

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG
BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
MATA PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS IV SEMESTER II DI
MIN 7 NGANJUK**

SKRIPSI



Oleh :

M. Mirza Latiful Huda

NIM 20206123

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG
BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
MATA PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS IV SEMESTER II DI
MIN 7 NGANJUK**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Institut Agama Islam Negeri Kediri

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

Dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan

Oleh

M. Mirza Latiful Huda

20206123

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh M.Mirza Latiful Huda dengan NIM 20206123 ini telah di periksa dan disetujui untuk diuji.

Kediri, 17 Juni 2024

Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'A' followed by several vertical strokes, positioned above a horizontal dotted line.

Ahmad Syamsudin, M.Kom.
NIP. 198809022015031004

Kediri, 17 Juni 2024

Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, featuring a large, rounded initial 'A' followed by a horizontal stroke and a vertical stroke, positioned above a horizontal dotted line.

Aulia Rohmawati, M.Pd.
NIP. 199111122020122020

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG
BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
MATA PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS IV SEMESTER II DI
MIN 7 NGANJUK

M. Mirza Latiful Huda


NIM. 20206123

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Kediri pada tanggal 25 Juni 2024

1. Penguji Utama

Dewi Agus Triani, M.Pd.I
NIP. 199008172015032006


(.....)

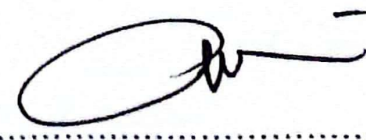
2. Pembimbing I

Ahmad Syamsudin, M.Kom.
NIP. 198809022015031004


(.....)


3. Pembimbing II

Aulia Rohmawati, M.Pd.
NIP. 199111122020122020


(.....)

Kediri, 25 Juni 2024




H. Munifah, M.Pd.
NIP. 197004121994032006

MOTTO

... يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (QS. Al-Mujadilah/58: 11.)

“Pendidikan adalah senjata paling kuat yang bisa digunakan untuk mengubah dunia”

Nelson Mandela

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. Mirza Latiful Huda
NIM : 20206123
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi yang saya tulis ini benarbenar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 15 Juni 2024

Yang membuat pernyataan


M. Mirza Latiful Huda

ABSTRAK

M. Mirza Latiful Huda, Dosen Pembimbing Ahmad Syamsudin, M.Kom. dan Aulia Rohmawati, M.Pd. *Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV Semester II di MIN 7 Nganjuk*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2024.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Teka-Teki Silang, Motivasi Belajar.

Materi Indonesia kaya budaya pada pelajaran IPAS merupakan materi yang sulit dipahami oleh siswa. Salah satu penyebabnya dikarenakan nama-nama suku dan kebudayaan di Indonesia banyak dan guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Karenanya perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam belajar sehingga tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah 1) untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran teka-teki silang berbasis digital 2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran teka-teki silang 3) untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV di MIN 7 Nganjuk.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) Analisis, (2) Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Perhitungan analisis data produk menggunakan Uji Normalitas dan Uji T.

Hasil validasi produk media pembelajaran dari ahli desain media mendapatkan skor presentase sebesar 70% yang berarti valid. Hasil validasi dari ahli materi pelajaran didapatkan skor 80% yang artinya valid serta guru kelas sebagai ahli pembelajaran memberikan skor sebesar 100% sehingga berada pada kualifikasi layak. Hasil dari penilaian juga didapatkan dari angket siswa pada uji pengguna perorangan mendapatkan skor 85% dengan hasil layak. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui nilai rata-rata *pretest* = 60,15 dan meningkat pada hasil *posttest* = 81,68 artinya pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang berbasis digital dapat dikatakan menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

ABSTRACT

M. Mirza Latiful Huda, Supervising Lecturer Ahmad Syamsudin, M.Kom. and Aulia Rohmawati, M.Pd. *Development of Digital-Based Crossword Learning Media to Increase Learning Motivation for Science Subjects in Class IV Semester II Students at MIN 7 Nganjuk, Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, IAIN Kediri, 2024.*

Keywords: Media Development, Crossword Puzzles, Learning Motivation.

My culturally rich Indonesian material in science and science lessons is material that is difficult for students to understand. One of the reasons is because there are many ethnic and cultural names in Indonesia and teachers do not use learning media during the learning process. Therefore, it is necessary to develop learning media that makes it easier for students to learn so that the objectives of this research and development are 1) to find out the procedures for developing digital-based crossword puzzle learning media 2) to find out the feasibility of crossword learning media 3) to find out how to increase learning motivation fourth grade students at MIN 7 Nganjuk.

The type of research used is research and development (Research and Development) with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Product data analysis calculations use the Normality Test and T Test.

The results of validation of learning media products from media design experts obtained a percentage score of 70%, which means they are valid. The validation results from subject matter experts obtained a score of 80%, which means it is valid, and the class teacher as a learning expert gave a score of 100%, so it is in the proper qualifications. The results of the assessment were also obtained from the student questionnaire in the individual user test, getting a score of 85% with decent results. The results of data analysis show an increase in student learning outcomes through an average pretest score = 60.15 and an increase in posttest results = 81.68, meaning that learning using digital-based crossword media can be said to be interesting and able to increase student learning motivation.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini mengungkapkan pengembangan media

Dalam penyusunan skripsi ini tidak mungkin kiranya penulis mampu menyelesaikan sendiri tanpa adanya kerja sama dan dukungan dari beberapa pihak baik berupa masukan, kritik, saran maupun materi oleh dosen pembimbing, seluruh keluarga, saudara dan kerabat. Oleh karena itu Penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M.Ag, selaku Rektor IAIN Kediri
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd, selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri
4. Bapak Ahmad Syamsudin, M.Kom. dan Ibu Aulia Rohmawati, M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan II yang telah bersedia memberikan bimbingan, arahan serta doa sehingga penyusunan skripsi dapat selesai
5. Bapak Ali Mafud dan Ibu Weni Sriwijayati tercinta yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang serta semangat dan dukungan baik moral maupun materi.

6. .Keluarga besar MIN 7 Nganjuk, Ibu Wali Kelas IV-A yang telah memberikan kesempatan, waktu dan tempat untuk melakukan penelitian skripsi.
7. Seluruh temanku Dwi zubaidatul farika, Dinanti nortania, Rohmatul Malik dan seluruh teman-temanku yang tidak bisa saya sebutkan semuanya.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itulah penulis berharap kepada semua pihak yang membaca untuk memberikan kritik dan saran supaya penulis dapat melakukan perbaikan pada penelitian selanjutnya. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca secara umum. Aamiin.

Kediri, 15 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan masalah	6
C. Tujuan penelitian dan pengembangan.....	6
D. Spesifikasi produk.....	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	8
F. Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan.....	8
G. Penelitian Terdahulu	9
H. Definisi Istilah.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Pembelajaran IPAS	18
B. Media Pembelajaran.....	21
C. Media Teka-teki Silang	24
D. Motivasi Belajar.....	26
E. Karakteristik Siswa Kelas IV SD/MI.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	33

B.	Model penelitian dan pengembangan	33
C.	Prosedur penelitian dan pengembangan.....	34
D.	Validasi produk	37
E.	Uji coba produk.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		50
A.	Penyajian Data	50
B.	Pembahasan.....	68
BAB V PENUTUP		72
DAFTAR PUSTAKA.....		75
LAMPIRAN-LAMPIRAN		78

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	14
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	40
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	40
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Pembelajaran	41
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Pengguna.....	41
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Media	42
Tabel 3.6 Desain Satu Kelompok Pretest Postest.....	43
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	45
Tabel 3.8 Kualifikasi Presentase Motivasi Belajar	47
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	52
Tabel 4.2 Rancangan (Storyboard).....	55
Tabel 4.3 Media Setelah Dikembangkan	56
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validator	58
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Validator	58
Tabel 4.6 Hasil Uji Pengguna.....	59
Tabel 4.7 Revisi Produk	59
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Pretest Postest.....	63
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas.....	66
Tabel 4.10 Hasil Uji Paired Simple T-test.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Prosedur Penelitian ADDIE	34
Gambar 2 Perbedaan Nilai Rata-Rata Pretest Dan Posttest	65

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Rancangan Diagram Alur (<i>Flowchart</i>)	1
---	---

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah.....	78
Lampiran 2 Surat Telah Melakukan Penelitian	79
Lampiran 3 Hasil Angket Validasi	80
Lampiran 4 Dokumentasi	91