

Skripsi

by Sheren Priscilia Shabilla

Submission date: 17-Jul-2023 10:03AM (UTC+0700)

Submission ID: 2132263302

File name: Skripsi_sherenps.docx (125.82K)

Word count: 9610

Character count: 61366

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Penerapan Media Edukatif Teka-Teki Silang Materi Membaca Dongeng untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Metodelogi penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dan dalam teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, lembar observasi, dokumentasi dan tes. Variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan variabel bebas berupa media pembelajaran dan variabel terikatnya adalah hasil belajar.

Berdasar hasil uji hipotesis dalam penggunaan media edukatif teka-teki silang ini menunjukkan adanya pengaruh yang membuat siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya, dikarenakan penerapan media pembelajaran sangat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran agar siswa tidak cepat bosan, dan mudah memahami materi pelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Teka-Teki Silang, Hasil Belajar

ABSTRACT

This thesis is entitled "Application of Crossword Educational Media on Fairy Tale Reading Material to Improve Learning Outcomes in Class III Students of SDN Dukuh Kupang V Surabaya". This study aims to measure the improvement of student learning outcomes with the use of learning media used by teachers.

The research method used is quantitative research method and in data collection techniques using questionnaires, observation sheets, documentation and tests. The variables in this study use independent variables in the form of learning media and the dependent variable is learning outcomes.

Based on the results of hypothesis testing in the use of crossword puzzle educational media, it shows that there is an influence that makes students able to improve their learning outcomes, because the application of learning media really helps teachers in learning activities so that students do not get bored quickly, and easily understand the subject matter.

Keywords: Learning Media, Crossword, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia saat ini memegang peran yang tidak kalah penting tentunya di dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan adalah sebuah proses atau kegiatan yang mencakup satu individu ataupun masyarakat luas baik yang telah melakukan pembentukan watak, sikap, nasib (Aisyah dkk., 2022). Pendidikan bagi individu berperan sebagai sikap yang dapat menyesuaikan diri dalam perkembangan jasmani, jiwa, perasaan-perasaan sosial, dan sebagainya. Pendidikan Nasional di Indonesia merupakan kegiatan yang berguna untuk mengembangkan pengetahuan dan kegiatan pembentukan watak setiap manusia. Pendidikan Nasional memuat tiga jenjang pendidikan dan sistem pendidikan nasional ini diwajibkan untuk menjalankan pendidikan dalam jangka waktu selama sembilan tahun yang pertama dimulai dari tingkat dasar yaitu Sekolah Dasar yang disingkat SD, dan dilanjutkan ke tingkat menengah yaitu Sekolah Menengah Pertama atau SMP, dan pendidikan terakhir adalah Sekolah Menengah Atas atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMA maupun SMK). Berbagai kegiatan yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kegiatan dalam pembelajaran di kelas salah satunya yaitu dengan cara memperbaiki kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan menerapkan media pembelajaran berupa permainan dengan penuh tantangan yaitu media edukatif teka-teki silang.

Proses pembelajaran di kelas juga sangat berpengaruh pada peningkatan hasil akhir siswa. Guru dituntut untuk memperbaiki pembelajaran pada kelas

agar siswa bisa lebih aktif di dalam pembelajaran yang sedang berlangsung tersebut. Guru bisa menggunakan alat yang membantunya pada saat pembelajaran yang berupa media pembelajaran yang bisa membantu guru untuk meningkatkan interaksi siswa dengan guru pada saat di kelas. Media pembelajaran sangat memengaruhi proses pembelajaran dan keberhasilan setiap siswa. Keanekaragaman media pembelajaran mempunyai ciri-ciri khusus yang berbeda-beda, karena itu guru harus lebih faham untuk memilih atau membuat media pembelajaran yang cukup baik, cermat dan tepat agar guru dapat menggunakannya dengan tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Wahid, 2018). Dunia pendidikan sangat membutuhkan media pembelajaran yang kreatif untuk mendukung setiap kegiatan yang membuat interaksi siswa dan guru dalam proses belajar agar siswa menjadi lebih aktif

Media pembelajaran harus sesuai yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran karena media pembelajaran akan menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga pembelajaran yang telah diberikan atau diterangkan tersebut membuat siswa bisa menerima secara baik dan optimal (Abdullah, 2017). Kesalahan yang sering dialami oleh guru adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat inovatif ataupun kreatif, maka dari itu penulis akan menerapkan media pembelajaran yang bersifat edukatif dan berbentuk permainan yaitu teka-teki silang. Media pembelajaran yang bersifat edukatif ini juga bisa membuat kelas tersebut menjadi aktif dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak cenderung asyik sendiri ataupun bosan dengan pembelajaran tersebut. Media

pembelajaran sangat memberikan bantuan cukup besar kepada guru dalam sebuah pengajaran, pengelolaan proses pembelajaran, dan saat menerangkan pembelajaran akan lebih baik, lebih muda dipahami jika didukung dengan adanya penggunaan media ketika belajar (Suci, 2020).

Media pembelajaran bisa juga untuk alat tambahan yang digunakan untuk membantu guru dalam penyampaian pembelajaran, dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran jadi dengan adanya penerepan media pembelajaran siswa mampu mengerti atau paham tentang pembelajaran tersebut. Macam-macam jenis media pembelajaran terbagi menjadi tiga macam, satu diantaranya adalah media pembelajaran visual yang dimana alat digunakan guru dalam kegiatan proses belajar mengajar yang berisikan gambar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap inti saat pembelajaran ini juga sangat memengaruhi efektivitas proses kegiatan pembelajaran dan dalam pemberian pesan dan isi pelajaran pada saat berlangsungnya pembelajaran saat itu. Penggunaan media visual ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan tentunya menyenangkan. Media pembelajaran yang akan digunakan dan dipilih oleh guru harus bisa meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu media pembelajaran juga harus dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk mengingat kembali pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya dan akan memberikan siswa rangsangan baru pada pembelajaran yang akan datang. Fasilitas pada media pembelajaran yang berbasis audio visual sudah tergolong sangat lengkap dan sudah memiliki perangkat pendukung yang disediakan oleh pihak sekolah yang dapat memudahkan guru dalam penerapan

media pembelajaran yang memberikan bantuan dalam menerangkan materi ataupun untuk mempermudah proses belajar mengajar (Buhaerah, 2019).

Menurut (Suprihatien dkk., 2019) mengemukakan bahwa adanya penerapan media pembelajaran ini pada saat kegiatan belajar sangat penting, yang diungkapkan dalam jurnal international:

³⁷
“In the process of learning and teaching, there are two basic elements that can be expected to influence learning outcomes, namely teaching methods and learning media. The choice of instructional method depends on the nature and responsiveness of the task and has a significant impact on the type of learning media used and the desired learning objectives of the students, including the characteristics of the students.”

Proses pembelajaran dan belajar terdapat unsur penting yang dapat memengaruhi hasil belajar yaitu metode yang digunakan dan penerapan media pembelajaran. Dalam penggunaan metode pembelajaran harus sesuai dan harus juga bisa memengaruhi ⁹ media pembelajaran apa yang akan digunakan, harus disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran, dan sesuai dengan karakteristik siswa atau kebutuhan siswa.

³¹
 Guru harus bisa berinovasi dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang diharuskan membuat siswa lebih aktif di dalam pembelajaran dan pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru. Kendala yang akan dialami oleh guru saat kurang dalam kreatif dalam penggunaan media pembelajaran cenderung membuat siswa cepat bosan. Ternyata masih ada banyak guru yang belum bisa atau belum menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis audio visual tersebut (Nurrita, 2018).

Siswa lebih menyukai pembelajaran yang disajikan atau dilakukan dalam bentuk permainan dan perlombaan, sehingga guru dapat menggunakan dan

menerapkan media pembelajaran dengan unsur permainan salah satunya adalah teka-teki silang. Kegiatan belajar dengan bantuan teka-teki silang menjadi pilihan bagi guru karena media pembelajaran ini cocok dengan sifat siswa yang senang bermain game (Aisyah dkk., 2022). Media pembelajaran visual ini menggunakan ²⁴ teka-teki silang. Selain itu, media pembelajaran teka-teki silang ini dapat dibuat dengan menggunakan ⁶¹ kertas kerbau atau kertas manila. Teka-teki silang juga merupakan salah satu media pendidikan yang dapat digunakan guru ¹⁸ dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media teka-teki silang ini sangat mendukung interaksi ⁹³ siswa dan guru dalam pembelajaran mata pelajaran, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia salah satu mata pelajaran yang membahas tentang membaca, ⁷ mendengarkan, berbicara, dan menulis. Pada umumnya di sekolah pembelajaran Bahasa Indonesia ⁴⁶ tidak hanya menfokuskan pada aspek teori saja, tetapi siswa harus mampu memanfaatkan bahasa Indonesia ini sebagai alat untuk berkomunikasi dengan masyarakat. (Syofiani dkk., 2019). ¹¹⁶ Guru yang tidak bisa memakai fasilitas sekolah dengan baik dan tidak bisa memanfaatkan ¹⁶ media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar akan menjadikan kelas tidak efektif dan membuat siswa cepat bosan. Satu diantara ⁸⁸ kendala pembelajaran hanya berpusat pada guru ini membuat siswa menjadi cepat bosan dan pasif pada saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca dongeng pada umumnya guru hanya menggunakan buku yang tidak dapat menimbulkan ketertarikan siswa. Siswa menjadi cepat bosan, tidak aktif di kelas dan memengaruhi ⁹ hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi peneliti yang dilakukan di awal pada SDN Dukuh Kupang V Surabaya pada 1 September 2022 kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi membaca dongeng, belum menerapkan media pembelajaran yang kreatif. Siswa sulit untuk fokus pada mata pelajaran tematik khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia dan akan beranggapan bahwa pembelajaran bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat susah serta membosankan. Siswa tidak harus berfokus pada buku saja tetapi guru juga harus bisa membuat ¹⁴ media pembelajaran edukatif teka-teki silang ini sebagai media pembelajaran yang dapat menuangkan pemikiran langsung, kreativitas, inovatif dengan menggunakan gambar dan berwarna-warni. ¹¹¹ Pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya dalam kegiatan pembelajaran tatap muka atau *offline* hanya memfokuskan pembelajaran pada metode ceramah serta pemberian tugas saja.

Penggunaan buku pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca dongeng akan lebih menyusahkan guru karena siswa cepat bosan dan tidak aktif di kelas. Ketertarikan siswa akan sangat minim dalam pembelajaran jika hanya menggunakan buku sebagai media pembelajarannya. Berdasarkan hal tersebut, akan lebih efektif jika mengaplikasikan ⁴ media pembelajaran teka-teki silang, sehingga dengan pembuatan media tersebut pembelajaran diharapkan bisa mengatasi persoalan yang dihadapi.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan di atas, adapun solusi dari peneliti atas permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu diperlukan adanya penerapan ¹⁹ media pembelajaran yang lebih menarik perhatian

siswa dan kreatif sehingga sesuai dengan kemampuan siswa dan kebutuhan siswa dalam memahami materi Membaca Dongeng dengan adanya bantuan media pembelajaran edukatif teka-teki silang. Penulis mencoba membuat media pembelajaran dengan alasan untuk melatih suatu keterampilan yang telah dimiliki oleh guru untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang lebih kreatif, efektif, dan efisien, serta dapat mengembangkan ide-ide yang dimiliki siswa.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas, maka penulis membuat skripsi dengan judul “ Penerapan Media Edukatif Teka-Teki Silang Materi Membaca Dongeng untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian-uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. kurangnya fasilitas sekolah yang digunakan guru;
2. pembelajaran berpusat pada guru membuat siswa bosan dan tidak tertarik;
3. tema 2 subtema 2 mata pelajaran Bahasa Indonesia dianggap sulit dan membosankan;
4. proses pembelajaran pada mata pelajaran tema 2 subtema 2 mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya yang kurang efektif;
5. dalam pembelajaran adanya kendala yang dialami oleh guru, yaitu keterbatasan menggunakan media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian ini cukup efektif, efisien, dan dapat diuji lebih diperlukan adanya ⁷⁵ pembatasan masalah. Berlandaskan latar belakang dan ¹⁰ identifikasi masalah yang telah dijelaskan, peneliti hanya memfokuskan titik riset ini pada Penerapan Media Edukatif Teka-Teki Silang Materi Membaca Dongeng Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya.

⁶ 1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang telah dikemukakan, muncul sebuah rumusan masalah “Adakah pengaruh penerapan media edukatif ¹⁵ teka-teki silang terhadap hasil belajar pada siswa kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya?”

⁴⁹ 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasar latar belakang dan rumusan masalah yang diuraikan oleh penulis, ⁴⁷ maka penelitian ini dilaksanakan guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penerapan media ¹⁵ edukatif teka-teki silang terhadap hasil belajar pada siswa kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya.

² 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu, manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian yakni bisa membuat ¹⁶ media pembelajaran yang sangat bermanfaat dalam kegiatan proses pembelajaran

di sekolah dasar khususnya tentang materi Membaca Dongeng pada Kelas

III SDN Dukuh Kupang V Surabaya

23

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa, sebagai subjek penelitian, diharapkan siswa mendapatkan pengalaman dalam penerapan media belajar yang efektif, efisien dan yang sangat menarik melalui teka-teki silang.
- 2) Bagi Guru, diharapkan penelitian ini menjadi acuan guru agar dapat meningkatkan kreatifitas dalam menggunakan media pembelajaran.
- 3) Bagi Peneliti, sebagai sumber informasi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan peneliti dapat menambah wawasan perihal pentingnya penerapan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 4) Bagi Kepala Sekolah, penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai petunjuk kepala sekolah dalam mengelola pembelajaran di sekolah yang dipimpin.
- 5) Bagi Masyarakat, penelitian ini memiliki manfaat untuk memberikan sebuah ilmu pengetahuan baru dan wawasan yang lebih luas.

KAJIAN PUSTAKA**2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran ialah komponen integral dari perkembangan teknologi maju yang dirancang secara rumit untuk tetap up-to-date. Sangat penting untuk mengakui bahwa teknologi memainkan peran penting dalam dunia pendidikan, menjadikan media pembelajaran sangat diperlukan. Penting untuk dicatat bahwa media pembelajaran mencakup lebih dari sekedar alat, benda, atau bahan. Pemanfaatan media pembelajaran secara tidak langsung mendorong perkembangan sikap, tindakan, dan perilaku yang kesemuanya bersumber dari pemanfaatan media pembelajaran tersebut (Suci, 2020).

Media pembelajaran juga bisa diaplikasikan untuk mengantarkan sebuah pesan yang dimiliki pengirim untuk ke penerima, sehingga media pembelajaran ini merupakan alat penyalur informasi belajar ataupun pesan. Pentingnya media pembelajaran saat kegiatan proses pembelajaran memegang peran yang cukup penting dikarenakan media ini memberikan pengaruh besar pada suasana kelas dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran ialah instrumen penting yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk secara efektif menyampaikan makna pelajaran yang diinginkan, sehingga menguatkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang sudah ditentukan sejak awal. Hasil belajar mengacu pada penilaian yang diberikan kepada siswa setelah keterlibatan mereka dalam proses

pembelajaran yang komprehensif. Penilaian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa baik sebelum maupun sesudah partisipasi mereka dalam pengalaman belajar (Nurrita, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran dalam lingkungan pendidikan berpotensi untuk menumbuhkan motivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Tanggung jawab utama seorang pendidik ialah menumbuhkan lingkungan yang mendorong motivasi, bimbingan, dan akses siswa ke sumber daya pendidikan, sehingga memfasilitasi pencapaian hasil atau tujuan pembelajaran yang diinginkan. Terdapat hubungan positif antara penggunaan media pembelajaran yang diterapkan guru dengan menarik terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, sehingga siswa mengalami peningkatan dalam hasil belajar. Media pembelajaran ialah alat pengajaran mendasar yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan media pendukung sangat penting dalam memfasilitasi pembelajaran aktif dengan efektif menyampaikan materi pelajaran yang akan diperoleh. Pemanfaatan media berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa selama sesi pembelajaran. Selain itu, media membantu guru dalam menyebarkan materi pembelajaran dalam kasus di mana guru mungkin kurang memahami materi pelajaran secara komprehensif.

Dari berbagai perspektif pengertian yang sudah dijabarkan tentang media pembelajaran yang sudah dituliskan, maka dapat disimpulkan media pembelajaran ialah instrumen pedagogik yang dimanfaatkan oleh pendidik

untuk memfasilitasi penyebaran materi pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran oleh guru ⁶ meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sehingga menumbuhkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik, siswa pun memiliki pengalaman baru terhadap penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru

⁴ 2.1.1 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Terdapat manfaat yang dimiliki oleh media pembelajaran ini yaitu memberikan arahan bagi guru untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran,

- a) guru dengan sangat mudah menjelaskan seluruh materi dengan urut;
- b) manfaat yang dimiliki media pembelajaran ini pun bisa membantu guru untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan;
- c) media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi;
- d) ¹⁰⁰ meningkatkan hasil belajar siswa sehingga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa tidak cepat bosan;
- e) adanya komunikasi yang tercipta antara guru dan siswa dalam pembuatan ataupun penerapan media pembelajaran;
- f) pembuatan ataupun penerapan ²³ media pembelajaran ini harus disesuaikan dengan materi ataupun pelajaran yang akan

diterangkan dan harus sesuai dengan kebutuhan siswa (Nurrita, 2018).

Menurut (Istiqlal, 2018) pemanfaatan media pembelajaran dalam konteks pendidikan menawarkan berbagai keuntungan, terutama dalam memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik selama proses belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran memainkan peran penting dalam memfasilitasi kegiatan pengajaran, sehingga meningkatkan keseluruhan organisasi dan struktur proses pembelajaran.

Fungsi Media Pembelajaran tidak hanya bermanfaat, tetapi juga berperan penting dalam mengatur dan membimbing guru agar dapat menyampaikan pesan atau materi secara efektif kepada siswa. Ini memfasilitasi penyerapan dan stimulasi pemikiran kognitif pada siswa (Indriyani, 2019).

Peran dan fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa sebuah alat atau benda yang membantu guru dalam interaksi dengan siswa pada saat pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi siswa serta membuat suasana kelas tidak membosankan dan tetap menyenangkan dan dapat membuat daya berpikir peserta didik terstimulus.

2.1.2 Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pada saat melakukan pembelajaran merupakan keputusan krusial yang diambil oleh pendidik dalam menilai ketepatan dan kesesuaian format media yang telah diperlukan, yang selanjutnya

berdampak pada keberhasilan dan efisiensi proses pembelajaran (Abidin, 2016). Guru harus mengerti sasaran yang akan mereka hadapi seperti kelas rendah atau tinggi. Guru pun harus mengerti dan memahami kebutuhan siswa, agar pemilihan media ini dapat berjalan dengan baik dan tidak menyusahkan siswa jikalau media tersebut tidak cocok dengan siswa. Pemilihan media pembelajaran oleh guru harus disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan pengamatan empirik, khususnya terkait pemanfaatan media pendidikan untuk meningkatkan konsentrasi siswa, ada harapan optimis bahwa praktik tersebut bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Adanya konsentrasi belajar membuat siswa menjadi lebih memahami pembelajaran, dan siswa dapat memperoleh atau meningkatkan hasil belajarnya. Media pembelajaran teka-teki silang diharapkan bisa dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran dalam konteks pengajaran kelas 3. Media edukatif teka-teki silang ialah media pembelajaran yang berbentuk permainan. Menggunakan media pembelajaran dengan bentuk permainan sangat memberikan bantuan siswa dalam memahami dan menerima pelajaran karena media cukup menyenangkan dan tidak membosankan.

2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Adapun tiga macam media pembelajaran yang bisa digunakan diantaranya;

- a) Media visual dapat diartikan sebagai alat atau media bantu yang digunakan guru di dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat dilakukan dengan menggunakan lima jenis penglihatan yaitu mata, dan media visual juga sangat penting dalam pengajaran (Sholihah dkk., 2019). Misalnya: foto, ilustrasi, peta, poster, tangkapan layar.
- b) Media Audio merupakan alat yang digunakan guru dalam proses pengajaran. Media yang hanya bisa didengar, seperti: radio, tape recorder.
- c) Media audio visual ini adalah alat bantu campuran antara media visual dan audio yang bisa dimanfaatkan ataupun digunakan guru dalam proses pembelajaran yang dapat dinikmati baik secara dilihat maupun didengar. Contoh: video, tv, film. Menurut (S. Lestari & Widda Djuhan, 2021).

Gaya belajar yang bisa digunakan dalam pembelajaran setiap harinya dan dengan menggunakan media-media pembelajaran di atas yaitu:

- 1) Gaya belajar siswa yang pertama ini ialah visual yaitu belajar dengan melalui cara melihat, mengamati, dan sejenisnya.
Contohnya: pembelajaran dengan melihat gambar, diagram, ataupun video.
- 2) Gaya belajar yang kedua yaitu audiotori adalah gaya belajar yang mengutamakan indera pendengar, seperti pada saat pembelajaran diskusi, debat ataupun pada saat metode pembelajaran ceramah.

- 3) Gaya belajar yang ketiga ialah kinestetik adalah belajar dengan melakukan kegiatan fisik dan siswa terlibat langsung dalam lingkungan, seperti pada saat melakukan observasi.

¹⁴ 2.2 Pengertian Media Edukatif Teka-teki Silang

Media edukatif teka teki silang merupakan permainan yang tidak leang oleh waktu. ¹⁴ Media pembelajaran berupa teka-teki silang memberikan pengaruh yang sangat relevan terhadap kemampuan kognitif dan perolehan pengetahuan siswa selama proses pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran aktif meningkatkan minat dan semangat mereka untuk belajar. Kegiatan ini juga mempromosikan kreativitas dan pengembangan memori di kalangan siswa. Selain itu, media teka-teki silang menawarkan keuntungan karena serbaguna, karena bisa dimanfaatkan dalam berbagai pengaturan tanpa memerlukan modifikasi khusus. Sangat cocok untuk pengaturan grup besar dan kecil, serta individu (Lakoro dkk., 2020).

Pemanfaatan media teka-teki silang berpotensi mengubah suasana kelas yang monoton menjadi suasana yang menarik dan menyenangkan. Teka-teki silang yang dimodifikasi ialah tugas pembelajaran yang melibatkan identifikasi dan penyelesaian fragmen surat dalam kotak yang sudah ada sebelumnya yang disusun dalam bentuk persegi, digambarkan dengan garis hitam dan putih. Kegiatan ini dirancang untuk menilai kemampuan membaca anak, serta daya ingat dan presisi kognitif mereka, melalui interpretasi isyarat visual yang diberikan dalam gambar yang menyertainya (Mulfiani & Ismet, 2020)

Pemanfaatan media pembelajaran teka-teki silang berpotensi meningkatkan motivasi siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran, karena menuntut siswa untuk berpikir kritis dan komprehensif. Teka-teki silang ialah alat pendidikan yang cocok untuk tingkat kelas bawah, karena secara efektif memfasilitasi penerapan konsep instruksional yang berkaitan dengan keterampilan menulis. Dengan terlibat dalam teka-teki ini, siswa bisa meningkatkan retensi kosa kata mereka dan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Ini terutama karena sifat interaktif dan menghibur dari media seperti permainan yang digunakan dalam pendekatan pembelajaran ini (Podomi, 2019).

73 2.2.1 Kelebihan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang

Media teka-teki silang mempunyai kelebihan-kelebihan dalam penggunaannya. Berlandaskan (Podomi, 2019) kelebihan media teka teki silang di antaranya yaitu:

- a. pemanfaatan teka-teki silang ini sebagai alat pendidikan tidak hanya berfungsi untuk memberi insentif kepada siswa untuk mempertahankan upaya belajar mereka, tetapi juga memfasilitasi pemahaman materi pelajaran yang komprehensif dan bisa diakses.
- b. penggabungan teka-teki silang ini memperkenalkan elemen gamified, menumbuhkan antusiasme dan kesenangan di antara siswa selama proses pembelajaran, sehingga menghindari situasi yang membosankan.

- c. daya tarik utama memanfaatkan ²⁴ media teka-teki silang ini terletak pada kemampuannya untuk menumbuhkan kecenderungan siswa untuk secara aktif terlibat dengan materi, karena menghadirkan komponen menantang yang menanamkan rasa ingin tahu dalam diri setiap siswa.

² 2.2.2 Kekurangan Media Teka-Teki Silang

Media teka-teki silang selain mempunyai kelebihan juga mempunyai kelemahan. Menurut (Podomi, 2019) salah satu kelemahan dalam memanfaatkan media edukatif teka-teki silang ini ialah kesulitan yang melekat ketika dimanfaatkan dalam pelajaran yang melibatkan perhitungan. Selain itu, ada banyak tantangan yang terkait dengan pembuatannya, dan prosesnya sendiri memakan waktu karena diperlukan upaya yang cukup besar. Untuk memenuhi kotak jawaban yang telah ditentukan, perlu dilakukan penyesuaian soal dengan cara yang lebih kompleks.

2.3 Pengertian Dongeng

Dongeng ialah jenis narasi tradisional yang umumnya dianggap tidak benar-terjadi. Dongeng berfungsi sebagai bentuk hiburan, meskipun terdapat banyak narasi dalam genre tersebut yang menyampaikan kebenaran yang mendasarinya, memberikan pelajaran moral, atau memanfaatkan sindiran (Rukiyah, 2018). Dongeng mencakup genre narasi cerita rakyat yang dicitrakan oleh sifat fiksi atau kurangnya kebenaran sejarah. Dongeng juga bisa diartikan sebagai cerita rakyat yang sangat disukai oleh siswa kelas rendah.

Dongeng bisa dicirikan sebagai narasi yang secara eksplisit bersifat fiksi, dimaksudkan untuk memikat pendengar sambil menyampaikan prinsip-prinsip moral (P. W. Lestari, 2021). Dongeng merupakan cerita turun temurun dari leluhur yang selalu berkembang dan ceritanya tidak benar-benar terjadi. Dongeng sering memasukkan entitas non-manusia seperti binatang yang bisa berbicara, tumbuhan, dan elemen lainnya. Pada akhirnya, semua aspek lingkungan sekitar kita atau fenomena yang terlihat bisa diinterpretasikan melalui lensa cerita rakyat dan narasi mitos. Tingkat ketertarikan yang dihasilkan oleh sebuah dongeng bergantung pada kemampuan pendongeng untuk berkreasi selama proses pembuatannya (Rukiyah, 2018).

Dari berbagai perspektif terhadap pengertian dongeng yang sudah dituliskan, sehingga bisa diambil konklusi bahwa dongeng ialah sebuah cerita rakyat yang turun temurun dari leluhur dan tetap berkembang pada saat ini tetapi ceritanya tidak benar-benar terjadi.

2.3.1 Jenis-jenis Dongeng

Dongeng merupakan cerita rakyat yang turun temurun dari leluhur dan tetap akan berkembang. Menurut (Kuswara, 2018) dongeng terbagi menjadi beberapa jenis yang terdiri atas:

- a) mitos, sebuah cerita dongeng yang bercerita tentang sesuatu kekuatan ghaib contohnya; makhluk halus, jin, ataupun dewa, dewi;
- b) legenda, cerita rakyat yang menceritakan kejadian yang benar-benar terjadi;

- c) fabel, adalah salah satu ²cerita singkat yang berisi tentang ajaran moral dengan tokoh yang diisi oleh binatang yang menyerupai manusia contohnya binatang yang bisa berbicara;
- d) hikayat, cerita yang menceritakan tentang rekaan dalam sastra melayu yang menggambarkan kebesaran dan sebuah kepahlawanan;
- e) sage, cerita rakyat yang didasari oleh peristiwa sejarah yang sudah menyatu dengan imajinasi masyarakat setempat;
- f) parabel, cerita sejarah yang menceritakan atau menggambarkan sikap moral seseorang ataupun kegamaan dengan menggunakan perumpamaan atau perbandingan;
- g) dongeng jenaka adalah menceritakan sebuah tingkah laku yang dimiliki makhluk hidup yang bersikap bodoh, ceroboh, malas, atau cerdik dengan alur cerita yang dilukiskan secara humor atau candaan.

2.3.2 Unsur-unsur Intrinsik Dongeng

Dongeng memiliki beberapa unsur intrinsik yang menjadikannya sebagai pondasi terbentuknya dongeng. Menurut (Neina, 2019) unsur-unsur intrinsik yang ada dalam dongeng terdiri atas:

- a) tema, merupakan gagasan utama atau pokok pikiran yang tertuang dalam pembuatan cerita. Tema salah satu bagian penting di dalam sebuah cerita karena tema adalah pikiran utama yang mendasari cerita tersebut diciptakan;
- b) latar, menjelaskan tempat, suasana, waktu kejadian cerita dongeng;

- c) amanat, pesan yang terkandung di dalam dongeng yang mengandung sebuah pengetahuan, pendidikan, dan sesuatu yang bermakna;
- d) alur, jalan cerita yang terdapat pada dongeng yang dijelaskan pada awal cerita sampai akhir cerita;
- e) tokoh, adalah orang yang ada pada cerita dongeng;
- f) penokohan. sifat atau watak yang dimiliki oleh tokoh pada cerita dongeng;
- g) sudut pandang, adalah bagaimana cara pandang pengarang pada saat untuk mempersembahkan tokoh-tokoh dalam cerita dongeng.

2.3.3 Unsur Ekstrinsik Dongeng

Dongeng juga memiliki unsur ekstrinsik ialah unsur yang terdapat di luar dongeng seperti, latar belakang penciptaan, latar belakang pengarang, kondisi masyarakat. Unsur Ekstrinsik terdiri atas: nilai yang terdapat dalam cerita adalah sebuah nilai nyata atau nilai yang benar-benar ada yang berasal dari keseharian anak-anak dalam kehidupannya. Latar belakang yang bisa digunakan oleh pencipta atau pengarang dapat juga dihubungkan dengan pengalaman pengarang yang memiliki nilai positif untuk dunia anak (Neina, 2019)

2.4 Pengertian Hasil Belajar

⁴ Hasil belajar bisa diartikan sebagai hasil yang telah didapat siswa setelah melalui proses belajar, dengan begitu hasil belajar merupakan sebuah ukuran dalam tingkatan perkembangan kepribadian siswa yang menjadi lebih meningkat setelah dibandingkan dengan kepribadian yang dimiliki siswa saat

sebelum melakukan suatu proses belajar yang dilihat dari sisi siswa (Melinda, 2018). Hasil pembelajaran dapat dilihat setelah siswa menjalani proses belajar. Proses belajar akan memengaruhi siswa dalam peningkatan kemampuan, mempunyai pengetahuan baru, dan memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan.

Hasil belajar adalah pencapaian dalam proses pembelajaran yang dimiliki siswa yang kemudian akan menghadirkan pengalaman perubahan yang terdapat pada tingkah laku siswa dan mencakup dibidang ⁹¹ kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam setiap siswa, hasil belajar juga merupakan patokan ketika guru mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh (Nikmah, 2019).

Menurut (Fauhah & Rosy, 2020) hasil belajar dapat diartikan sebuah pengalaman yang telah dilakukan siswa yang berguna untuk memperoleh kemampuan dalam bentuk kognitif, efektif, serta psikomotor. Hasil belajar menentukan kemampuan yang akan diperoleh siswa pada akhir pembelajaran.

Dari berbagai pendapat tentang pengertian hasil belajar yang sudah dituliskan, maka dapat di ⁵⁶ bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan pembelajaran, hasil belajar juga dapat menjadi tolak ukur sebuah pembelajaran yang berhasil.

⁴⁵ 2.5 Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian relevan sebelumnya yang sejalan dengan penyelidikan yang dilakukan oleh para peneliti. Hasil penelitian tersebut digunakan untuk meningkatkan penelitian yang dilaksanakan:

- a) Riset yang sudah dilaksanakan sebelumnya oleh (Lakoro dkk., 2020) yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Marisa”. Temuan yang diperoleh dari riset ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan materi pembelajaran berupa teka-teki silang berbasis permainan berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Riset ini mempunyai kesamaan dengan riset yang akan datang dalam hal penggunaan media pembelajaran teka-teki silang sebagai sarana untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran. Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya menggunakan sasaran peserta didik tingkat tinggi, sedangkan penelitian ini menggunakan sasaran peserta didik tingkat rendah.
- b) Riset milik (Yulianti & Andriyanto, 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang IPA Terpadu untuk Siswa Kelas VII SMPN 56 Merangin: (*Development of Integrated Science Crossword Learning Media for Class VII Students of SMPN 56 Merangin*)”. Kesamaan antara riset ini dan riset yang akan dilakukan terletak pada pemanfaatan alat pendidikan, khususnya teka-teki silang. Perbedaan antara riset sebelumnya dan penyelidikan yang akan datang terletak pada penggunaan metodologi riset. Riset sebelumnya memanfaatkan pendekatan pengembangan, sedangkan riset saat ini memanfaatkan metode kuantitatif.

2.6 Kerangka Berpikir

Keberhasilan atau ketidakberhasilan pelajaran bahasa Indonesia dan pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara intrinsik terkait

dengan peran guru dalam mengusahakan adanya peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran. Memanfaatkan media pembelajaran yang meningkatkan upaya belajar mengajar bisa secara efektif mengurangi ketidaktertarikan siswa dan meningkatkan pemahaman materi pelajaran. Temuan dari pengalaman PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) yang dilakukan di SDN Dukuh Kupang V Surabaya menunjukkan bahwa guru kelas hanya mengandalkan materi pembelajaran berbasis buku. Dalam lingkungan pendidikan, pemanfaatan bahan ajar di luar buku teks dan kuliah sangat penting untuk meningkatkan upaya belajar mengajar. Media pembelajaran yang tepat ini memainkan peran penting dalam memfasilitasi proses pendidikan.

²⁴ Media pembelajaran yang bisa digunakan untuk memperbaiki poses belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar adalah dengan ¹¹ menggunakan media pembelajaran edukatif teka-teki silang. Media pembelajaran edukatif teka-teki silang adalah media pembelajaran dalam bentuk permainan yang digunakan untuk melatih daya pikir dan konsentrasi siswa. Menggunakan media permainan ini dapat menarik minat siswa dan menjadikan siswa lebih aktif. Siswa kelas rendah sangat menyukai pembelajaran yang berbentuk permainan, hal ini menjadi cara terbaik untuk menjadi pusat perhatian supaya siswa bisa dengan mudah menerima materi pelajaran.

Berdasarkan penelitian yang relevan dan kerangka pikir yang sudah dituliskan, maka penulis ingin melakukan penelitian apakah ¹⁵ penerapan media

edukatif teka-teki silang ini pada materi membaca dongeng dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN Dukuh Kupang V Surabaya.

Bagan 2.1 Kerangka Pikir



2.7 Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah pernyataan yang sifatnya dugaan sementara, atau uraian yang bersifat sementara atau bisa juga diartikan sebagai dugaan yang sifatnya valid tentang suatu populasi atau komunitas (Heryana, 2018). Maka dari itu, bisa diambil konklusi bahwa hipotesis adalah jawaban ataupun dugaan yang bersifat sementara dan akan membuktikan tentang dua hubungan variabel.

Berlandaskan pemahaman tersebut, bisa diambil konklusi bahwa pemanfaatan hipotesis dalam riset memiliki signifikansi yang signifikan, karena berfungsi sebagai tanggapan sementara terhadap hasil yang diharapkan dari penyelidikan yang akan datang. Dengan merumuskan dugaan sementara,

biasanya disebut sebagai hipotesis, lintasan percobaan yang dimaksud akan dijelaskan.

Hipotesis yang dimanfaatkan oleh penulis yaitu:

Ho : Tidak adanya ¹ pengaruh Media Edukatif Teka-Teki Silang Materi Membaca Dongeng Terhadap Hasil Belajar pada Kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya

Ha : Terdapat ³³ pengaruh Media Edukatif Teka-Teki Silang Materi Membaca Dongeng Terhadap Hasil Belajar pada Siswa Kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metodologi penelitian yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian kuantitatif karena data yang dikumpulkan dan akan dipakai penelitian ini dapat dianalisis menggunakan analisis statistik oleh peneliti (Suci, 2020). Kajian kuantitatif ini akan melibatkan banyak penelitian yang menghasilkan statistik data deskriptif dan inferensial. Analisis data kuantitatif digunakan untuk membedah subjek melalui pengukuran (Zein et al., 2019).

Studi ini dirancang untuk memungkinkan peneliti menentukan pengaruh sebuah adanya perlakuan terhadap sampel. Perlakuan yang akan dilakukan peneliti di sini adalah adanya penggunaan penerapan media teka-teki silang pada kelas eksperimen dan tidak adanya penggunaan penerapan media pembelajaran pada kelas kontrol. Kedua kelas III ini bisa diartikan bersifat sama dan dapat ditinjau dari segi kemampuan belajar yang setara dan berbeda dari segi perlakuan yang diberikan. Kedua kelas ini harus bisa dikontrol dengan teliti, sehingga peningkatan hasil belajar siswa benar-benar merupakan hasil treatment yang telah diberikan (Sulistyarini, 2016).

3.2 Desain Penelitian pada Eksperimen

Desain pada penelitian ini yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *True Experimental Design* yang menggunakan desain eksperimen bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian eksperimen adalah

penelitian yang dianggap lebih teliti dalam melakukan uji penelitian dibandingkan dengan desain penelitian lain yang bisa digunakan untuk menghasilkan sebuah hasil penelitian yang memuat sebab akibat (Paramita dkk., 2021).

3.3 Prosedur Penelitian

Menurut (Paramita dkk., 2021) rencana yang digunakan pada penelitian yang dilakukan adalah eksperimen, pada dasarnya memiliki kesamaan dengan strategi dan langkah-langkah penelitian pada umumnya, yaitu:

- a) peneliti melakukan pengumpulan data untuk menemukan suatu permasalahan;
- b) peneliti membuat sebuah identifikasi dan merumuskan permasalahan yang akan diteliti peneliti;
- c) lalu peneliti merumuskan batasan-batasan istilah, hipotesis, agar penelitian dapat berjalan dengan semestinya;
- d) peneliti harus menyusun langkah-langkah penelitian yang bersifat eksperimen yaitu:
 1. peneliti mengidentifikasi variabel-variabel yang akan mengganggu hasil eksperimen, yang tidak digunakan saat melakukan eksperimen dan selanjutnya menentukan bagaimana caranya untuk mengontrol variabel-variabel yang akan digunakan;
 2. selanjutnya, peneliti harus memilih salah satu desain eksperimen;
 3. peneliti memilih sampel yang termasuk dalam populasi;
 4. peneliti menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol;

5. selanjutnya peneliti diharapkan memilih ataupun peneliti harus menyusun beberapa instrumen yang akan dibutuhkan dan data-data yang tepat untuk mengukur hasil dari pemberian perlakuan pada saat melakukan eksperimen;
 6. peneliti harus membuat urutan-urutan prosedur dalam pengumpulan data;
 7. peneliti harus merumuskan hipotesis atau yang bisa disebut dengan dugaan sementara yang akan menjadi acuan pada hasil penelitian;
- e) selanjutnya peneliti melaksanakan atau melakukan eksperimen;
- f) peneliti harus memilih seluruh data dengan baik sehingga data yang terkumpul merupakan data-data yang dapat menggambarkan sebuah hasil asli dari adanya eksperimen kelompok eksperimen maupun kelompok pembanding atau kelas kontrol;
- g) peneliti saat ini menggunakan teknik analisis yang sangat tepat untuk menguji sebuah signifikansi sebuah pengaruh agar dapat mengetahui secara keseluruhan bagaimana hasil ataupun pengaruh dari adanya kegiatan pada kelas eksperimen yang sudah dilakukan oleh peneliti.

⁷ 3.4 Tempat dan Waktu

Penelitian ini akan dilakukan di SDN Dukuh Kupang V Surabaya yang beralamat di Jl. Dukuh Kupang XXV No.534, Dukuh Kupang, Kec. Dukuh Pakis, Kota Surabaya, Jawa Timur 60225. Adapun pelaksanaannya dilakukan pada Maret sampai dengan Juni 2023.

³⁸ 3.5 Populasi dan Sampel

Populasi mengacu pada keseluruhan objek atau subjek dalam suatu wilayah tertentu, yang memiliki kualitas dan karakteristik yang berbeda yang ditentukan oleh peneliti untuk tujuan melakukan studi lebih lanjut dan selanjutnya menarik kesimpulan atau mengambil keputusan (Darmanah, 2019). Populasi tidak hanya mencakup manusia, tetapi juga objek atau entitas yang menjadi subjek untuk dipelajari.

Sampel untuk riset eksperimen ini memuat dua kelas yaitu siswa kelas III yaitu kelas III A dengan jumlah 47 siswa dan kelas III B dengan jumlah 41 siswa. Sampel yang diberikan mewakili populasi yang lebih besar dan menunjukkan karakteristik berbeda yang dimiliki oleh seluruh populasi (Darmanah, 2019). Ketika ukuran populasi besar, peneliti menghadapi tantangan dalam mempelajari seluruh populasi karena kendala seperti keterbatasan waktu, tenaga, dan sumber daya keuangan. Sampel penelitian berjumlah 88 siswa, yaitu 47 siswa di kelas eksperimen (Kelas III A) dan 41 siswa di kelas kontrol (Kelas III B)

3.6 Variabel Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan dan memilih dua variabel yang diambil peneliti yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel (X) atau variabel bebasnya adalah media pembelajaran, sedangkan variabel (Y) atau terikatnya ialah hasil belajar siswa.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dimanfaatkan pada riset ini melibatkan perolehan data selama riset berlangsung. Metodologi yang dimanfaatkan pada riset ini meliputi berbagai teknik pengumpulan data, antara lain pemberian kuesioner, penggunaan lembar observasi, pemeriksaan dokumentasi, dan pelaksanaan tes. Ujian pendahuluan disebut sebagai *pretest*, sedangkan ujian penutup dikenal sebagai *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum adanya eksperimen penggunaan media pembelajaran. *Posttest* pengumpulan data selanjutnya setelah adanya penggunaan media pembelajaran..

3.8 Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dimanfaatkan pada riset ini ialah tes hasil belajar siswa yang telah melakukan pembelajaran pada materi membaca dongeng mata pelajaran Bahasa Indonesia, tes hasil belajar Bahasa Indonesia berupa objektif dalam bentuk teka-teki silang pada konsep membaca dongeng. Tes disusun sesuai indikator yang sesuai dengan K-13. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan penilaian angket. Angket validasi yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi untuk mengumpulkan data-data tentang adanya ketepatan desain pada media, dan ketepatan materi yang akan digunakan pada penelitian

3.8.1 Angket

Angket validasi yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan ketepatan desain media, ketepatan materi, dan minat terhadap media pembelajaran yang

digunakan. Responden yang memberikan tanda centang (✓) hanya pada pilihan jawaban yang tersedia dan sesuai dengan pengamatannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 5 pilihan atau skala untuk menentukan nilai terhadap pernyataan atau pertanyaan dalam angket. Setiap item alat angket akan memberikan jawaban dan nilai. Masing-masing isi instrumen angket ini akan diberi jawaban dan nilai diantaranya:

Tabel 3.1 Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Setuju
2.	4	Setuju
3.	3	Cukup
4.	2	Tidak Setuju
5.	1	Sangat Tidak Setuju

(Hardani dkk., 2020)

Alat penelitian yang dipergunakan peneliti dalam penelitian ini adalah skala Likert. Skala Likert memiliki arti sebuah skala yang dapat dimanfaatkan untuk menguji sikap, pendapat, atau tingkat persepsi seseorang terhadap suatu fenomena tertentu. Bentuk jawaban pada skala Likert meliputi nilai 5 berarti sangat setuju, nilai 4 memiliki arti setuju, nilai 3 mengartikan cukup, nilai ke 2 memiliki nilai tidak setuju, dan nilai yang terakhir ialah 1 yang menandakan seseorang sangat tidak setuju.

a. Angket Instrumen Penilaian oleh Ahli Materi

Instrumen yang pertama adalah penilaian oleh ahli materi, ini berisi faktor-faktor yang sesuai dengan adanya materi kompetensi dasar, untuk sampai pada tujuan pembelajaran yang dijadikan acuan untuk menyusun media pembelajaran yang sudah dibuat.

3
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Butir Soal
1.	Materi	a. Kualitas isi pembelajaran	1,2
2.	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan KD pembelajaran b. Kesesuaian materi yang digunakan guru dengan indikator c. Kesesuaian materi yang dipilih guru dengan tujuan pembelajaran	3 4 5
3.	Materi Pembelajaran	a. Alur pembelajaran terperinci b. Kejelasan penyampaian materi	6,7 8,9,10

b. Angket Instrumen Penilaian oleh Ahli Media

Instrumen penilaian kedua yaitu oleh ahli materi, berisi nilai-nilai yang berkaitan dengan evaluasi dalam kegunaan media pembelajaran yang akan diterapkan pada saat penelitian berlangsung.

No.	Aspek	Indikator	Butir Soal
1.	Penerapan Media Pembelajaran	a. Penerapan media cukup efektif dan efisien dalam pembelajaran	1,2
2.	Desain dalam Media Pembelajaran	a. Penyajian media pembelajaran b. Ketepatan penerapan media pembelajaran	3,4 5,6
3.	Komunikasi Visual	a. Kreativitas dalam penerapan media pembelajaran b. Kualitas visual	7 8

6
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

3.8.2 Lembar Observasi

Lembar yang dipakai untuk observasi penelitian ini pada saat penelitian menggunakan lembar observasi penerapan media edukatif teka-teki silang. Lembar observasi penerapan media edukatif teka-teki silang digunakan untuk mengamati guru pada saat pembelajaran dengan media pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru

Variabel X	Kegiatan	Indikator	Butir Soal
Penerapan Media Edukatif Teka-Teki Silang	Pengertian Pendahuluan	a. Guru mengawali pembelajaran dengan salam b. Guru menyiapkan siswa dalam mengikuti pembelajaran c. Guru membuka pembelajaran dan memeriksa kehadiran siswa d. Guru memberikan apersepsi yang sesuai dengan materi	1,2
	Inti	a. Guru menjelaskan materi b. Guru memberikan kesempatan siswa untuk memberikan pendapat pada materi pembelajaran c. <i>Pretest</i> d. Penilaian dari guru e. <i>Postest</i>	3,4,5,6
	Akhir	a. Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan setelah melakukan pembelajaran pada hari itu b. Guru memberikan reward c. Respon siswa dalam menanggapi penghargaan yang diberikan guru d. Guru memberikan refleksi	7,8,9,10,11

3.8.3 Dokumentasi

Dokumentasi salah satu teknik yang bisa digunakan dan memiliki fungsi untuk memberikan bantuan kepada peneliti agar mendapatkan data mengenai variabel yang berupa foto, video, catatan, transkrip, buku, dan sebagainya (Sulistyarini, 2016). Dokumentasi ini untuk memperoleh data sebagai subjek penelitian, data nilai akhir pembelajaran dalam pembelajaran tematik mata pelajaran Bahasa Indonesia dan memiliki tujuan untuk pengambilan gambar sebagai bukti pelaksanaan adanya penelitian siswa kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya.

3.8.4 Tes

Tes bisa menjadi alat ukur yang dapat dipakai untuk mengetahui nilai akhir yang diperoleh setiap siswa yang telah melakukan pembelajaran. Tes dilakukan guru agar mengetahui prestasi yang dimiliki siswa seperti: ⁷ keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan yang dimiliki setiap siswa. Tes yang akan diaplikasikan pada penelitian ini adalah *pretes* dan *posstest*.

a. *Pretest*

Sebelum guru melakukan eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran di kelas, guru harus memberikan soal tanya jawab atau kuis untuk mengetahui kemampuan-kemampuan yang dimiliki setiap siswa. Dalam penilaian tersebut dinamakan *pretest* yang mana penilaian ini dilakukan ¹⁷ pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. *Posstest*

Penilaian yang diterapkan guru ¹ untuk membandingkan hasil akhir dari hasil pengerjaan pada kelas eksperimen dan hasil yang telah diperoleh oleh kelas kontrol. Tes ini dilakukan agar guru mengetahui pengaruh dari penerapan media edukatif ³³ teka-teki silang pada hasil belajar siswa penilaian ini dilakukan pada kedua kelas yaitu di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan sarana proses untuk menganalisis data dengan menggunakan metode statistik, penggunaan secara manual ataupun dengan bantuan software dapat dilakukan pada saat pemilihan alat analisis dengan

menggunakan uji statistik. Peneliti pada saat penelitian analisis data ini akan melakukan pengolahan data dengan bantuan program statistik menggunakan program *SPSS 20*.

a. Uji Validitas

Uji yang pertama dilakukan adalah uji validitas merupakan suatu bentuk alat ukur tes. Validitas menunjukkan seberapa jauh alat pengukuran yang akan dipergunakan nantinya mampu atau tidak untuk mengukur sesuatu yang ingin diukur. Menurut (Siregar, 2017) kriteria yang akan digunakan pada angket untuk mengetahui apakah sudah tepat untuk mengukur apa yang ingin diukur.

Peneliti menggunakan bantuan program IBM SPSS dengan pengambilan uji validitas yaitu:

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dapat dikatakan butir angket termasuk valid.
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dapat dikatakan butir angket termasuk tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Menurut (Siregar, 2017) teknik pengukuran selanjutnya yang dapat digunakan yaitu menggunakan pengukuran teknik *alpha cronbach* yang memiliki ciri khusus untuk suatu instrumen penelitian. Peneliti menggunakan bantuan program *SPSS 20* dikatakan *reliable* (layak), apabila $alpha\ cronbach > 0,60$ dan dikatakan tidak *reliable* jika $alpha\ cronbach < 0,60$.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji pengaruh penerapan media edukatif teka-teki silang terhadap materi membaca dongeng. Dalam penelitian ini uji hipotesis menggunakan Wilcoxon sebagai alternatif menguji ata yang berdistribusi tidak normal terhadap adakah pengaruh yang telah diberikan dari variabel bebas kepada variabel terikat. Jika signifikan maka nilai yang diperoleh harus lebih memiliki nilai ¹² kurang dari 0,05 maka dinyatakan data tersebut signifikan, jika sebaliknya memiliki nilai dari 0,05 maka dikatakan tidak signifikan.

Dengan begitu bisa disimpulkan bahwa adanya penerapan media edukatif teka-teki silang memiliki dampak positif dan berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas III. Jika nilai yang diperoleh kelas kontrol lebih tinggi daripada nilai yang diperoleh pada kelas eksperimen ¹¹⁰ maka hipotesis (H_0) diterima sedangkan hipotesis (H_a) ditolak. Dengan begitu ¹⁰ dapat dikatakan bahwa penerapan media edukatif teka-teki silang materi membaca dongeng untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III tidak berpengaruh baik dalam hasil belajar.

Adapun hipotesis yang akan penulis gunakan adalah :

- ¹
 H_0 : Tidak ada pengaruh Media Edukatif Teka-Teki Silang Materi Membaca Dongeng Terhadap Hasil Belajar pada Kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya.
- ¹
 H_a : Terdapat pengaruh Media Edukatif Teka-Teki Silang Materi Membaca Dongeng Terhadap Hasil Belajar pada Siswa Kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian

Data riset ini diambil pada tanggal 4 s.d 5 Mei 2023 di SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Kelas yang telah dipilih peneliti sebagai sampel dalam penelitian ini adalah pada kelas rendah yaitu kelas III A dan III B. Penelitian ini berjudul “ Penerapan Media Edukatif Teka-Teki Silang Materi Membaca Dongeng untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya “. Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian eksperimen yang menggunakan dua kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan perbedaan perlakuan disetiap kelasnya. Kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya, sedangkan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran.

Prosedur yang dilakukan pertama yaitu meminta izin kepada Kepala Sekolah SDN Dukuh Kupang V Surabaya bahwa akan melakukan sebuah penelitian di sekolah tersebut. Berdasarkan koordinasi dengan guru kelas III peneliti memilih dua kelas sebagai sampel penelitian, yakni kelas III A dengan jumlah 47 siswa sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas III B dengan jumlah 41 siswa sebagai kelas kontrol.

Pada bagian bab iv ini peneliti akan membahas tentang hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan sendiri berguna untuk memberikan pengetahuan terhadap ada atau tidaknya pengaruh dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca dongeng dengan menggunakan media edukatif

teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Dukuh Kupang V

Surabaya.

4.2 Hasil Belajar

a. Hasil Belajar Kelas Kontrol

Kelas kontrol merupakan kelas yang melakukan pembelajaran tanpa adanya penerapan media edukatif teka-teki silang. Pada tahap ini peneliti melakukan tes yang berulang kali sebanyak dua kali tes. Pertama yang dilakukan adalah *pretest* ini dilakukan guna mengetahui pengetahuan awal yang dimiliki oleh siswa. *Pretest* ini berupa tes yang berbentuk essay yang terkait dengan materi membaca dongeng. Siswa diberikan waktu selama 20 menit untuk mengerjakan soal tersebut. Dalam kegiatan berikutnya peneliti berperan untuk membagikan soal, mengawasi kelas agar siswa yang tidak faham bisa bertanya langsung pada peneliti. Hasil *pretest* yang diperoleh siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Pretest Kelas Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50.00	15	36.6	36.6	36.6
	62.50	13	31.7	31.7	68.3
	75.00	5	12.2	12.2	80.5
	87.50	4	9.8	9.8	90.2
	100.00	4	9.8	9.8	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Berlandaskan hasil data pada tabel 4.5 dapat dianalisis bahwa terdapat 15 siswa kelas kontrol dengan nilai prediksi akademik terendah yaitu 50, 13 siswa dengan 62,5 poin, dan 5 siswa dengan 75 poin. 4 siswa mendapat 87,5 poin, dan hanya 1 siswa yang mendapat 100 poin untuk nilai tertinggi.

Hasil prediksi kelas kontrol mendapat skor tertinggi 100 poin dan skor terendah 50 poin. Menurut analisis data pada tabel di atas, hanya 31,8% siswa yang meraih nilai di atas 70 poin, dan 68,3 siswa yang mendapat nilai di bawah 70 poin. Dari data yang terkumpul terlihat bahwa pada kelas kontrol yang melakukan prediksi masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah 70 poin, dan hanya sedikit siswa yang mendapat nilai di atas 70 poin. Setelah melakukan *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal yang dimiliki setiap siswa pada kelas kontrol, peneliti selanjutnya melakukan tes selanjutnya yaitu *posttest* siswa diberikan waktu yang sama untuk mengerjakan *posttest* ini pada penilaian *posttest* ini siswa mendapatkan nilai yang tertuang pada tabel 4.6 seperti di bawah ini.

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest*

Postest Kelas Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	37.50	5	12.2	12.2	12.2
	50.00	14	34.1	34.1	46.3
	62.50	10	24.4	24.4	70.7
	75.00	8	19.5	19.5	90.2
	87.50	4	9.8	9.8	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

37 Pada tabel 4.6 di atas dapat diketahui bahwa nilai yang dihasilkan kelas kontrol pada posttest ini memiliki nilai terendah yaitu 37,5 sejumlah 5 siswa dan nilai terbanyak pada hasil nilai 50 sejumlah 14 siswa yang mendapatkannya, nilai terendah yang didapat yaitu 37,5 sebanyak 5 siswa, berikutnya nilai 62,5 didapat oleh 10 siswa, selanjutnya nilai 75 berjumlah 8 siswa, dan nilai tertinggi yaitu 87,5 yang didapat oleh 4 siswa saja. Berdasarkan pemaparan hasil *posttest* pada kelas kontrol dapat ditarik kesimpulan bahwa hanya 29,3% siswa saja yang mencapai nilai di atas 70 30 sedangkan 70,7% siswa mendapatkan nilai di bawah 70.

Setelah melakukan pretest dan posttest peneliti menjabarkan hasil yang dapat dibandingkan pada tabel berikutnya guna untuk melihat apakah adanya peningkatan dalam hasil belajar yang telah dilakukan siswa pada kelas kontrol ini atau malah sebaliknya hanya ada penurunan saja. Berikut ini merupakan hasil perhitungan yang dimiliki atau diperoleh siswa pada saat *pretest* maupun *posttest*:

28 4.7 Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest Posttest* Kelas Kontrol

		<i>Pretest Posttest</i>	
		Pretest	Posttest
N	Valid	41	41
	Missing	0	0
Mean		65.5488	60.0610
Std. Error of Mean		2.57437	2.31888
Median		62.5000	62.5000
Mode		50.00	50.00
Std. Deviation		16.48401	14.84806
Variance		271.723	220.465

68		
Range	50.00	50.00
Minimum	50.00	37.50
Maximum	100.00	87.50
Sum	2687.50	2462.50

107 Pada tabel 4.7 di atas, setelah mengerjakan tes dapat dijabarkan bahwa pada kelas kontrol ini mendapatkan nilai mean pada *pretest* yaitu sebesar 65 dan pada *posttest* yaitu 60. Nilai terendah yang didapatkan pada *pretest* yaitu 50 dan pada saat *posttest* pun mendapatkan nilai yang sama yaitu 37.5. Nilai tertinggi yang didapatkan pada *pretest* yaitu 100 sedangkan pada saat *posttest* yaitu 87,5. Hal ini bisa ditarik kesimpulan bahwa nilai minimum yang didapat pada *posttest* menunjukkan siswa mendapatkan penurunan. Hal ini terjadi dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media yang menyenangkan sehingga membuat siswa cenderung bosan dan tidak semangat saat mengikuti pembelajaran pada saat itu. Hasil tersebut menunjukkan siswa tidak bisa menerima pembelajaran dengan baik karena pembelajaran hanya tertuju pada guru dan hanya menggunakan metode ceramah.

b. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Pada kelas eksperimen inipun dilakukan tes secara berulang sebanyak dua kali, yang berguna untuk mengetahui pengetahuan awal siswa, dan mengetahui hasil pembelajaran yang telah menggunakan penerapan media edukatif teka-teki silang ini. Sebelum adanya treatment yang digunakan pada kelas ini peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu, 99 siswa diberikan waktu selama 20 menit untuk melakukan pengerjaan. Setelah melakukan *pretest* ini peneliti mendapatkan hasil belajar yang

sudah diselesaikan siswa yang merupakan pengetahuan awal yang dimiliki siswa sebagai berikut ini:

4.8 Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 37.50	6	12.8	12.8	12.8
50.00	24	51.1	51.1	63.8
62.50	7	14.9	14.9	78.7
75.00	3	6.4	6.4	85.1
87.50	5	10.6	10.6	95.7
100.00	2	4.3	4.3	100.0
102 Total	44	100.0	100.0	

Pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa siswa yang berhasil memperoleh nilai >70 ada 17% siswa sedangkan yang menghasilkan nilai <70 sebanyak 83% siswa, dapat dijabarkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai terendah yaitu 35,7 sebanyak 6 siswa, nilai 50 sebanyak 24 siswa, nilai 62,5 diperoleh berjumlah 7 siswa, nilai 75 didapatkan oleh 3 siswa, siswa yang mencapai nilai 87,5 sebanyak 4 siswa, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu nilai 100 hanya 2 siswa saja. Pada saat pretest ini banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah 70, peneliti pun melakukan pembelajaran selanjutnya menggunakan bantuan media pembelajaran yang berbentuk permainan yaitu media edukatif teka-teki silang.

Tes selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu posttest. *Posttest* ini digunakan peneliti untuk mengetahui seberapa peningkatan yang dimiliki

oleh siswa setelah diadakannya *treatment* pada kelas ini. Selain itu media pembelajaran tersebut berfungsi untuk memperbaiki penilaian hasil belajar siswa. Hasil perolehan siswa kelas ini dapat dilihat pada jtabel di bawah ini:

4.9 Tabel Distribusi Frekuensi Hasil *Postest* Kelas Eksperimen

Postest Kelas Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50.00	1	2.1	2.1	2.1
	62.50	2	4.3	4.3	6.4
	75.00	14	29.8	29.8	36.2
	87.50	12	25.5	25.5	61.7
	100.00	18	38.3	38.3	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Tabel 4.9 menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai di atas 70 terdapat 93,6% sedangkan siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 hanya 6,4% siswa saja dengan penjabaran siswa yang mendapatkan nilai terendah 50 sebanyak 1 siswa, selanjutnya nilai 52,5 dieproleh 2 siswa, nilai 75 diperoleh 14 siswa, nilai 87,5 didapatkan sebanyak 12 siswa, dan pada nilai tertinggi pada postest ini yaitu 100 didapatkan oleh 18 siswa. Peningkatan pada kelas eksperimen ini ditunjukkan oleh peneliti melalui tabel yang terdapat hasil dari dua tes yaitu *pretest* dan *postest* yang dapat dilihat di bawah ini:

4.10 Tabel Distribusi Pretest dan Postest Kelas Eskperimen

42
Statistics

	Pretest	Postest
N	47	47
Valid		
Missing	0	0
Mean	57.9787	86.7021
Std. Error of Mean	2.44698	1.87815
Median	50.0000	87.5000
Mode	50.00	100.00
Std. Deviation	16.77568	12.87594
Variance	281.423	165.790
Range	62.50	50.00
Minimum	37.50	50.00
Maximum	100.00	100.00
Sum	2725.00	4075.00

26 Dari hasil analisis data pada tabel 4.9 dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai yang didapatkan mengalami peningkatan, mean yang diperoleh pada pretest yaitu 57,97 sedangkan pada postest mengalami peningkatan sehingga mendapatkan nilai 86,70. Selanjutnya pada pretest siswa yang mendapatkan nilai minimum yaitu 37,50 sedangkan pada postest siswa mengalami peningkatan yaitu siswa mendapatkan nilai minimum 50.

41 Dapat ditarik kesimpulan bahwa penerepan media edukatif teka-teki silang ini cukup membantu guru pada saat penyampaian materi dan dapat membantu siswa saat mengalami kebosanan, karena media ini menggunakan pembelajaran yang berbentuk permainan sehingga bisa menantang siswa untuk belajar dengan konsentrasi selain itu siswa pun mengalami peningkatan dalam hal hasil belajarnya.

Selanjutnya setelah memperoleh hasil tes peneliti melakukan uji

validitas dan reliabilitas yang memiliki fungsi untuk melihat apakah soal tersebut valid dan reliabel atau sebaliknya.

a. Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian memiliki tujuan untuk mengetahui butir-butir tes pada *pretest* dan *posttest* yang sudah dikerjakan siswa merupakan butir tes yang valid atau tidak. Butir tes bisa dikatakan valid jika nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Dari uji coba yang sudah dilakukan peneliti menggunakan bantuan program SPSS 20 pada seluruh soal tes yang berjumlah 8 butir mendapatkan keterangan valid, dikarenakan pada perhitungan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ sebesar 0,209, dengan $df = 88 - 2 = 86$.

4.11 Tabel Validitas Soal *Pretest*

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,351	0,209	VALID
2	0,338	0,209	VALID
3	0,291	0,209	VALID
4	0,445	0,209	VALID
5	0,303	0,209	VALID
6	0,331	0,209	VALID
7	0,274	0,209	VALID
8	0,406	0,209	VALID

Tabel 4.11 memberikan petunjuk bahwa butir soal *pretest* mendapatkan keterangan valid dikarenakan seluruh butir tes memiliki nilai r_{hitung} yang lebih besar nilai yang sudah ditentukan dari r_{tabel} . Setelah melakukan uji validitas pada butir tes soal *pretest* selanjutnya peneliti melakukan perhitungan uji validitas pada butir

soal postest. Hasil dari perhitungan dapat diperhatikan pada tabel di bawah berikut:

4.12 Tabel Uji Validitas Postest

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,302	0,209	VALID
2	0,461	0,209	VALID
3	0,520	0,209	VALID
4	0,521	0,209	VALID
5	0,436	0,209	VALID
6	0,385	0,209	VALID
7	0,504	0,209	VALID
8	0,580	0,209	VALID

Tabel 4.12 setelah diuji cobakan mendapatkan nilai validitas yang melebihi dari r_{tabel} dapat ditarik kesimpulan pada uji coba validitas soal postest ini dan seluruh butir soal yang telah diuji coba oleh peneliti telah mendapatkan sebuah hasil kevalidan karena r_{hitung} mendapatkan nilai yang lebih besar dari r_{tabel} .

Dari tabel di atas diberikan kesimpulan bahwa butir soal pada pretest dan postest yang digunakan peneliti dikatakan valid karena memiliki kriteria yang sudah ditentukan oleh peneliti sebelumnya.

29 b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berguna untuk memberikan kekonsistenan butir-butir soal tersebut setelah pengujian uji validitas sebelumnya. Peneliti memilih kriteria dalam pengujian reliabilitas ini dengan perolehan nilai setelah pengujian menggunakan spss bisa dikatakan reliable

apabila α cronbach $> 0,60$ dan dikatakan tidak *reliable* jika α cronbach $< 0,60$.

Berdasarkan analisis data soal *pretest* menggunakan SPSS 20 diperoleh hasil 0,804 sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen tes reliabel, sedangkan analisis data soal *posttest* menggunakan SPSS 20 memperoleh hasil tes 0,800 dan dapat dikatakan reliabel

4.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan untuk menguji hasil tes pada kelas eksperimen apakah pada kelas tersebut mengalami adanya pengaruh dari penerapan media edukatif teka-teki silang terhadap materi membaca dongeng pada kelas eksperimen. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji Wilcoxon yang bertujuan untuk memberikan perbandingan dari kelas eksperimen dalam pengaruh dari adanya perlakuan variabel bebas terhadap variabel terikat karena dari variabel tersebut memiliki nilai yang berdistribusi tidak normal, maka uji wilcoxon ini digunakan sebagai alternatif. Jika signifikan nilainya hasilnya lebih kecil dari 0,05 maka dikatakan signifikan, jika sebaliknya hasilnya lebih dari 0,05 maka dinyatakan tidak signifikan.

6
Tabel 4.13 Uji Wilcoxon

Test Statistics^a

	POSTEST - PRETEST
Z	-5.629 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dari hasil pada tabel diatas memiliki nilai sig. 0,00 maka pada tabel di atas menunjukkan bahwa signifikansinya lebih kecil dari 0,05. Menurut kriteria keputusan, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat dikatakan signifikan, jika sebaliknya lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan tidak signifikan, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa, dalam penelitian ini adanya pengaruh dari penerapan media pembelajaran dalam materi membaca dongeng terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh selama pelaksanaan pembelajaran, nilai rata-rata siswa yang diperoleh kelas eksperimen pembelajaran adalah 57,7 poin pada saat tes awal yaitu *pretest*, dan nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol adalah 60 poin, yaitu menunjukkan kemampuan siswa di awal. Kemudian setelah diberi perlakuan dengan media pendidikan teka teki silang, kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai posttest score 86,7 dan kelas kontrol mendapatkan rata-rata 62,1. Setelah adanya *treatment* pada kelas eksperimen dengan penggunaan media edukatif teka-teki silang ini hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebanyak 29,8 atau 48,7%. Kelas kontrol memiliki hasil nilai rata-rata awal pada *pretest* yaitu 62,2 yang menunjukkan hasil kemampuan siswa, sedangkan setelah melakukan pembelajaran tanpa adanya media edukatif teka-teki silang kelas kontrol mendapatkan nilai *posttest* dengan rata-rata 60,1. Tidak adanya penggunaan media

pembelajaran ²⁵ pada kelas kontrol menjadikan nilai siswa pada kelas ini mengalami penurunan sebanyak 2,1 atau -81%.

Terdapat 44 siswa dengan skor ≥ 70 di kelas eksperimen dan ¹⁰³ 12 siswa pada kelas kontrol dengan skor ≥ 70 . Pada post-test, nilai terendah kelas eksperimen adalah 62,5 poin, sedangkan nilai terendah yang dimiliki kelas kontrol adalah 37,5 poin. Nilai *postest* tertinggi ⁷⁸ kelas eksperimen adalah 100 poin, sedangkan kelas kontrol adalah ¹⁷ 87,5 poin. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan bantuan untuk siswa memahami materi dengan baik dan reaktif, mengingat media ⁸⁰ merupakan alat bantu yang bisa dimanfaatkan ataupun digunakan oleh guru untuk menginterpretasikan materi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

¹³ Uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan data yang didapatkan pada *pretest* dan *postest* dari dua kelas yang telah dipilih sebelumnya. ¹⁰⁵ Uji validitas dan reliabilitas ini dibantu dengan program staistika yaitu *SPSS*, dan hasilnya menunjukkan bahwa semua item *pretest* dan *postest* valid dan reliabel pada saat digunakan.

Berdasarkan pada pemaparan penjelasan di atas yang sudah dipaparkan maka dapat disimpulkan ² bahwa media edukatif teka-teki silang memberikan dampak yang sangat positif atau dampak peningkatan terhadap hasil belajar yang dimiliki siswa. Hal ini disebabkan media edukatif teka-teki silang memiliki kelebihan yaitu membuat siswa lebih konsentrasi belajar karena media ini bisa digunakan untuk belajar dan bermain, media ini tentunya menggunakan beragam

warna yang membuat siswa tidak cepat bosan dalam pembelajaran di kelas, dengan begitu hasil belajar siswa pun lebih meningkat dari sebelumnya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penerapan media edukatif teka-teki silang ini memiliki kriteria yang sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca dongeng dilakukan dengan menempelkan kertas warna-warni yang terdapat huruf-huruf yang diacak. Dengan menggunakan media ini siswa dilibatkan secara langsung agar pembelajaran dalam materi ini lebih berkesan. Selanjutnya siswa mencari dan menyusun kertas warna-warni tersebut pada teka-teki silang yang sudah ditempelkan pada papan tulis di depan kelas. Berdasarkan hasil akhir penelitian yang sudah dijelaskan, bisa disimpulkan dengan adanya penerapan media edukatif teka-teki silang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa dalam materi membaca dongeng di kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Hal ini bisa kita lihat dari hasil tes belajar siswa sebelum dan setelah adanya penerapan media edukatif teka-teki silang. Hasil tes belajar siswa sebelum adanya penerapan media edukatif teka-teki silang berada pada nilai rendah yaitu 37,5 sedangkan pada tes hasil belajar siswa setelah adanya penerapan media edukatif teka-teki silang berada pada nilai tinggi yaitu 87,5-100. Pada uji *Wilcoxon* yang digunakan peneliti ini menggunakan taraf signifikansi 0,05. Kemudian diperoleh hasil tes ialah 0,00. Sehingga hasil tes lebih kecil dari taraf signifikansi dapat di tarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a diterima yang berarti bahwa penerapan media edukatif teka-teki silang ini berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam materi membaca dongeng.

6

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dijelaskan di atas, penulis menuliskan beberapasaran kepada pihak tertentu sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Guru diharapkan lebih bisa menggunakan fasilitas yang sudah diberikan oleh khususnya media pembelajaran, dan bisa digunakan saat berlangsungnya pembelajaran. Karena pada dasarnya penerapan media pembelajaran memberikan siswa semangat dan lebih bisa berkonsentrasi ⁸⁵ dalam pembelajaran sehingga hasil yang didapatkan lebih meningkat dari sebelumnya.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk bisa lebih semangat dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung sehingga pembelajaran tersebut sehingga tujuan yang sudah ditentukan pada awal pembelajaran dapat tercapai.

106

c. Bagi Sekolah

Pihak sekolah harus memberikan dukungan kepada guru-guru kelas yang akan menerapkan media pembelajaran.

Skripsi

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.ung.ac.id Internet Source	1%
2	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
3	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
5	repository.upi.edu Internet Source	1%
6	www.scribd.com Internet Source	1%
7	zombiedoc.com Internet Source	1%
8	www.repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1%
9	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%

10	library.um.ac.id Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
12	Ida Bagus Nyoman Udayana, Rejeki Sekar Dwifa. "Pengaruh Service Quality dan Empathy terhadap Purchase Intention di Pasar Tradisional Melalui Word of Mouth:", Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal, 2022 Publication	<1 %
13	id.scribd.com Internet Source	<1 %
14	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
15	Yushinta Novia Nur Fatikah, Akmal Walad Ahkas. "Using Cross Puzzles to Improve Maharah Kitab on Students at the Al-Ihsan Foundation, Medan", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2022 Publication	<1 %
16	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
17	docobook.com Internet Source	<1 %

18	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
19	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
20	www.online-journal.unja.ac.id Internet Source	<1 %
21	123dok.com Internet Source	<1 %
22	journal.ikipsiliwangi.ac.id Internet Source	<1 %
23	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
24	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
25	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
26	repositori.usu.ac.id Internet Source	<1 %
27	Submitted to Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya Student Paper	<1 %
28	core.ac.uk Internet Source	<1 %
29	docplayer.info	

Internet Source

<1 %

30

jurnal.fkip.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

31

digilib.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

32

repo.iain-tulungagung.ac.id

Internet Source

<1 %

33

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

34

garuda.kemdikbud.go.id

Internet Source

<1 %

35

repository.unisma.ac.id

Internet Source

<1 %

36

aungsumbono.wordpress.com

Internet Source

<1 %

37

text-id.123dok.com

Internet Source

<1 %

38

digilib.uin-suka.ac.id

Internet Source

<1 %

39

repository.unj.ac.id

Internet Source

<1 %

40

Abdika Alhakiki, Taufina Taufina. "Pengaruh Quantum Teaching Kerangka TANDUR

<1 %

Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2020

Publication

41	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
42	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
43	prosiding.upgris.ac.id Internet Source	<1 %
44	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
45	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
46	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
47	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
48	Submitted to Universitas Wijaya Kusuma Surabaya Student Paper	<1 %
49	repository.upbatam.ac.id Internet Source	<1 %
50	jurnal.ummi.ac.id Internet Source	<1 %

jurnal.umt.ac.id

51

Internet Source

<1 %

52

jurnal.unimed.ac.id

Internet Source

<1 %

53

nisafitrianimarufah.blogspot.com

Internet Source

<1 %

54

Christin Tulaseket, F Leiwakabessy, Dominggus Rumahlatu. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COURSE REVIEW HORAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI SISTEM KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP PADA KELAS X SMA NEGERI 14 AMBON", Biopendix: Jurnal Biologi, Pendidikan dan Terapan, 2019

Publication

<1 %

55

Roihatussa Diyah, Ezik Firman Syah. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Materi Membaca Dongeng di Kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang", Innovative: Journal Of Social Science Research, 2022

Publication

<1 %

56

e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id

Internet Source

<1 %

57

eprints.undip.ac.id

Internet Source

<1 %

58

jurnal.fkip.untad.ac.id

Internet Source

<1 %

59

123docz.net

Internet Source

<1 %

60

Sukriswati Sukriswati. "UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN MATERI LEMBAGA PEMERINTAH PUSAT MELALUI MODEL COOPERATIVE TIPE MAKE A MATCH KELAS IV SDN 2 GERDUREN SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016", Academy of Education Journal, 2016

Publication

<1 %

61

repo.undiksha.ac.id

Internet Source

<1 %

62

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1 %

63

Intan Shabrina, Imas Kania Rahman, Salati Asmahan. "Pengaruh Model Think Pair And Share Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 2017

Publication

<1 %

64

[Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya](#)

Student Paper

<1 %

65

ecampus-fip.umj.ac.id

Internet Source

<1 %

66	ojs.amikom.ac.id Internet Source	<1 %
67	www.sciencegate.app Internet Source	<1 %
68	zenodo.org Internet Source	<1 %
69	Mariana Mariana, La Ode Rafiuddin R. "PENERAPAN MODEL PAIKEM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS III SDN 1 LASUSUA", Journal of Basication (JOB) : Jurnal Pendidikan Dasar, 2020 Publication	<1 %
70	Patih Rinto Abadi, Muhammad Hanif. "Pengaruh Penggunaan Media Blog Terhadap Prestasi Belajar IPS-Sejarah Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sukomoro Kabupaten Magetan", AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2015 Publication	<1 %
71	conference.upgris.ac.id Internet Source	<1 %
72	e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
73	online-journal.unja.ac.id Internet Source	<1 %

74	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
75	repository.bungabangsacirebon.ac.id Internet Source	<1 %
76	repository.unja.ac.id Internet Source	<1 %
77	Ekanovi Pratiwi A. Durufin, Sri Mulyani Sabang, Irwan Said. "Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif dengan Teknik Think Aloud Pair Problem Solving pada Materi Hidrokarbon Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Palu", Jurnal Akademika Kimia, 2018 Publication	<1 %
78	Sri Mayani, Swaditya Rizki. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK (PMR) PADA MATERI PROGRAM LINEAR", AKSIOMA Journal of Mathematics Education, 2016 Publication	<1 %
79	a-research.upi.edu Internet Source	<1 %
80	academic-accelerator.com Internet Source	<1 %
81	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %

erepository.uwks.ac.id

82	Internet Source	<1 %
83	infoartikelcerita.blogspot.com Internet Source	<1 %
84	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
85	jurnal.untad.ac.id Internet Source	<1 %
86	repository.iain-manado.ac.id Internet Source	<1 %
87	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
88	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %
89	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %
90	vdocuments.site Internet Source	<1 %
91	Eka Wahyu Hidayati. "Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian", Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES), 2018 Publication	<1 %

92	Noor Laila Atini. "Penggunaan permainan puzzle pada materi bangun datar di kelas VII SMP Negeri 12 Yogyakarta", Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 2018 Publication	<1 %
93	Rahma Ashari Hamzah. "PENGARUH TEKNIK PEMBIMBINGAN GURU TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 2 MALINO", JURNAL PENDIDIKAN DASAR, 2021 Publication	<1 %
94	adoc.pub Internet Source	<1 %
95	ayiolim.wordpress.com Internet Source	<1 %
96	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
97	eprints.umpo.ac.id Internet Source	<1 %
98	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
99	eprintslib.ummgl.ac.id Internet Source	<1 %
100	etd.iain-padangsidimpuan.ac.id Internet Source	<1 %

101	id.123dok.com Internet Source	<1 %
102	jurnal.utu.ac.id Internet Source	<1 %
103	lib.um.ac.id Internet Source	<1 %
104	repo.stikesicme-jbg.ac.id Internet Source	<1 %
105	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1 %
106	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	<1 %
107	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
108	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
109	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
110	www.ejournal-s1.undip.ac.id Internet Source	<1 %
111	www.eprints.unram.ac.id Internet Source	<1 %
112	www.scilit.net Internet Source	<1 %

- 113 Dhesela Sheilawati, Rizki Zulaini, Candra Puspita Rini. "Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Bunyi Kelas IV SDIT at-Taufiq Kota Tangerang", ARZUSIN, 2022
Publication <1 %
-
- 114 Ridha Ahsanul Fitri, Fachri Adnan, Irdamurni Irdamurni. "Pengaruh Model Quantum Teaching terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2020
Publication <1 %
-
- 115 journal.uinsgd.ac.id
Internet Source <1 %
-
- 116 zamrishabib.wordpress.com
Internet Source <1 %
-

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off