

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA DAN BUKU PANDUAN PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG UNTUK SISWA KELAS V SD MATERI HAK SEBAGAI SISWA DAN WARGA NEGARA

Margareta Twins Ratnasari

Universitas Sanata Dharma

2022

Penelitian ini dilatarbelakangi dari kurangnya media pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap pelajaran PPKn. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru memerlukan media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu siswa untuk memahami materi hak sebagai siswa dan warga negara. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media permainan teka-teki silang untuk siswa kelas V SD materi hak sebagai siswa dan warga negara, serta mengembangkan buku panduan permainan yang dapat digunakan oleh guru untuk mendampingi siswa dalam menggunakan media.

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima langkah pengembangan yaitu (*analyze*) analisis kebutuhan, (*design*) merancang media, (*develop*) pengembangan produk, (*implement*) uji coba, dan (*evaluate*) mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Penelitian ini dilakukan pada delapan siswa kelas V SD. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara dan kuesioner. Pada penelitian ini melibatkan dosen ahli dan guru sebagai validator untuk produk yang dikembangkan.

Pada penelitian ini menunjukkan hasil validasi kualitas media permainan teka-teki silang dan buku panduan yang diperoleh dari penilaian validator. Hasil keseluruhan penilaian dari validator masuk pada kriteria “sangat baik”. Hal ini ditunjukkan dari perolehan rata-rata skor media permainan teka-teki silang 3,74 dan kriteria “sangat baik” untuk buku panduan permainan dengan rata-rata skor 3,29. Dari kegiatan uji coba produk kepada delapan siswa VB, terjadi peningkatan pemahaman siswa, siswa menjadi berminat dan senang belajar menggunakan media permainan pada pembelajaran PPKn.

Kata Kunci: media permainan, teka-teki silang, hak

ABSTRACT

***DEVELOPMENT OF MEDIA AND GUIDEBOOK OF CROSSWORD
PUZZLES FOR V GRADE STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL
MATERIALS OF RIGHTS AS STUDENTS AND CITIZENS***

Margareta Twins Ratnasari

Sanata Dharma University

2022

This research was motivated by the lack of learning media and students understanding of civics education. The results of the needs analysis show that teachers need interesting learning media and can help students to understand substantive rights as students and citizens. The purpose of this research is to develop a crossword game medium for fifth grade elementary school students with substantive rights as students and citizens, and to develop a game guide that can be used by teachers to assist students in using the media.

This study uses the research and development (R&D) type with the ADDIE model, which consists of five development steps, namely (analysis), (design), (development), (implementation) and (evaluate). This study was conducted on eight fifth-grade elementary school students. Data collection techniques in the form of interviews and questionnaires. This research involves experienced lecturers and teachers as validators for the developed product.

This study presents the results of validating the quality of the crossword puzzle game media and guides obtained from the validator's assessment. The overall result of the evaluation by the validator is included in the criterion "very good". This is shown by the average score of the crossword puzzle game media 3.74 and the "very good" criterion of the game guide with an average score of 3.29. From product testing activities to eight VB students, there was an improvement in student understanding, students became interested and happy to learn to use game media in civics learning.

Keywords: *game media, crosswords, rights*