

Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 49 Lubuklinggau

Lara Utami Wulandari¹, Tri Juli Hajani², Andri Valen³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP-PGRI Lubuklinggau, Indonesia^{1,2,3}
utamilara10@gmail.com¹, Trij3059@gmail.com², valen.andri87@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa Media Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 49 Lubuklinggau yang valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Populasi sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV SD Negeri 49 Lubuklinggau sebanyak 3 siswa uji one to one dan 12 siswa uji kelompok kecil. Jenis penelitian ini peneliti menggunakan pengembangan model ADDIE (Analysis, Desain, Development, Implimentation dan Evaluation). Teknik Pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli bahasa, ahli media, ahli materi serta angket kepraktisan guru dan siswa. Berdasarkan hasil analisis oleh ketiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa Media Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Tematik memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata 4,0. Hasil analisis data yang dihasilkan dari uji rekapitulasi guru dan siswa memperoleh hasil 80% dengan kategori praktis. Berdasarkan hasil uji validasi ahli dan hasil analisis kepraktisan dapat dinyatakan bahwa media teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik dapat nyatakan valid dan praktis serta dapat digunakan pada proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Teka-teki Silang, Kebudayaan Lokal.

Abstract

This study aims to develop a product in the form of Crossword Puzzle Media Based on Local Culture in Class IV Thematic Learning at SD Negeri 49 Lubuklinggau which is valid and practical to use in learning. The sample population used was fourth grade students of SD Negeri 49 Lubuklinggau as many as 3 students for one to one test and 12 students for small group testing. This type of research researchers use the ADDIE model development (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The data collection technique used a validation questionnaire of linguists, media experts, material experts and practicality questionnaires for teachers and students. Based on the results of the analysis by the three experts, namely linguists, media experts and material experts, it shows that the Crossword Puzzle Media Based on Local Culture in Thematic Learning meets the valid criteria with an average score of 4.0. The results of data analysis generated from the recapitulation test of teachers and students obtained 80% results in the practical category. Based on the results of the expert validation test and the results of the practicality analysis, it can be stated that the crossword puzzle media based on local culture in thematic learning can be declared valid and practical and can be used in the learning process in elementary schools.

Keywords: Development, Crossword Media, Local Culture.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan seseorang atau kelompok agar seseorang menjadi dewasa yang sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan selalu dijadikan sebagai tolak ukur atau indikator moral dan pola pikir generasi penerus bangsa. Lembaga pendidikan terus melakukan perubahan guna meningkatkan hal tersebut, baik dari segi peraturan perundang-undangan maupun dari segi perubahan kurikulum, guna meningkatkan jenjang

Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berhasil mengembangkan potensi siswa secara maksimal, upaya ini akan tercapai apabila guru mampu mengembangkan belajar dengan makna (Andri Valen, 2020). Peran guru dalam hal ini sangat berpengaruh dan akan banyak perbedaan seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran dengan cepat dan ada juga peserta didik yang kurang mampu mencerna materi pelajaran. Menyikapi kebutuhan pendidikan Abad 21, pemerintah melakukan penyempurnaan dalam sistem pendidikan nasional dengan memberlakukan kurikulum 2013. Salah satu karakteristik pembelajaran di Kurikulum 2013 adalah memberlakukan pembelajaran tematik di pembelajaran di

persekolahan berdasarkan minat peserta didik, sehingga menjadi generasi penerus bangsa yang adalah bermoral dan bermartabat (Wahyuni, 2018:37). Dalam dunia pendidikan pastinya akan terjadi sebuah proses pembelajaran.

Menurut Bahri (Aprida, 2017:337) pembelajaran merupakan suatu proses untuk mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar dengan baik dan benar

sekolah dasar untuk semua tingkatan kelas. Menurut Rusman dalam (Andi, 2014:54) model pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang menggabungkan beberapa mata pelajaran untuk memahami makna pembelajaran yang saling berkaitan kepada siswa, disebut bermakna menurut Rusman, dikarenakan dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 2 maret 2021 kepada wali kelas IV, diperoleh informasi di Sekolah Dasar tersebut media pembelajaran di SD masih belum maksimal seperti hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa di sekolah tersebut banyak

belum menggunakan media pembelajaran. Proses pembelajaran di ruang kelas masih menggunakan media pembelajaran picture and picture dengan kondisi siswa di ruang kelas yang tidak cukup efektif. Hasil wawancara diperoleh informasi bahwa jumlah siswa di kelas IV adalah 27 siswa, strategi dan metode pembelajaran masih menggunakan ceramah dan menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan buku cetak atau modul. Kurikulum yang diterapkan yaitu kurikulum 2013. Masalah yang dialami wali kelas yaitu kesulitan siswa dalam mengerti pembelajaran yang diajarkan, oleh karena itu dibutuhkannya media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Maka media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan materi pelajaran, tetapi sebagian yang belum jelas saja, ini sesuai fungsi media yaitu sebagai penjelas pesan. Oemar dalam Syukur (Musfiqon, 2012:27) mendefinisikan media sebagai alat yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah. Yusufhadi (Musfiqon, 2012:27) mengartikan media sebagai tempat untuk

menyampaikan pesan melalui sumber atau penyalurannya untuk diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai sehingga terjadinya proses belajar.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk tahap sekolah dasar ialah mengingat pada tahap ini siswa berada di fase tahap operasional dimana siswa mampu berfikir terhadap benda-benda yang konkret atau nyata. Media juga dapat dijadikan sebagai sarana atau perangkat yang dapat berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam proses komunikasi antara pemberi informasi dan penerima informasi, sehingga peneliti akan menggunakan media pembelajaran susun kata berbasis kebudayaan lokal. Media pembelajaran teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal merupakan media dalam bentuk permainan dengan memasukkan berbagai pertanyaan mengenai keragaman kebudayaan di kota lubuklinggau sehingga peserta didik akan lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode yang berbeda dan media yang serupa serta materi yang disampaikan juga akan lebih dimengerti dan menyenangkan maksudnya dengan menerapkan media pembelajaran susun kata berbasis kebudayaan lokal siswa dapat berfikir secara nyata mengenai materi yang akan diajarkan serta memahami kebudayaan yang ada di kota lubuklinggau.

Peneliti tertarik untuk menciptakan dan mengembangkan sebuah media akan dijadikan sebagai salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal. Penyajian media ini berbentuk visual dalam proses pembelajarannya dalam membuat media pembelajaran teka-teki silang ini juga menggunakan warna-warna yang cerah agar lebih menari perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran serta penerapan materi yang digunakan juga berupa keragaman budaya yang terdapat di kota Lubuklinggau agar siswa lebih tertarik dan dapat mengingat serta memahami materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal sebagai media untuk pembelajaran tematik kelas IV SD. Penggunaan media pembelajaran teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal diharapkan mampu memberikan pengetahuan yang lebih mengenai kebudayaan lokal yang ada serta memahami kebudayaan dan melestarikan kebudayaan lokal yang mulai pudar serta dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan menggunakan media, peserta didik dan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran agar lebih inovatif, kreatif dan juga agar permasalahan atau kesulitan yang

dihadapi peserta didik dan guru dapat diselesaikan. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 49 Lubuklinggau”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *research and development (R&D)* Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji validasi dan praktis pada produk tersebut. Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan untuk mengembangkan media pembelajaran. Menurut Winami (2018:263) ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Menurut Hamzah (2019:39) Berikut ini beberapa tahap pengembangan model ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahap pengembangan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional serta lebih lengkap dibandingkan model yang lainnya. Pembuatan dan pengembangan Media Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan lokal Lembar menggunakan model R&D serta menggunakan model pengembangan

ADDIE. Peneliti menggunakan model ADDIE karena langkah-langkah desain sistem pembelajarannya relatif sederhana. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan angket adapun instrumen yang digunakan untuk melihat valid dan praktis media teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV yang dikembangkan yaitu menggunakan angket validasi dan kepraktisan.

Media pembelajaran teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV dibuat dalam bentuk benner dengan ukuran 150 X 80 Cm dan untuk menjawab pertanyaan dari tts tersebut yaitu tiap huruf akan langsung ditulis menggunakan spidol. Tema yang diterapkan pada pembelajaran tematik adalah tema 3, subtema 1, dimana didalam pertanyaan teka-teki silang ini berisikan tentang kebudayaan lokal apa saja yang ada di kota lubuklinggau sehingga siswa akan memahami dan mengerti kebudayaan apa saja yang ada dikota lubuklinggau serta menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi pada diri siswa. Dimana hasil yang dilakukan oleh peneliti harus melalui tahap validasi oleh para ahli bahasa, ahli media dan ahli materi dan penelitian melakukan 2 tahap pegujian yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Penelitian ini hanya melihat hasil akhir dari sebuah penelitian.

Uji Validasi Media Pembelajaran Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV

Lembar angket validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan dari produk yaitu berupa Media Pembelajaran Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV. Kevalidan media tersebut dapat diketahui dari hasil analisis data yang terdapat pada lembar angket tersebut. Lembar angket validasi dibedakan menjadi tiga yaitu untuk ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari angket validasi ini dijadikan pedoman dalam melakukan revisi. Data lembar penilaian validasi media Pembelajaran Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV diidentifikasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Lembar validasi untuk angket ahli bahasa, ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert dan diisi dengan ketentuan yang tertera dalam tabel. Memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban sangat baik (5), baik (4), Cukup (3), tidak baik (2), dan sangat tidak baik (1) Pedoman pemberian skor media untk ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media diisi dengan ketentuan table 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Pedoman Pemberian Skor Lembar Penilaian Kevalidan Media

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang baik
1	Sangat Tidak Baik

(Sugiyono, 2016:93)

2. Pemberian nilai validitas dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 3.2. Rentang Skor Masing-Masing Angket

No	Rentang skor (i)	Kategori
1	$X > \bar{x} + 1,80 S_{Bi}$	Sangat Valid
2	$\bar{x} + 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{x} + 1,80 S_{Bi}$	Valid
3	$\bar{x} - 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{x} + 0,60 S_{Bi}$	Cukup Valid
4	$\bar{x} - 1,80 S_{Bi} < X \leq \bar{x} - 0,60 S_{Bi}$	Kurang Valid
5	$X \leq \bar{x} - 1,80 S_{Bi}$	Sangat kurang Valid

Widoyoko (2013: 238)

Keterangan:

X = skor aktual (skor yang dicapai)

\bar{x} = rerata skor ideal

=

$\left(\frac{1}{2}\right)$ (skor tertinggi – skor terendah ideal)

S_{Bi} = simpangan baku skor ideal

= $\left(\frac{1}{2}\right)\left(\frac{1}{3}\right)$ (skor tertinggi – skor terendah

Skor tertinggi ideal =

\sum butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal =

\sum butir kriteria x skor terendah

Uji Coba Kepraktisan

Kepraktisan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV dapat dilihat dari hasil identifikasi angket kepraktisan siswa, hasil penilaian pada siswa pada lembar kepraktisan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pada angket siswa yaitu dengan memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban ya dengan skor 1, dan tidak dengan skor 0.
2. Pada angket guru dengan memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban Sangat Baik (5), Baik (4), Cukup (3), Kurang (2) dan Sangat Kurang (1).
3. Pemberian nilai kepraktisan dengan rumus sebagai berikut:

Tingkat Kepraktisan =

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Hidayat (2017:56)

4. Mencocokkan rata-rata kepraktisan dengan kriteria kepraktisan Media

Tabel 3.3 Kriteria Kepraktisan Media Teka-teki Silang

Interval rata-rata skor	Klasifikasi
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak praktis

Hidayat (2017:56)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah terciptanya Media Pembelajaran Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*.

1. Validasi Media Pembelajaran Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV.

Hasil validasi yang dilakukan kepada beberapa ahli dan dari beberapa aspek. Evaluasi ahli untuk menyempurnakan media pembelajaran teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV yang di kembangkan dari segi bahasa, media dan materi. Validasi bahasa dilakukan kepada dosen bahasa yaitu Bapak Agung Nugroho, M.Pd. Dari hasil analisis validasi ini termasuk dalam kategori baik 37,8

Validasi kedua adalah hasil dari validasi materi yang dilakukan kepada Guru SD Negeri 49 Lubuklinggau

yaitu Ibu Tri Wahyu Wulandari, S.Pd. Validasi yang dilakukan dari segi materi ini termasuk kedalam kedalam kategori baik yaitu 50,4

Validasi ketiga adalah hasil dari validasi ahli media yang dilakukan kepada dosen matematika yaitu bapak Dodik Mulyono, M.Pd. Hasil tanggapan dari validasi media mendapatkan skor 83,4. Dari hasil analisis validasi ini termasuk kedalam kategori baik, media pembelajaran teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV termasuk dalam kategori baik dan valid serta layak digunakan dari segi media desain dengan tetap adanya beberapa revisi sesuai dengan saran.

Berdasarkan hasil penilaian tahap validasi oleh para ahli yang telah dilakukan terhadap media teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV yang telah diuraikan diatas menunjukkan bahwa uji validasi dari ketiga ahli tersebut termasuk kedalam kategori baik dan valid sehingga media teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tetap melakukan perbaikan sesuai saran saran dan komentar yang diberikan. Hasil validasi yang telah dilaksanakan dapat dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4.7 Hasil Tanggapan Tim Ahli

No	Validator	Skor yang Diperoleh	Kategori
1.	Ahli Bahasa	37,8	Baik
2.	Ahli Materi	50,4	Baik
3.	Ahli Media/Desain	83,4	Baik
Total		175,2	Baik

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV.

Kepraktisana Media Pembelajaran Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV yang dilakukan adalah uji coba melalui tahap uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil untuk melihat kepraktisan dari media teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV SD negeri 49 Lubuklinggau. Uji coba perorangan dilakukan pada tanggal 12 oktober dengan melakukan pengisian angket kepraktisan. Uji coba perorangan dilakukan didalam kelas hal ini dikarenakan guru kelas IV telah memberikan izin untuk menggunakan kelasnya. Pelaksanaan uji coba perorangan dilakukan oleh 3 siswa menyatakan bahwa media teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV dikategorikan sangat praktis yaitu 70% pada hasil uji coba perorangan ini

bahwa tidak ada masukan maupun perbaikan dari yang disarankan hal ini menunjukkan bahwa media teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV sudah dapat digunakan atau diuji cobakan pada uji coba kelompok kecil. Selanjutnya uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 12 siswa dan dilaksanakan pada tanggal 14 oktober di SD Negeri 49 Lubuklinggau dengan mengisi angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan dari media teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV. Hasil data yang diperoleh menyatakan bahwa uji coba kelompok kecil dinyatakan praktis yaitu dengan skor yaitu 76% Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal Pada Tematik praktis dan siap digunakan tanpa adanya perbaikan, tidak ada saran atau masukan dari siswa yang perlu direvisi.

Berdasarkan hasil dari kedua uji coba tersebut dapat dilihat bahwa Media Pembelajaran Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal Pada Tematik kelas IV dapat dikategorikan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Rekapitulasi hasil keseluruhan penilaian kepraktisan dari uji coba

perorangan dan uji coba kelompok kecil dapat dilihat di tabel

Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Uji Kepraktisan Guru dan Siswa

No	Kode Guru	Presentase	Kategori
1.	<i>Uji One to One</i>	70%	Sangat Praktis
2.	Uji Kelompok Kecil	76%	Praktis
Hasil		80%	Praktis

PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV menggunakan model pengembangan Addie (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation.*)

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru serta menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru.

2. Tahap rancangan (*Design*)

Tahap design memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari pembelajaran. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan pembelajaran, merancang

perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

3. Tahap pengembangan atau produk

(*Development or Production*)

Development dalam model Addie berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap design telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Sebagai contoh, apabila pada tahap design telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti media, dan materi pembelajaran.

a. Proses Validasi

Pada tahap ini dilakukan validasi produk berupa materi, media dan bahasa kepada para ahli (ahli bahasa, ahli materi dan ahli media).

b. Tahapan Revisi

Tahap ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan pada produk Media Pembelajaran Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal pada proses validasi bahasa, validasi materi dan validasi media. Tahap revisi dilakukan berdasarkan komentar, Saran dan masukan dari para ahli sehingga kualitas bahasa, materi dan media pembelajaran yang dihasilkan dapat dikatakan maksimal.

c. Uji Coba *One to One*

Uji Coba *One to One* ini dilakukan peneliti pada seorang siswa yang merupakan anggota dari kelas IV yang akan diteliti. Pada tahap ini peneliti memberikan angket kepraktisan terhadap siswa sebagai uji kepraktisan produk sehingga dapat diketahui apakah produk yang digunakan sudah praktis atau belum.

d. Tahapan Revisi

Tahap ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan pada produk dan perangkat pembelajaran pendukung. Tahap ini dilakukan ke semua tahapan pengembangan berdasarkan komentar, saran dan masukan sehingga kualitas media pembelajaran yang dihasilkan bisa maksimal.

4. Implementasi (*Implementation*)

Untuk tahapan Implementasi dalam kelas, peneliti menggunakan Uji coba terbatasnya (Uji *One to One*) dan dilanjutkan dengan Uji Coba *Small Group Try-Out* (Kelompok Kecil) yang dilakukan pada kelas IV SDN 49 Lubuklinggau. Dengan melakukan uji coba melibatkan siswa untuk mengetahui respon siswa dan kemenarikan media teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV dalam proses pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap *Evaluation* dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN 49 Lubuklinggau untuk memberi umpan balik pada penerapan Media pembelajaran Teka-teki

Silang Bebasis Kebudayaan Lokal. Kemudian, dilakukan pengisian angket kepraktisan guru dan siswa.

Setelah peneliti melakukan evaluasi terhadap siswa kelas IV SDN 49 Lubuklinggau. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal sehingga nantinya akan menjadi pedoman peneliti untuk melakukan revisi pada media pembelajaran teka-teki silang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV dengan menggunakan model Addie yang meliputi 5 tahap yaitu: (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation.*) Kualitas media yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV yang dikembangkan berdasarkan analisis oleh para ahli, yang terdiri dari ahli bahasa dengan skor 37,8 dengan kategori "valid", validasi ahli materi dengan skor 50,4 dengan kategori "valid" dan validasi ahli media dengan skor 83,4 dengan kategori "valid". Keseluruhan hasil validasi ahli

diperoleh skor 175,2 dengan kategori “valid”.

2. Media Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV berdasarkan analisis yang dilakukan pada guru dan siswa Kelas VI SD Negeri 49 Lubuklinggau diperoleh nilai kepraktisan guru sebesar 96% dan hasil kepraktisan siswa sebesar 76%. Hal ini menyatakan bahwa guru dan siswa memberikan respon baik terhadap Media Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV yang dikembangkan sehingga dinyatakan layak digunakan dan praktis.

Valen, Andri. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Buku Pendamping Tematik Terpadu Berbasis Kontekstual pada Siswa Sekolah Dasar. *Research & Learning in Elementary Education*, 5(5), 3280.

Winarni, Endang Widi. 2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi, Ilyasa. 2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, XVI(1), 100-101.
- Agustin, Silvia, Sumardi, Ghullam Hamdu. 2021. Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 170-173.
- Diputra, K.S. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Intergratif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *P-ISSN*, 5(2), 126.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.