

Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang “Keberagaman Kebudayaan Indonesia” Muatan Pelajaran IPS bagi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Vera Yuli Erviana

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Ahmad Dahlan

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.377](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.377)

Submitted:

February 24, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

PPL II, spatial pattern,
learning strategy, NNA

ABSTRACT

This research is motivated by the limited use of learning media that has not been varied, only using textbooks as teaching materials and posters of cultural map images. This study aims to determine the steps of media development and to determine the quality of product development in the form of a crossword puzzle learning media book "Indonesian Cultural Diversity" content of social studies lessons for fourth grade elementary school students. This study uses the Research and Development (R&D) type of research, with the research model using the ADDIE model. The research subjects are media experts, material experts and learning experts. Data collection techniques using observation, interviews and questionnaires. Data analysis used qualitative and quantitative analysis. The results of the assessment from the validation sheet by media experts obtained a score of 77.77 included in the good category, validation by material experts obtained a score of 85.41 included in the very good category, validation by learning experts obtained a score of 82.50 included in the very good category and the results of the assessment Overall from the experts obtained an average score of 81.89 which is included in the very good category. The results of the study indicate that the development of crossword puzzle learning media can be said to be of high quality to use.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Vera Yuli Erviana

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan

Jalan Ki Ageng Pemanahan No. 19, Sorosutan Yogyakarta

Email: vera.erviana@pgsd.uad.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 Ayat 3 menyebutkan bahwa pemerintah menyelenggarakan satu sistem Pendidikan Nasional untuk meningkatkan keamanan dan ketakwaannya serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satunya dengan memberikan pendidikan kepada peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar (SD). SD merupakan jenjang pendidikan paling dasar yang ditempuh dalam waktu enam tahun. Ilmu pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya [1]. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) juga merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah dan luar sekolah dengan tujuan program pendidikan tersebut adalah menyiapkan peserta didik sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik dan memberikan dasar pengetahuan pada masing-masing bidangnya untuk kelanjutan pendidikan [2]. Pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan analisis

kondisi sosial masyarakat. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, pembelajaran IPS memiliki tujuan salah satunya mengenalkan kebudayaan yang terkait dengan kehidupan di masyarakat dan lingkungan yang di dalamnya terdapat keberagaman suku bangsa dan budaya.

Observasi dilakukan di SD Muhammadiyah Gondanglegi, Tempel, Sleman, Yogyakarta pada tanggal 5-8 Agustus 2019. Berdasarkan hasil observasi yang pada saat itu sedang berlangsung kegiatan belajar mengajar muatan pelajaran IPS dengan materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya tema 1 indahny kebersamaan sub tema 1 keberagaman budaya bangsa. Peneliti menemukan beberapa masalah diantaranya penggunaan media pembelajaran belumbervariasi hanya menggunakan buku paket sebagai materi belajar dan poster gambar peta budaya. Berdasarkan hasil wawancara terhadap pihak guru wali kelas yang pada saat itu sedang mengajar, mengatakan bahwa pada materi pembelajaran keanekaragaman suku bangsa dan budaya, pengetahuan peserta didik tentang kebudayaan Indonesia masih terbatas hanya yang ada pada buku paket. Guru juga mengatakan bahwa peserta didik banyak yang mengobrol dengan temannya dan kurang berantusias dalam kegiatan pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat berpengaruh dalam keberlangsungan proses pembelajaran sehingga peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar” [3]. Selain itu, kata media juga berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan [4]. Segala bentuk alat bantu yang digunakan dalam proses panyaluran atau penyampaian informasi [5]. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses, cara dan tindakan yang mempengaruhi peserta didik untuk belajar. Manfaat media pembelajaran yaitu pembelajaran akan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik [6], lebih menarik, menumbuhkan motivasi belajar, bahan ajar lebih berstruktur, menyenangkan dan tidak membosankan serta metode pembelajaran lebih bervariasi [7]. Berdasarkan hal berikut, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah kegiatan mengajar membuat guru lebih terbantu dan pembelajaran lebih bervariasi, tidak hanya berfokus pada uraian penjelasan guru namun peserta didik dapat beraktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan kegiatan lainnya.

Pendidik dituntut kreatif dan inovatif dalam menciptakan suatu media pembelajaran yang dapat memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran misalnya permainan edukatif “teka-teki silang” dalam pembelajaran IPS. Teka-teki silang merupakan permainan dengan mengisi ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan [8]. Petunjuk itu biasanya dibagi dalam dua kategori “Mendatar” dan “Menurun” tergantung posisi kata-kata yang harus diisi. Dalam hal ini, media teka-teki silang sangat mendukung proses pembelajaran karena dapat membantu pemahaman terhadap petunjuk yang diberikan. *Crossword puzzle* atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah teka-teki silang, media ini sangat baik digunakan agar peserta didik lebih berperan aktif ketika proses pembelajaran berlangsung [9]. Media teka-teki silang memiliki beberapa kelebihan di antaranya, melatih kejelian dalam menjawab soal, keterampilan sosial dalam kelompok, lebih menyenangkan belajar sambil bermain, dan mengasah berfikir peserta didik. Manfaat dari media pembelajaran teka-teki silang adalah dapat mengasah daya ingat, menghibur serta erangsang kreativitas [10]. Melihat permasalahan media pembelajaran yang belum bervariasi, belum berperan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, terbatasnya pengetahuan peserta didik tentang berbagai kebudayaan-kebudayaan di Indonesia serta belum adanya penggunaan media pembelajaran teka-teki silang. Berdasarkan need analisis di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu 1) mengetahui langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran Teka-teki Silang tentang Keberagaman Kebudayaan Indonesia Muatan Pelajaran IPS bagi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar; dan (2) mendeskripsikan kualitas Pengembangan Media Pembelajaran Teka-teki Silang tentang Keberagaman Kebudayaan Indonesia Muatan Pelajaran IPS bagi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.

2. METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian ADDIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluation*), bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran teka-teki silang “Keberagaman Kebudayaan Indonesia” bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Model ADDIE merupakan model yang didalamnya mencerminkan adanya langkah-langkah serta prosedur yang sistematis dan sistemik untuk digunakan dalam mencapai sasaran yang diinginkan [11, 12]. Adapun tahapannya sebagai berikut:

a. Analysis (Menganalisis)

Menganalisis merupakan komponen model ADDIE yang berisikan aktivitas yang dilakukan untuk mencermati masalah dalam suatu penelitian. Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah menganalisis masalah-masalah dan menganalisis kebutuhan peserta didik di kelas IV SD dengan melakukan observasi di lapangan. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan beberapa kendala, yaitu proses pembelajaran hanya berpusat pada guru sebagai penyampai pesan dan peserta didik sebagai pendengar. Belum adanya timbal balik atau

komunikasi yang lebih dalam pembelajaran serta belum adanya penggunaan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap kurangnya pengetahuan peserta didik terhadap materi pelajaran.

b. Design (Merancang)

Merancang merupakan komponen model ADDIE yang meliputi aktivitas merancang program pembelajaran dan produk berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Setelah hasil dari analisis ditemukan, maka dalam kegiatan ini peneliti akan membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan, yaitu media pembelajaran teka-teki silang. Adapun tahap pembuatannya sebagai berikut:

1. Pembuatan desain, yaitu memilih materi yang akan digunakan, mempersiapkan materi, menentukan soal yang akan digunakan pada teka-teki silang, membuat desain tampilan media, membuat desain kotak teka-teki silang, tahap membuat materi, tahap percetakan.
2. Penyusunan desain instrumen penelitian, yaitu kegiatan untuk menyusun lembar instrumen oleh validasi instrumen, validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli pembelajaran menggunakan skala likert 1-4 dengan keterangan sangat baik, baik, cukup baik dan kurang baik.

c. Development (Pengembangan)

Mengembangkan merupakan komponen ADDIE yang meliputi aktivitas produksi bahan dan materi pembelajaran yang telah ditetapkan dalam langkah merancang. Tahap ketiga yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu mengembangkan media pembelajaran Teka-teki Silang “Keberagaman Kebudayaan Indonesia” yang telah diuji validitasnya oleh para ahli. Tujuan proses validasi ini untuk menghasilkan saran serta masukan yang berupa kelebihan dan kelemahan media ini dan kemudian saran serta masukan tersebut dijadikan bahan perbaikan sehingga akan menjadikan media yang berkualitas untuk digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap penelitian ini yang dirancang dari awal melakukan penelitian dengan prosedur ADDIE, akan tetapi karena situasi dan kondisi yang terjadi pada Negara Kesatuan Republik Indonesia yaitu adanya wabah virus corona yang dimana wabah tersebut menjadikan sebuah bencana non alam yang ada di Indonesia. Dampak yang terjadi maka pemerintah memutuskan untuk melakukan gerakan #dirumahaja. Dengan adanya gerakan tersebut maka proses pembelajaran di sekolah dilakukan di rumah masing-masing/daring. Situasi seperti ini mengakibatkan prosedur Implementation and Evaluation tidak dapat dilakukan untuk mematuhi peraturan pemerintah dalam rangka usaha memutus rantai penyebaran virus tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran ini telah dilakukan dengan melaksanakan tahap uji coba. Data uji coba hasil penelitian berdasarkan tahapan model penelitian ADD (*Analysis Design Development*). Tahap uji coba dilakukan dengan uji validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Adapun tahapannya sebagai berikut.

a. Validasi Ahli Media

Uji validasi media dilakukan oleh ahli media atau dosen yang menguasai dalam media pembelajaran yang dapat mengevaluasi aspek keterpakaian, bahasa, isi materi dan tampilan atau desain dari teka-teki silang “keberagaman kebudayaan Indonesia” ini agar menjadi media pembelajaran yang berkualitas. Lembar validasi diberikan kepada ahli media yang dikembangkan oleh peneliti yang mengacu pada pendapat [13] yang terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1.
Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1.	Kesesuaian format dari halaman ke halaman	3	Baik
2.	Kesesuaian jarak/spasi tulisan	3	Baik
3.	Keberagaman gambar per bab	3	Baik
4.	Kesesuaian jenis ukuran huruf dengan peserta didik	3	Baik
5.	Kesesuaian jenis huruf dengan peserta didik	3	Baik
6.	Kemenarikan desain media teka-teki silang “keberagaman kebudayaan Indonesia”	2	Cukup
7.	Pemilihan warna pada media teka-teki silang “keberagaman kebudayaan Indonesia”	3	Baik
8.	Kesesuaian pemilihan gambar pada media teka-teki silang “keberagaman kebudayaan Indonesia”	3	Baik
9.	Kemudahan dalam mendapatkan bahan media	3	Baik

	teka-teki silang “keberagaman kebudayaan Indonesia”		
10.	Efisiensi media teka-teki silang “keberagaman kebudayaan Indonesia” dalam kaitannya dengan waktu	3	Baik
11.	Efisiensi media teka-teki silang “keberagaman kebudayaan Indonesia” dalam kaitannya dengan biaya	3	Baik
12.	Keamanan media teka-teki silang “keberagaman kebudayaan Indonesia” bagi peserta didik	3	Baik
13.	Bahan yang digunakan tidak membahayakan peserta didik	4	Sangat baik
14.	Nilai praktis media teka-teki silang “keberagaman kebudayaan Indonesia” (mudah dibawa kemana-mana)	4	Sangat baik
Jumlah		42	
Nilai		77,77	
Kategori		Baik	

Tabel di atas menunjukkan kualitas media teka-teki silang keberagaman kebudayaan Indonesia mendapatkan nilai 77,77 dalam kategori “Baik”. Rincian dari nilai tersebut yaitu kesesuaian format dari halaman ke halaman, kesesuaian jarak/spasi huruf, kesesuaian jenis huruf dengan peserta didik, kemenarikan desain media, pemilihan warna media, kesesuaian pemilihan gambar, kemudahan dalam mendapatkan bahan media, efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu dan biaya, keamanan media bagi peserta didik, bahan media tidak membahayakan dan nilai praktis media (mudah dibawa kemana-mana). Kritik dan saran dari ahli media yaitu media yang dikembangkan harus lebih dekat pada media pembelajaran bukan pada evaluasi.

b. Validasi Ahli Materi

Uji validasi dilakukan oleh ahli materi atau dosen yang menguasai bidang Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya. Komponen yang dievaluasi oleh validator adalah kualitas dari materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya. Lembar validasi diberikan kepada dosen yang ditunjuk sebagai ahli materi yang dikembangkan oleh peneliti yang mengacu pada pendapat [6] [13] yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2.
Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	4	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	Sangat Baik
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	4	Sangat Baik
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	Baik
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	3	Baik
6.	Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan	3	Baik
7.	Kesesuaian materi meliputi nama daerah, rumah adat, pakaian tradisional, seni tradisional ataupun senjata tradisional	3	Baik
8.	Ketepatan penggunaan ejaan	4	Sangat Baik
9.	Ketepatan penyusunan struktur kalimat	3	Baik
10.	Kesesuaian struktur kalimat dengan pemahaman peserta didik	3	Baik
11.	Kesesuaian bahasa dalam petunjuk cara penggunaan media teka-teki silang	4	Sangat Baik

	“keberagaman kebudayaan Indonesia” dengan EYD		
12.	Kesesuaian bahasa isi media teka-teki silang “keberagaman kebudayaan Indonesia” dengan EYD	3	Baik
Jumlah		41	
Nilai		85,41	
Kategori		Sangat Baik	

Tabel di atas menunjukkan kualitas media teka-teki silang keberagaman kebudayaan Indonesia dari segi materi mendapatkan nilai 85,41 dalam kategori “Sangat Baik”. Rincian dari penilaian tersebut yaitu kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan kompetensi inti, kesesuaian materi dengan indikator, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan, pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan, kesesuaian materi meliputi nama daerah, rumah adat, pakaian tradisional, seni tradisional ataupun senjata tradisional, ketepatan penggunaan ejaan, ketepatan penyusunan struktur kalimat, kesesuaian struktur kalimat dengan pemahaman peserta didik, kesesuaian bahasa dalam petunjuk cara penggunaan media dengan EYD dan kesesuaian bahasa isi media dengan EYD. Kritik dan saran dari ahli materi yaitu lebih mendalami dari segi kontekstual.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Uji validasi dilakukan oleh ahli pembelajaran atau dosen yang menguasai tentang belajar mengajar di kelas atau dalam proses pembelajaran. Ahli pembelajaran menilai aspek pembelajaran, materi dan media yang digunakan. Lembar validasi diberikan kepada dosen yang ditunjuk sebagai ahli pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yang mengacu pada pendapat [3] [10] yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3.
Hasil Validasi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	4	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	Sangat Baik
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	4	Sangat Baik
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	Baik
5.	Kedalaman uraian materi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	3	Baik
6.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD	3	Baik
7.	Penggunaan media teka-teki silang “keberagaman kebudayaan Indonesia” melibatkan peserta didik secara langsung	3	Baik
8.	Kemudahan penggunaan media teka-teki silang “keberagaman kebudayaan Indonesia” dalam praktik pembelajaran oleh guru	3	Baik
9.	Kemudahan penggunaan media teka-teki silang “keberagaman kebudayaan Indonesia” dalam praktik pembelajaran oleh peserta didik	3	Baik
10.	Efisiensi media teka-teki silang “keberagaman kebudayaan Indonesia” dengan kaitannya dengan waktu pembelajaran	3	Baik
Jumlah		33	
Nilai		82,50	
Kategori		Sangat Baik	

Tabel di atas menunjukkan kualitas media teka-teki silang keberagaman kebudayaan Indonesia dari segi pembelajaran mendapatkan nilai 82,50 dalam kategori “Sangat Baik”. Rincian dari penilaian

tersebut yaitu kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan kompetensi inti, kesesuaian materi dengan indikator, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kedalaman materi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, kesesuaian penggunaan bahasa dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD, penggunaan media melibatkan peserta didik secara langsung, kemudahan penggunaan media dalam praktik pembelajaran oleh guru, kemudahan penggunaan media dalam praktik pembelajaran oleh peserta didik dan efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu pembelajaran. Kritik dan saran dari ahli pembelajaran yaitu perbaiki RPP menjadi lebih mengacu pada peserta didik.

Data kualitatif diperoleh melalui masukan, saran, tanggapan dan kritik yang diperoleh dari angket penilaian untuk ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang kemudian dianalisis dan diuraikan menggunakan kata-kata. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penilaian ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran (dosen). Penggunaan sistem penyekoran untuk mengisi angket dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran adalah menggunakan Skala *Likert*. Pengukuran dari Skala *Likert* akan didapat jawaban “Sangat Baik- Baik- Tidak Baik- Sangat Tidak Baik”. Untuk pilihan jawaban “Baik” diberi skor 4, “Baik” diberi skor 3, “Tidak Baik” diberi skor 2, dan “Sangat Tidak Baik” diberi skor 1 [14]. Skor tertinggi dalam setiap butir pada skala ini adalah 4 dan yang terendah adalah 1. Sistem penyekoran digunakan untuk menghitung data penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

Hasil analisis data yang diperoleh dijadikan sebagai dasar untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan. Media Pembelajaran Teka-teki Silang “Keberagaman Kebudayaan Indonesia” muatan pelajaran IPS bagi peserta didik kelas IV SD dikatakan berkualitas untuk dijadikan bahan ajar jika berada pada skor kelayakan $\geq 61\%$ yaitu pada kategori “Baik”.

Media pembelajaran teka-teki silang “Keberagaman Kebudayaan Indonesia” telah selesai dikembangkan melalui berbagai tahapan dalam penelitian. Dalam kajian penelitian relevan yang dilakukan [8] tersebut pengembangan media dilakukan pada muatan pelajaran IPA dan bagi peserta didik kelas V. Hasil yang diperoleh dari keseluruhan penilaian mendapatkan nilai dengan kategori “Sangat Baik” dengan perincian nilai ahli media 95%, ahli materi 74,5%, dan ahli pembelajaran 66,2%. Kemudian perbedaan hasil dari kajian penelitian relevan [15] [16] dengan penelitian ini terdapat pada hasil penilaian pada ahli media. Namun, penilaian dari keseluruhan telah melampaui batas minimal rata-rata, yaitu 61%. Hasil penilaian dari penelitian ini didapatkan nilai dari ahli media 77,77 (Baik), ahli materi 85,41 (Sangat Baik), ahli pembelajaran 82,50 (Sangat Baik). Jumlah keseluruhan menghasilkan rata-rata nilai 81,89 dalam kategori “Sangat Baik”.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media buku Teka-teki Silang Keberagaman Kebudayaan Indonesia bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar yang telah peneliti lakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Media buku Teka-teki Silang Keberagaman Kebudayaan Indonesia bagi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar dengan langkah-langkah sebagai berikut (a) *Analysis*, dilakukan analisis masalah-masalah yang terkait dengan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial; (b) *Design*, membuat rancangan terhadap produk, yaitu pembuatan desain buku teka-teki silang keberagaman kebudayaan Indonesia dan menyusun desain instrument penelitian; (c) *Development*, membuat rancangan menjadi produk dan menguji validasi para ahli; (2) Hasil uji coba terhadap para ahli produk ini telah dinyatakan berkualitas dengan nilai 77,77 “Baik” berdasarkan penilaian ahli media; nilai 85,41 “Sangat Baik” berdasarkan ahli materi; 82,50 “Sangat Baik” berdasarkan ahli pembelajaran dengan keseluruhan jumlah mendapat nilai 81,89 dalam kategori “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Trianto, Model-Model Pembelajaran Terpadu., Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- [2] S. U. Winataputra, Materi dan Pembelajaran IPS SD, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.
- [3] Hamdani, Strategi Belajar Mengajar, Bandung: CV Pustaka Setia, 2010.
- [4] R. Mayer, "Using multimedia for e-learning," *Journal of Computer Assisted Learning*, vol. 33, no. 5, pp. 403-423, 2017.
- [5] W. E. Rima, Ragam Media Pembelajaran, Jakarta: Kata Pena, 2016.
- [6] A. Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- [7] H. A. Sanaky, Media Pembelajaran Kreatif-Inovatif, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013.
- [8] A. E. S. Nafi', "Pengaruh Pembelajaran Aktif dengan Strategi Teka-teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, vol. 3, no. 1, pp. 37-45, 2014.
- [9] Nurhadi, Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan, Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan,

- 2010.
- [10] V. Y. Erviana, *Literasi di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: K-Media, 2019.
- [11] B. A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*, Jakarta: Prenada Media Group, 2014.
- [12] d. Made I. Teguh, *Model Penelitian Pengembangan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015.
- [13] D. Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- [14] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- [15] Omodara and Adu, "Relevance of Educational Media and Multimedia Technology for Effective Service Delivery in Teaching and Learning Processes," *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSRJRME)*, vol. 4, no. 2, pp. 48-51, 2014.
- [16] M. d. K. Muslimin, *Teknologi Pendidikan Penerapan Pembelajaran yang Sistematis*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.