

EYD. Perolehan nilai dari ahli materi telah dihitung dan memperoleh presentase nilai 96,60% dan media pembelajaran TTS dinyatakan sangat valid dan tanpa adanya revisi. Saran dari ahli materi adalah untuk menambah tingkat kesulitan dari soal dan bisa divariasikan dengan soal HOTS.

Penilaian ahli media menyatakan media pembelajaran TTS LHO sangat baik/sangat valid. Presentase nilai yang diperoleh adalah 91,6%. Aspek yang dinilai oleh ahli media adalah segi desain dan pemrograman media pembelajaran. Media pembelajaran TTS LHO dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.

Media pembelajaran TTS LHO dinyatakan berkualitas berdasarkan angket respon peserta didik. Perolehan presentase angket respon peserta didik adalah 83%. Total skor yang diperoleh adalah 332 dan hasil skor maksimal adalah 400. Angket respon peserta didik merupakan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran TTS LHO setelah pelaksanaan uji coba produk.

Adapun pengambilan keputusan tingkat efektifitas media diperoleh dari nilai peserta didik. Peneliti menghitung presentase ketuntasan peserta didik dan memperoleh nilai 75%. Jumlah keseluruhan peserta didik kelas 10 adalah 20 orang. 15 orang nilainya dinyatakan tuntas, sedangkan lima sisanya dinyatakan tidak tuntas. Dengan presentase ketuntasan 75% tersebut maka media pembelajaran TTS LHO dinyatakan baik/efektif.

Berdasarkan uraian di atas maka media pembelajaran teka teki silang laporan hasil observasi berbasis android dinyatakan memenuhi kriteria valid, berkualitas dan efektif. Media pembelajaran TTS LHO dikatakan baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks laporan hasil observasi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Media pembelajaran teka teki silang berbasis android ini diteliti dan dikembangkan dengan metode *research and development (R&D)*. Pendekatan yang peneliti gunakan adalah ADDIE, akronim dari *analyze* (analisis), *design* (desain) *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Pengembangan dalam media TTS LHO ini merupakan penambahan fitur pembahasan soal. Teks laporan hasil observasi dipilih sebagai materi dalam media pembelajaran ini karena dianggap biasa saja dan membosankan baik dari sudut pandang guru maupun peserta didik.

Ada lima perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran teka teki silang teks laporan hasil observasi berbasis android ini. Photosop untuk desain tampilan, elemen dan yang lainnya. Proprofs digunakan untuk membuat TTS secara online. Articulate Storyline 3 untuk pemrograman media. Google Drive untuk menyimpan hasil publikasi media pembelajaran dari Articulate Storyline 3. Terakhir adalah Admin Console yang digunakan untuk mengubah drive menjadi website.

Media pembelajaran teka teki silang teks laporan hasil observasi berbasis android yang telah melalui lima tahapan pendekatan ADDIE ini telah dinyatakan baik dan layak untuk dipakai saat kegiatan pembelajaran dikarenakan sudah memenuhi kriteria valid, berkualitas, dan efektif. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SMAS Al-Multazam Mojokerto. Perolehan tingkat kevalidan didasarkan pada penilaian ahli materi dan ahli media melalui angket penilaian ahli media. Perolehan nilai keberkualitasan didasarkan pada angkt respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran TTS LHO. Sedangkan efektifitas penggunaan media pembelajaran diambil dari presentase ketuntasan nilai peserta didik.

Hasil penghitungan uji validitas media pembelajaran dari ahli materi dan ahli media adalah 96,6% dan media dinyatakan sangat baik atau sangat valid. Hasil

uji keberkualitasan memperoleh presentase nilai 83% berdasarkan angket respon peserta didik dan media pembelajaran dinyatakan sangat berkualitas. Sedangkan uji efektifitas berdasarkan presentase ketuntasan nilai peserta didik memperoleh nilai 75% dan media pembelajaran TTS LHO dinyatakan efektif.

5.2 Saran

Saran pemanfaatan media pembelajaran teka teki silang berbasis android pada teks laporan hasil observasi.

1. Media pembelajaran TTS LHO ini dibuat dengan proses yang sesuai dengan pendekatan ADDIE, sehingga pengguna harus memanfaatkannya sebaik mungkin.
2. Media pembelajaran ini diharapkan dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran di dalam kelas.
3. Metode pembuatan TTS dalam Articulate Storyline 3 ini bisa diterapkan guru atau tenaga pendidik lainnya dengan menggunakan materi dan pelajaran lain.
4. Apabila ada ketidakpahaman pada proses pembuatan media harap menghubungi peneliti pada email yang tersedia.
5. Apabila ada metode lain dalam pembuatan TTS dengan perangkat lunak yang sama, untuk diteliti kembali dengan metode penelitian yang sama sebagai bentuk sumbangan pemikiran terhadap dunia Pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Rohmadi, *Guru dan Dosen Abad XXI*. Kadipiro: Arfuzh, 2021.
- [2] Maskur dan M. Yuafi, “Handphone pada Santri Pesantren Mamba’ul Huda Persepektif Sosiologi-Komunikasi Penerapan Qonun-Qonun Larangan Membawa Handphone pada Santri Pesantren Mamba’ul Huda,” *Dariscomb*, vol. 2, no. 1, 2022.
- [3] Abdul Tolib, “Pendidikan di Pondok Pesantren Modern,” *Risalah*, vol. 1, 2015.
- [4] N. A. Sudibyoy, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android untuk Mendukung Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMK pada Materi Transformasi Geometri,” *Univ. Islam Majapahit*, 2022.
- [5] Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research & Development*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- [6] Fitria Hidayat, “MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING.”
- [7] D. Junaedi, “Desain pembelajaran model ADDIE,” *Sukabumi STAI Syamsul Ulum*, 2019, [Daring]. Tersedia pada:
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=iyVHAXkAAAAJ&citation_for_view=iyVHAXkAAAAJ:ULOm3_A8WrAC
- [8] F. Hiasa, F. Youpika, dan N. Yanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Sastra Melayu Klasik Berbasis Android,” *Diglosia*, vol. 5, no. 2, hal. 421—436, 2022, [Daring]. Tersedia pada:
<http://diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/view/322>
- [9] D. F. Sababalat, L. S. L. Purba, dan E. Sormin, “Efektivitas Pemanfaatan

- Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Online Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa,” *Edumatsains, J. Pendidikan, Mat. dan Sains*, vol. 6, hal. 207–218, 2021, [Daring]. Tersedia pada:
<http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains/article/view/2959/1964>
- [10] Maftakhun, “Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,” *Attract. Innov. Educ. J.*, vol. 4, no. 2, 2022, [Daring]. Tersedia pada:
<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>
- [11] H. Al Anshori, “Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran IPS di MTs Ahmad Yani Jabung Malang,” *Cent. Libr. Maulana Malik Ibrahim State Islam. Univ. Malang*, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <http://repository.radenintan.ac.id/11375/1/PERPUSPUSAT.pdf%0Ahttp://business-law.binus.ac.id/2015/10/08/pariwisata-syariah/%0Ahttps://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results%0Ahttps://journal.uir.ac.id/index.php/kiat/article/view/8839>
- [12] Syofiani, M. Zaim, S. R, dan Agustina, “Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas yang Menyenangkan,” *J. Ta'dib*, vol. 21, 2018.
- [13] Novia Zazmita, “Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teka-Teki Silang untuk Siswa Kelas IV SDN 23 Ampalu Pagambiran Padang,” *padang*.
- [14] Y. H. Yanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Reaserch Institute, 2020. [Daring]. Tersedia pada:
https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- [15] R. M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE*. London: Springer Science & Business Media, 2009.
- [16] Y. H. Christiani, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android

pada Materi Dampak Sosial Informatika di Kelas IX SMP Yakkhalusti Pontianak,” *Juwara J. Wawasan dan Aksara*, vol. 2, 2022, [Daring].

Tersedia pada:

<http://jurnal.smpharapanananda.sch.id/index.php/juwara/article/view/42>

- [17] Z. Rahmat Togala, *Buku: Instructional Design: The ADDIE Approach*, Robert Maribe Branch. 2013. [Daring]. Tersedia pada:
<https://zultogalatp.wordpress.com/2013/06/15/buku-instructional-design-the-addie-approach-robert-maribe-branch/>
- [18] E. Mulyatiningsih, “Pengembangan Model Pembelajaran,” 2016, [Daring]. Tersedia pada:
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/32798229/7cpengembangan-model-pembelajaran-libre.pdf?1391177417=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPENGEMBANGAN_MODEL_PEMBELAJARAN.pdf&Expires=1692079537&Signature=KdYhdgaWcfNWmzhay8eeZ9qNb8n1zMPV-M5F2
- [19] A. Setiawan dan Z. A. Trimiarsih, “Implementasi E-learning Dengan Pendekatan Personal Learning Environments Dan ADDIE Model,” 2012, [Daring]. Tersedia pada:
<https://journal.uui.ac.id/Snati/article/view/2905/2667>
- [20] D. A. Mentari, W. Murtini, dan A. Subarno, “Model Desain Sistem Pembelajaran Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Stenografi,” *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, 2013, [Daring]. Tersedia pada: <https://core.ac.uk/download/pdf/290032563.pdf>
- [21] Andi Rustandi dan Rismayanti, “Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda,” *J. Fasilkom*, vol. 11, no. 2, hal. 57–60, 2021, doi: 10.37859/jf.v11i2.2546.
- [22] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi revi. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- [23] W. C. Karim, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran PKN di SMA 1 Telaga,” 2014,

- [Daring]. Tersedia pada:
<https://repository.ung.ac.id/skripsi/show/221410175/pengaruh-penggunaan-media-pembelajaran-terhadap-motivasi-belajar-siswapada-mata-pelajaran-pendidikan-kewarganegaraandi-sekolah-menengah-atas-negeri-1-telaga.html>
- [24] Daryanto, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- [25] R. I. Aghni, “Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi,” *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 16, 2018.
- [26] Yuberti, “‘Penelitian Dan Pengembangan’ yang Belum Diminati dan Perspektifnya,” *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 6, hal. 128, 2016.
- [27] Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008.
- [28] I. A. Ridlo, *Panduan Pembuatan Flowchart*. Surabaya: Fakultas Kesehatan Masyarakat, 2017. [Daring]. Tersedia pada:
[file:///C:/Users/user/Downloads/Pedoman Pembuatan Flowchart di Unit Kerja.pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/Pedoman%20Pembuatan%20Flowchart%20di%20Unit%20Kerja.pdf)
- [29] U. Khulsum, Y. Hudiyono, dan E. D. Sulistyowati, “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard,” *Diglosia*, vol. 1, no. 1, hal. 1–12, 2018.
- [30] Ardiansyah, Risnita, dan M. S. Jailani, “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif,” *IHSAN J. Pendidik. Islam*, 2023, [Daring]. Tersedia pada:
<http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/57/30>
- [31] J. W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches(4th ed.)*. Sage Publications, 2014.
- [32] W. O. Susilawati, L. i k a A. p r e a s t A, dan H. e l d i a n a S. e p t i a n I, “Pengembangan Tes Formatif dan Sumatif Pendidikan Pancasila dalam

KurikulumMerdeka di Kelas IV Di Tingkat Sekolah Dasar,” *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, hal. 8402–8415, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1393/1020>

- [33] S. Kusairi, “Analisis Asesmen Formatif Fisika Sma Berbantuan Komputer,” *J. Penelit. Dan Eval. Pendidik.*, vol. 16, hal. 68–86, 2013.
- [34] M. Makbul, “Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian,” 2021.