

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF TEKA-TEKI  
SILANG (TTS) PADA PEMBELAJARAN TEKS EKSPOSISI KELAS VIII  
SMP NEGERI 1 KASIHANBANTUL**

**Diah Anggraeni**

**NPM. 14144800052**

**Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta.**

Email: [diahanggraeni697@gmail.com](mailto:diahanggraeni697@gmail.com)

***Abstrak***

*This study aims to: 1) know the development of educational media crossword puzzle games on exposition text learning; 2) knowing the quality of the educational media of crossword puzzle games based on expert judgment; 3) knowing the attractiveness or response of students to the educational media game of crossword puzzles developed; and 4) knowing the effectiveness of the crossword puzzle educational media as a medium for exposition text learning. This type of research is development research (R & D) using the ADDIE research model. The study was conducted in Kasihan 1 Public Middle School, Yogyakarta 2018/2019. The subject of the research were 32 students of class VIII A. The procedure for developing this research through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques used media expert validation sheets, expert material validation sheets, student response questionnaires, pre-test and post-test. The results of this study were in the form of crossword media products as an educational game media for learning exposition text in grade VIII junior high school students, with the quality of media based on the assessment of media experts got a score of 51 with an average of 3.64 in very good qualifications, the assessment of material experts scored 42 with an average of 3.8 in very good qualifications, the assessment of the response of students with a value of 1,097 with a percentage value of 85.7% in excellent qualifications, and the student test results showed an average of 77.96 in good qualifications.*

*Keywords: Development, Cross-Educative Educational Game Media, Exposition Text*

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran teks eksposisi; 2) mengetahui kualitas media permainan edukatif teka-teki silang berdasarkan penilaian ahli; 3) mengetahui daya tarik atau respon siswa terhadap media permainan edukatif teka-teki silang yang dikembangkan; dan 4) mengetahui efektifitas media permainan edukatif teka-teki silang sebagai media pada pembelajaran teks eksposisi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*R&D*) dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kasihan, Yogyakarta 2018/2019. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII A sebanyak 32 siswa. Prosedur pengembangan penelitian ini melalui tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli media , lembar validasi ahli materi, angket respon siswa, *pre-test* dan *post-test*.

Hasil penelitian ini berupa produk media teka-teki silang sebagai media permainan edukatif pada pembelajaran teks eksposisi siswa kelas VIII SMP, dengan kualitas media berdasarkan penilaian ahli media mendapat skor 51 dengan rata-rata 3,64 pada kualifikasi sangat baik, penilaian ahli materi mendapat skor 42 dengan rata-rata 3,8 pada kualifikasi sangat baik, penilaian respon siswa dengan nilai 1.097 dengan nilai persentase 85,7% pada kualifikasi baik sekali, dan hasil tes siswa menunjukkan rata-rata 77,96 pada kualifikasi baik.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Permainan Edukatif, Teka-Teki Silang,

Teks Eksposisi

## **PENDAHULUAN**

### **LATAR BELAKANG MASALAH**

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia karena merupakan salah satu wahana untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dalam hal pengetahuan dan keterampilan. Tujuan pendidikan pada dasarnya ingin mencerdaskan peserta didik supaya dapat mensejahterakan dirinya sendiri. Pendidikan nasional tersebut salah satunya meliputi pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia terbagi menjadi beberapa materi. Teks eksposisi merupakan salah satu materi tersebut. Nasucha (2009:

50) mendefinisikan teks eksposisi sebagai teks yang bertujuan untuk memaparkan, menjelaskan, menyampaikan informasi, mengajarkan, dan menerangkan sesuatu tanpa disertai ajakan atau desakan agar pembaca menerima atau mengikutinya. Biasanya guru menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi teks eksposisi. Hal tersebut membuat semangat belajar siswa menurun karena dianggap sebagai gaya pembelajaran yang monoton. Seperti yang terjadi di SMP Negeri 1 Kasihan Bantul, khususnya kelas VIII. Karena itu, perlunya melakukan suatu pembaharuan dalam gaya pembelajaran yang digunakan guru, misalnya dengan menambah jenis media pembelajaran yang digunakan, salah satunya melalui pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang

### **IDENTIFIKASI MASALAH**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Guru cenderung berpusat pada metode ceramah dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas
3. Guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Kasihan belum ada yang mengembangkan media permainan edukatif teka-teki silang sebagai media pembelajaran pada materi teks eksposisi.

### **PEMBATASAN MASALAH**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini difokuskan pada media permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran teks eksposisi dan ditujukan untuk siswa kelas VIII SMP serta bermanfaat sebagai media ajar.
2. Media permainan edukatif teka-teki silang fokus untuk mengembangkan kemampuan siswa pada pembelajaran teks eksposisi.
3. Media permainan edukatif teka-teki silang dibuat melalui *Software Adobe Photoshop CS6* agar tampilannya lebih menarik.

## **RUMUSAN MASALAH**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran teks ekposisi kelas VIII SMP Negeri 1 Kasihan Bantul menggunakan model pengembangan *ADDIE*?
2. Bagaimana kualitas media permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran teks ekposisi kelas VIII SMP Negeri 1 Kasihan Bantul?
3. Bagaimana daya tarik media permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran teks ekposisi kelas VIII SMP Negeri 1 Kasihan Bantul?
4. Bagaimana tingkat keefektifan media permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran teks ekposisi kelas VIII SMP Negeri 1 Kasihan Bantul?

## **TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk membahas:

1. Untuk mengetahui pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran teks ekposisi kelas VIII SMP Negeri 1 Kasihan Bantul menggunakan model pengembangan *ADDIE*.
2. Untuk mengetahui kualitas media permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran teks ekposisi kelas VIII SMP Negeri 1 Kasihan Bantul.
3. Untuk mengetahui daya tarik media permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran teks ekposisi kelas VIII SMP Negeri 1 Kasihan Bantul.
4. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran teks ekposisi kelas VIII SMP Negeri 1 Kasihan Bantul.

## **SPEKIFIKASI PRODUK YANG DIHASILKAN**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Merupakan media permainan edukatif berupa teka teki silang yang diterapkan dalam pembelajaran teks eksposisi.
2. Media permainan edukatif teka teki silang berisi sampul depan dan belakang, kata pengantar, daftar isi, Petunjuk penggunaan, materi teks eksposisi, beberapa soal tentang teks eksposisi dalam bentuk teka teki silang, kesimpulan materi teks eksposisi, daftar pustaka dan kata-kata motivasi.
3. Berupa *print out* yang dapat dibawa dan dibaca dimana saja.

## **MANFAAT PENELITIAN**

### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.

### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

#### **a. Bagi Guru**

Memberikan sumbang pemikiran dan bahankajian yang perlu dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik.

#### **b. Bagi Siswa**

Memotivasi dan membantusiswa dalam belajarsertamemahami materi pembelajaran, khususnya materi yang sebagian besar berupa hafalan.

#### **c. Bagi Sekolah**

Penerapan media permainan edukatif teka-teki silang dapat menumbuhkan kerjasama antara guru di SMP Negeri 1 Kasihan, yang berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagaimana peneliti

Pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengaplikasikan ilmu yang didapatkan di bangkukuliah untuk memperbaiki pembelajaran yang ada di lapangan.

## **ASUMSI PENGEMBANGAN**

Asumsi dari penelitian pengembangan ini, sebagai berikut:

1. Menambah referensi media pembelajaran yang menarik atau bervariasi.
2. Memberikan cara baru yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran teks eksposisi sehingga siswa bisa berpikir mandiri, cepat dan kreatif.
3. Memberikan dorongan atau motivasi kepada guru agar mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **KAJIAN TEORI**

#### **1. Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin “medius” yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Secara lebih khusus, Arsyad (2017: 2) mendefinisikan media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Daryanto (2016: 6) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Rusman (2012: 162) menjelaskan media pembelajaran merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran.

## **2. Permainan Edukatif**

Haddade (2013: 49) mendefinisikan permainan edukatif sebagai suatu permainan yang sangat menyenangkan yang didalamnya terdapat unsur pendidikan dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan berbahasa. Selain itu, permainan edukatif ini dapat memberi rangsangan atau respon positif terhadap indera seorang anak didik (Haddade, 2013: 50).

## **3. Teka-Teki Silang (TTS)**

Teka-teki silang atau TTS merupakan permainan bahasa dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horizontal. Teka-teki silang adalah sebuah permainan kata-kata dimana sang pemain harus menyusun kata-kata secara mendatar dan menurun hingga membentuk kotak (Suhanda, 2018:22). Teka-teki silang merupakan salah satu jenis permainan edukatif yang dilihat dari segi fungsinya yaitu termasuk ke dalam permainan intelegensi atau kecerdasan (Trainer, 2010: 78).

## **4. Teks Eksposisi**

Teks Eksposisi merupakan salah satu jenis teks yang masuk dalam materi pelajaran siswa SMP kelas VIII. Teks ini biasanya digunakan untuk menyajikan pengetahuan atau ilmu, definisi, pengertian, langkah-langkah suatu kegiatan, metode, cara dan proses terjadinya sesuatu. Nasucha (2009: 50) mendefinisikan teks eksposisi sebagai teks yang bertujuan untuk memaparkan, menjelaskan, menyampaikan informasi, mengajarkan, dan menerangkan sesuatu tanpa disertai ajakan atau desakan agar pembaca menerima atau mengikutinya. Cahyaningsih dkk (2012: 38) menjelaskan teks eksposisi adalah teks yang bertujuan untuk menerangkan atau menjelaskan pokok pikiran yang dapat memperluas pengetahuan pembaca karangan itu.

## **KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN**

1. Skripsi Ulfa Ulfayanti (2017) “Pengembangan Media TTS pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI di SMA Negeri 12 Makassar”: Makassar : Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
2. Skripsi M. Agung Fourwanto (2017) “Pengembangan Media Teka Teki Silang Bahasa Indonesia Untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP Negeri 1 Sleman”: Yogyakarta : Program Studi Pendidikan
3. La Jika (2010) “Pengembangan Media TTS Berbantuan Komputer untuk Pembelajaran Teks Prosedur : Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Yogyakarta.

## **KERANGKA BERPIKIR**

Jenis skripsi ini adalah pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran teks eksposisi. Penelitian ini ditujukan untuk siswa SMP kelas VIII. Dasar dari pengembangan skripsi ini adalah realita yang terjadi saat ini, bahwa masih sangat terbatasnya media pembelajaran efektif dan menyenangkan yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dikelas. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran efektif, menyenangkan dan berkualitas yang dapat mendukung proses pembelajaran didalam kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

## **PERTANYAAN PENELITIAN**

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah serta uraian yang telah dipaparkan di atas, maka didapatkan beberapa pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Bagaimana penggunaan media permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran teks eksposisi kelas VIII SMP dilihat dari ahli media?
2. Bagaimana penggunaan media permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran teks eksposisi kelas VIII dilihat dari ahli materi?
3. Bagaimana penggunaan media permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran teks eksposisi kelas VIII dilihat dari respon siswa?

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut (Saputro, 2017: 8). Tujuan penelitian pengembangan adalah untuk menyelidiki pola dan perurutan pertumbuhan serta perubahan sebagai fungsi waktu. Pada penelitian ini produk yang dihasilkan adalah media permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran teks eksposisi. Hasil yang akan diuji dalam penelitian ini adalah pengembangan media, kelayakan media, respon siswa terhadap media, dan efektivitas media dalam proses pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah *ADDIE*. *ADDIE* merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis (Made, I Tegeh dkk, 2014: 41). Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pelajar. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*); (2) perancangan (*design*); (3) pengembangan (*development*); (4) implementasi (*implementation*); dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Tahap analisis (*analyze*) ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang perlunya pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran teks eksposisi pada siswa kelas VIII. Tahap perancangan (*design*) difokuskan untuk mengkaji materi dan media yang akan dikembangkan. Tahap ketiga adalah kegiatan pengembangan (*development*) yang pada intinya adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan prototype produk pengembangan. Kegiatan tahap keempat adalah implementasi (*implementation*). Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran, juga dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Desain uji coba produk berupa media permainan edukatif teka teki silang pada pembelajaran teks eksposisi kelas VIII SMP Negeri 1 Kasihan ini diuji tingkat validitasnya. Uji coba dilakukan menggunakan *before after*. Uji coba kelompok kecil sebanyak 3 siswa yang bertujuan mengumpulkan informasi agar dapat digunakan dalam memperbaiki produk untuk merevisi produk berikutnya. Kemudian, Uji coba kelompok besar sebanyak 32 siswa yang bertujuan untuk menemukan data mengenai produk yang dihasilkan apakah sudah memiliki kelayakan, dilihat dari aspek pembelajaran dan materi, sehingga layak untuk digunakan.

Subjek coba produk hasil pengembangan meliputi tahap uji para ahli, yaitu satu orang ahli media dan satu orang ahli materi, tahap uji coba perorangan sebanyak tiga orang siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kasihan dan tahap uji coba lapangan yang terdiri atas 32 siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Kasihan pada Tahun Pelajaran 2018/2019.

Salah satu komponen dalam penelitian adalah pengumpulan data oleh peneliti. penelitian ini, teknik yang digunakan yaitu angket/kuesioner dan tes.

**a. Angket/Kuesioner**

Angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015: 199). Angket dalam penelitian ini diberikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa SMP kelas VIII. Angket yang digunakan berbentuk skala linkert.

**b. Tes**

Tes adalah serentetan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian (Trianto, 2011: 264). Tes ini dilakukan saat eksperimen produk dan uji coba kelompok kecil. *Pre-test* dan *post-test* yang dibandingkan untuk mengetahui sudahkah produk berhasil membantu meningkatkan hasil belajar tersebut berupa pilihan ganda dan aspek kognitif saja. Soal-soal dalam *pre-test* dan *post-test* dibuat sama.

Data-data yang diperoleh berdasarkan lembar angket yang telah diisi oleh beberapa ahli selanjutnya dilakukan analisis data. Hasil dari analisis data ini berguna untuk mengetahui kevalidan dari media yang sedang dikembangkan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis ini yaitu, tabulasi data oleh validator terdiri dari beberapa ahli dengan menganalisis pemberian skor pada angket, menghitung rata-rata skor angket, mengkonversi skor yang diperoleh. Media dikatakan valid apabila mencapai kriteria cukup.

Pengumpulan data dari angket respon siswa terhadap media ini menggunakan skala Linkert, kemudian dijumlahkan dan dicari nilai persentase serta jenis kriterianya.

Menentukan kualitas keefektifan media yang sedang dikembangkan menggunakan analisis tes hasil belajar dengan Uji normalitas datamenggunakan bantuan program aplikasi SPSS 21. Dengan ketentuan hasil tes siswa baik *pre-test* maupun *post-test* dalam *Shapiro-Wilk* berdistribusi normal.Menganalisis rata-rata hasil tes dengan ketuntasan berdasarkan nilai rata-rata siswa dengan skor maksimum 100 dan skor minimum 0. Media

dikatakan efektif jika rata-rata siswa yang dikonversikan ke dalam data kualitatif berada pada kriteria minimal baik.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan menurut I Made Tegeh, dkk (2014), yaitu model pengembangan ADDIE. Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE adalah *analyzys* atau analisis. Ada tiga hal yang dianalisis pada tahap ini, yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum. Hasil dari analisis kebutuhan, dapat ditarik kesimpulan jika siswa membutuhkan media yang menarik dan efektif dalam proses pembelajaran dikelas, terutama pada pembelajaran teks eksposisi. Hal ini terjadi karena guru yang lebih sering menggunakan metode pembelajaran yang monoton, seperti menggunakan metode ceramah. Berikutnya adalah analisis peserta didik. Data yang diperoleh dari analisis peserta didik yaitu usia peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Kasihan antara umur 13-14 tahun. Menurut teori perkembangan kognitif yang ditemukan oleh Pieget, usia 12 tahun ke atas merupakan tahap operasional formal. Pada tahap ini, remaja sudah mampu berfikir secara sistematis dan peneliti berkesimpulan bahwa siswa kelas VIII sudah bisa menyelesaikan soal teka-teki silang. Hasil yang diperoleh dari analisis kurikulum, SMP Negeri 1 Kasihan sudah menerapkan Kurikulum 2013. Bagian yang dianalisis pada Kurikulum 2013 ini adalah Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Ketercapaian pada materi teks eksposisi.

Tahap selanjutnya yaitu *design* atau desain. Adapun langkah-langkah perancangan pembuatan media teka-teki silang meliputi pemilihan materi, pengumpulan materi, pemilihan contoh teks eskposisi, pembuatan soal teka-teki silang dan kotak-kotak teka-teki silang, terakhir pembuatan media teka-teki silang. Setelah kegiatan perancangan produk, peneliti merancang instrumen penilaian. Instrumen penilaian ini meliputi penilaian dari ahli media, penilaian dari ahli materi, angket respon siswa, dan soal *pre-test* dan *post-test*.

Tahap ketiga adalah *development* atau pengembangan. Instrumen penilaian yang sudah jadi, selanjutnya diajukan kepada validator untuk proses validasi dan mengetahui apakah instrumen penilaian sudah layak digunakan atau belum. Sedangkan untuk soal *pre-test* dan *post-test* diujicobakan pada siswa. Berikutnya yaitu tahap pengembangan media teka-teki silang. Setelah media teka-teki silang dibuat melalui *Software Adobe Photoshop CS6*, kemudian diajukan kepada ahli media dan ahli materi untuk diberikan penilaian. Hasil dari penilaian ahli media memperoleh nilai rata-rata 3,64 dengan kriteria “Sangat Baik”, dan hasil penilaian dari ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3,8 dengan kriteria “Sangat Baik”. Dari hasil tersebut maka pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang dinyatakan valid. Berdasarkan saran dan masukan para ahli, media lalu direvisi, kemudian berdasarkan penilaian para ahli, media sudah layak diujicobakan dengan sedikit revisi.

Tahap keempat adalah *implementation* atau implementasi. Pada tahap uji coba dilakukan dua kali, yaitu uji coba kelompok kecil sebanyak 3 siswa, dan uji coba kelompok besar sebanyak 32 siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Kasihan. Kemudian penyebaran angket respon siswa setelah penerapan media pembelajaran. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil dari angket ketertarikan siswa dengan nilai persentase 86,6% pada kriteria “Baik Sekali”. Pada uji coba kelompok besar, hasil angket ketertarikan siswa diperoleh nilai persentase 85,7% pada kriteria “Baik Sekali”. Dari nilai persentase tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa memiliki daya tarik atau respon yang tinggi dengan media permainan edukatif teka-teki silang. Hasil tes siswa menunjukkan bahwa hasil tes berdistribusi normal. Hasil tes siswa memperoleh nilai dengan kriteria “Baik”.

Tahap terakhir adalah *evaluation* atau evaluasi. Pada tahap ini, peneliti menggunakan evaluasi formatif yang diperoleh dari masukan-masukan para ahli, kemudian digunakan untuk merevisi produk, dan evaluasi sumatif untuk melihat pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar pada pembelajaran teks eksposisi. Dari evaluasi sumatif, diperoleh hasil bahwa nilai

siswa mengalami peningkatan setelah penerapan media teka-teki silang pada pembelajaran teks eksposisi siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Kasihan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti. Maka hasil dari penelitian pengembangan ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media teka-teki silang sebagai media permainan edukatif pada pembelajaran teks eksposisi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kasihan dengan memenuhi kriteria valid.
2. Pengembangan media teka-teki silang sebagai media permainan edukatif pada pembelajaran teks eksposisi pada siswa kelas VIII SMP apabila ditinjau dari penilaian ahli media memperoleh skor 51 dengan rata-rata 3,64 pada kriteria “Sangat Baik”. Apabila ditinjau dari penilaian ahli materi memperoleh skor 48 dengan rata-rata 3,8 pada kriteria “Sangat Baik”.
3. Daya tarik atau respon siswa terhadap media teka-teki silang sebagai media permainan edukatif pada pembelajaran teks eksposisi berdasarkan angket yang dianalisis memperoleh skor 1.097 dengan nilai persentase 85,7%. Berdasarkan persentase pada rentang skor 85%-100%, maka respon siswa terhadap media permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran teks eksposisi memiliki kriteria baik sekali.
4. Efektivitas media teka-teki silang sebagai media permainan edukatif pada pembelajaran teks eksposisi pada siswa kelas VIII SMP berdasarkan hasil tes, rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada *pre-test* dan *post-test* mengalami kenaikan, yaitu dari 62,65 menjadi 77,96 dengan jumlah siswa 32 orang dan masuk dalam kriteria “Baik”. Data ketuntasan siswa juga mengalami kenaikan dari 28% pada *pre-test* dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 9 orang dan siswa yang

tidak tuntas sebanyak 23 orang. Sedangkan pada *post-test* mengalami kenaikan menjadi 87,5% dengan data siswa yang tuntas sebanyak 28 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 orang. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran teks eksposisi efektif.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian ini, maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu, bagi pendidik, media permainan edukatif teka-teki silang yang telah dikembangkan oleh peneliti ini, dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik dan efektif dalam pembelajaran teks eksposisi atau materi lainnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. kemudian bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya peneliti selanjutnya dapat melakukan pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang dalam materi pelajaran diluar teks eksposisi, agar media teka-teki silang dapat menjadi media alternatif yang benar-benar efektif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Cahyaningsih, dkk. 2012. *Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VIII*. Yogyakarta: MGMP Bahasa Indonesia SMP/MTS
- Daryanto. 2016. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Haddade, hasyim. 2013. *Permainan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab: Teori dan Aplikasinya*. Makassar: Alauddin university press
- Nasucha, Yakub. 2009. *Bahasa Indonesia Untuk Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Yogyakarta: Media Perkasa
- Rusman. 2012. *Belajaran Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta

Suhanda, Irwan. 2018. *TTS Pilihan Kompas 1*. Jakarta: Kompas Media Nusantara

Tegeh, I.M, Jampel, I.N, danPudjawa, K. 2014. *Model PenelitianPengembangan*.  
Yogyakarta: GrahaIlmu

Tim Trainer SPA. 2010. *PengembanganKreativitasMengajar*. Yogyakarta: LPP  
BinaInsantama