

## Pengembangan Media Buku Teka-Teki Silang Kali, Tambah, Kurang (TTS KATAKU) Untuk Anak Sekolah Dasar 1 Lendang Tampel Lombok Tengah

Baiq Juliar Puspita<sup>1\*</sup>, Syarifuddin<sup>2</sup>, Vivi Rachmatul Hidayati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram.

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i3.1341>

### Article Info

Received: 15 July 2025

Revised: 15 August 2025

Accepted: 20 August 2025

Correspondence:

Phone:

**Abstract:** Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga membuat peserta didik kurang fokus memperhatikan pembelajaran, hal tersebut membuat kemampuan berhitung peserta didik rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk buku teka-teki silang kali, tambah, kurang (TTS KATAKU) untuk anak sekolah dasar 1 Lendang Tampel Lombok Tengah. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan angket. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Pengembangan media melibatkan validasi oleh ahli media, ahli materi. Hasil validasi menunjukkan media berada pada kategori sangat layak dengan persentase penilaian dari ahli media sebesar 97% dan ahli materi sebesar 89%. Sesuai dengan pendapat Arikunto (2013), skor penilaian yang memenuhi syarat kelayakan dapat dikategorikan sangat layak jika mendapat persentase 81-100%. Kepraktisan media dinilai melalui uji coba kelompok kecil (8 peserta didik) dan uji coba kelompok besar (16 peserta didik), masing-masing memperoleh skor kepraktisan 91,75% dan 94%, sedangkan respon guru mencapai 96%, yang menandakan bahwa media ini sangat praktis. Sesuai dengan pendapat Arikunto (2013), skor penilaian yang memenuhi syarat kepraktisan untuk media dapat dikategorikan sangat praktis jika mendapat persentase 81-100%. Berdasarkan hasil tersebut, media buku teka-teki silang kali, tambah, kurang dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran kelas V sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Pengembangan media, Teka – Teki Silang, Operasi Hitung Dasar

**Citation:** Puspita, B. J., Syarifuddin, & Hidayati, V. R. (2025). Pengembangan Media Buku Teka-Teki Silang Kali, Tambah, Kurang (TTS KATAKU) Untuk Anak Sekolah Dasar 1 Lendang Tampel Lombok Tengah. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (Geoscienceed)*, 6(3), 1471-1479. Doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i3.1341>

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor penting untuk membantu anak dalam mengembangkan proses pengajaran dengan tujuan memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan (Purwanti, 2022). Pendidikan mencakup seluruh pengalaman yang membentuk perkembangan individu, mendorong perubahan positif dalam pengetahuan, keterampilan,

dan karakter peserta didik, serta mempersiapkan mereka untuk kehidupan yang lebih baik (Pristiwanti dkk, 2022).

Pendidikan adalah usaha manusia untuk membentuk kepribadian yang sejalan dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, serta sebagai upaya untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan,

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

keterampilan, nilai-nilai, sikap, dan perilaku yang bermanfaat bagi kehidupan mereka (Nasution dkk, 2022). Selain pada aspek pengetahuan, pendidikan juga mengacu pada aspek sikap dan keterampilan yang dapat diperoleh dari pendidikan formal dan informal. Melalui pendidikan manusia bisa mengembangkan segala kemampuan dan juga keterampilan yang ada pada diri sendiri sesuai lingkungannya, bakat dan minat (Sumadi, 2004).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 1 Lendang Tampil Batukliang, Kabupaten Lombok Tengah, khususnya pada kelas V yang berjumlah 24 orang, peneliti mendapatkan bahwa masih ada peserta didik yang kurang memahami dalam pembelajaran matematika dasar yaitu penjumlahan, perkalian, dan pengurangan. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas V, bahwa peserta didik sangat antusias terhadap pembelajaran matematika, apabila guru mendesain pembelajaran matematika dengan menggunakan media, apabila guru tidak menggunakan media peserta didik akan kurang fokus memperhatikan pembelajaran yang disampaikan dan konsentrasi dalam kelas kurang optimal. Peneliti juga melakukan tes awal berupa soal-soal perkalian, penjumlahan, dan pengurangan, terhadap peserta didik di kelas V dengan jumlah peserta didik 24 orang, terdapat bahwa 15 peserta didik masih belum mahir dalam operasi hitung matematika dasar yaitu perkalian, penjumlahan, dan pengurangan. Hal tersebut dapat terlihat 15 peserta didik yang memiliki kemampuan berhitung yang rendah.

Ketersediaan media pembelajaran, khususnya media cetak matematika dalam materi perkalian, pengurangan, dan penjumlahan sangat terbatas dan Guru hanya menggunakan power point, canva yang berbentuk screenshot materi operasi hitung matematika dasar seperti penjumlahan, perkalian, dan pengurangan lalu ditempel di canva atau power point yang mengacu pada buku matematika peserta didik kelas V. Media adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran. Sebagai bagian penting, media harus terintegrasi dengan proses pembelajaran secara keseluruhan. Tujuan akhirnya adalah agar media tersebut bisa digunakan secara efektif, sehingga siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih (Arsyad dkk, 2017). Media Pembelajaran juga merupakan suatu alat yang dapat digunakan dalam mengajar untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik, atau sebaliknya (Daryanto, 2010). Media pembelajaran membantu menciptakan kondisi peserta didik untuk belajar secara lebih baik dan efektif dengan memperkaya pengalaman belajar peserta didik serta meningkatkan keterlibatan aktif mereka

dalam pembelajaran (Hamalik, 1986).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif (Arsyad, 2009). Media juga memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik dan bervariasi, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Sadiman dkk, 2009). Karena karakteristik peserta didik yang sangat beragam dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, perlu adanya media yang menarik untuk meningkatkan pemahaman dalam operasi hitung matematika dasar yaitu penjumlahan, pengurangan, dan perkalian, karena peserta didik memiliki kemampuan berhitung yang rendah dan keterbatasan media yang tidak menarik dalam pembelajaran tersebut (Abdurrahman, 2003). Maka dari itu melalui media buku (TTS) peserta didik akan merasakan pembelajaran yang menarik dan bisa mengasah keterampilan. Dalam pembelajaran guru perlu adanya pemanfaatan media intraktif yang beragam, salah satunya media cetak, karena peserta didik cenderung cepat bosan ketika belajar (Daryanto, 2010). Hal tersebut membuat peserta didik terkadang kurang memahami materi dan sulit menangkap materi yang disampaikan oleh gurunya di depan kelas.

Teka teki silang merupakan jawaban atas pertanyaan atau soal yang disertakan pada teka-teki tersebut. Teka teki silang adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong dengan angka-angka berdasarkan petunjuk yang diberikan (Soeparno, 1988). Permainan ini menggabungkan prinsip-prinsip permainan teka-teki silang dengan konsep matematika sederhana, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Teka-teki silang kataku mengubah kotak-kotak teka-teki biasa menjadi tempat untuk angka dan operasi matematika. Peserta didik diberikan petunjuk berupa soal matematika yang harus diselesaikan untuk mengisi kotak yang kosong.

Berdasarkan hasil penelitian Hidayati (2023), dengan judul skripsi pengembangan buku latihan soal (TTS) matematika untuk kelas IV SD, peserta didik kelas IV SD yang menggunakan buku latihan soal berbasis teka-teki silang menunjukkan peningkatan ketrampilan numerasi. Media ini terbukti mampu memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi matematika secara lebih efektif dibandingkan metode latihan soal konvensional. Hasil penelitian oleh Hamidah dan Simatupang (2020), melakukan penelitian tentang pengembangan buku panduan teka-teki silang pada pemecahan masalah anak kelompok B. berdasarkan hasil penelitian tersebut maka buku panduan teka-teki silang ini memberikan implikasi dalam pemecahan masalah anak pada kegiatan teka-teki silang.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media yang menyenangkan dalam pembelajaran berbasis Teka-Teki Silang, seperti buku latihan soal TTS matematika, efektif dalam menambah kemampuan berhitung peserta didik kelas IV SD. Dibandingkan dengan metode latihan soal konvensional, media ini lebih mampu memfasilitasi pemahaman siswa, pemecahan masalah terhadap materi matematika secara lebih efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti teka-teki silang dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, serta membantu siswa memahami konsep matematika dasar dengan lebih baik.

## Metode

Penelitian ini menggunakan model pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2015). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis buku TTS KATAKU (kali, tambah, kurang) yang dirancang tahap-pertahap. Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE. Materi dalam media yang akan didesain oleh peneliti merupakan materi bilangan cacah kelas V di Sekolah Dasar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran buku TTS ini berupa observasi, wawancara, kuesioner (angket), dan dokumentasi. Ketersediaan instrumen digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran memvalidasi produk yang dikembangkan.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa buku teka-teki silang kataku (kali, tambah, kurang) pada materi bilangan cacah berdasarkan aspek kelayakan dan kepraktisan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Pengembangan media buku teka - teki silang kataku ini telah melalui beberapa

proses pengembangan dengan tahapan-tahapan yang sistematis. Tahapan pengembangan produk dalam penelitian ini melalui 5 tahapan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) kemudian dilakukan dua tahapan pengujian yakni uji valid dan uji praktis sehingga media layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran matematika materi bilangan cacah.

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan, peserta didik, dan kurikulum untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian materi dengan kurikulum. Observasi di SD Negeri 1 Lendang Tampil menunjukkan pembelajaran sehari-hari lebih terfokus pada buku siswa dan metode ceramah dengan bantuan PowerPoint, tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang variatif. Wawancara dengan guru kelas V mengungkapkan kesulitan dalam memilih media yang tepat untuk pembelajaran matematika dasar dan keterbatasan waktu untuk menyiapkan media seperti buku. Penerapan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari dkk., 2023) juga mengungkapkan bahwa beberapa guru masih belum memahami betapa pentingnya memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran agar pembelajaran tidak terasa monoton dan membosankan untuk peserta didik.

Analisis kedua karakter peserta didik yang didapatkan dari hasil observasi, ditemukan bahwa sebagian peserta didik kurang fokus, kurang antusias dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika kelas V SDN 1 Lendang Tampil belum sepenuhnya menarik minat belajar peserta didik. Upaya yang bisa dilakukan guru untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut (Mustaqim, 2019) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

Analisis ketiga kurikulum menunjukkan bahwa SDN 1 Lendang Tampil telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Tujuan dalam Kurikulum Merdeka ini adalah Peserta didik dapat menghitung penjumlahan, pengurangan, dan perkalian bilangan cacah sampai 100.000. kurikulum merdeka harus

sesuai dengan materi kelas V. Agar bisa dikembangkan dengan relevan sesuai kebutuhan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Darmawan, dkk 2020), Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru dalam mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.

**2. Tahap Desain (*Design*)**

Tahapan desain meliputi perancangan bentuk dan konsep produk media pembelajaran buku TTS KATAKU menggunakan aplikasi *Canva*. Desain ini didasarkan pada analisis kebutuhan peserta didik dan guru. Selanjutnya, penentuan materi difokuskan pada operasi bilangan cacah sesuai tujuan pembelajaran sekolah. Materi disusun dengan memilih soal yang menarik dan mendorong interaksi serta berpikir peserta didik. Selain itu, dilakukan perancangan desain buku TTS KATAKU sesuai kisi-kisi/blueprint yang telah dibuat, blueprint berisi perencanaan materi, tujuan pengembangan, dan desain media sesuai kurikulum yang berlaku. Tahapan perencanaan ini termasuk kajian teori dan validasi oleh ahli media untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai standar dan tujuan pembelajaran (Putri, dkk 2023). Berikut kisi - kisi media buku TTS KATAKU pada Tabel 1:

Tabel 1. kisi - kisi media buku TTS KATAKU

No	Bagian	Isi/ Definisi
1	Judul buku	Media buku TTS KATAKU
2	Pendahuluan	Definisi singkat tentang operasi bilangan cacah (kali, tambah, kurang)  Petunjuk cara mengerjakan soal TTS
3	Isi buku	44 soal teka-teki silang bilangan cacah Soal berupa: a) Operasi penjumlahan (bilang sampai 100.000) b) Operasi pengurangan (bilangan 100.000) c) Operasi perkalian (bilangan 100.000)  Kotak-kotak kosong diisi dengan hasil operasi matematika berupa angka
4	Penutup	Kunci jawaban lengkap untuk setiap teka-teki silang Daftar Pustaka

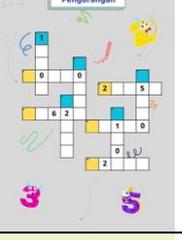
**3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

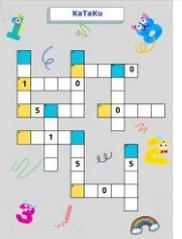
Tahap pengembangan merupakan fase di mana desain yang telah disusun sebelumnya diwujudkan menjadi produk pembelajaran yang

konkret. Pada tahap pengembangan ini diawali dengan pengembangan media buku TTS KATAKU sesuai spesifikasi kemudian di validasi oleh ahli. Tujuan dari validasi produk ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan Kepraktisan dari media buku TTS KATAKU. Pengembangan media buku TTS KATAKU ini menggunakan canva dan dicetak menggunakan kertas A4/A5. Penggunaan canva dalam tahap ini mempermudah peneliti dalam mendesain media. Hal ini sejalan dengan pendapat (Widayanti dkk., 2021) bahwa canva merupakan tools aplikasi desain grafis yang dapat membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain bagi pemula secara online Berikut penjelasan terkait media pada Table 2:

Tabel 2. Pengembangan Media

No	Deskripsi	Gambar
1	Cover buku terbuat dari art paper ukuran A5	
2	Halaman "contoh aritmatika dasar penjumlahan" yang berisi pengertian penjumlahan menurut para ahli, serta 1 contoh soal dan 2 cara menyelesaikannya	
3	Halaman "contoh aritmatika dasar pengurangan" yang berisi pengertian pengurangan menurut para ahli, serta 1 contoh soal dan 2 cara menyelesaikannya	
4	Halaman "contoh aritmatika dasar perkalian" yang berisi pengertian perkalian menurut para ahli, serta 1 contoh soal dan 2 cara menyelesaikannya	
5	Halaman "langkah-langkah" memainkan media TTS KATAKU. Yang berisi tentang panduan cara memainkan teka - teki silang untuk mempermudah dalam mengerjakan soal	

<p>6 Halaman "soal penjumlahan" berisi soal cerita bilangan cacah sebanyak 12 soal teka - teki silang menurun dan mendatar</p>	
<p>7 Halaman ini bersisi grid atau kota-kotak kecil teka - teki silang, soal penjumlahan menurun dan mendatar, setiap kotak menurun dan mendatar akan diisi berupa angka yang disertai jawaban disetiap kotak.</p>	
<p>8 Halaman "soal pengurangan" berisi soal cerita bilangan cacah sebanyak 10 soal teka - teki silang menurun dan mendatar</p>	
<p>9 Halaman ini bersisi grid atau kota-kotak kecil teka - teki silang, soal pengurangan menurun dan mendatar, setiap kotak menurun dan mendatar akan diisi berupa angka yang disertai jawaban disetiap kotak.</p>	
<p>10 Halaman "soal perkalian" berisi soal cerita bilangan cacah sebanyak 10 soal teka - teki silang menurun dan mendatar</p>	
<p>11 Halaman ini bersisi grid atau kota-kotak kecil teka - teki silang, soal perkalian menurun dan mendatar, setiap kotak menurun dan mendatar akan diisi berupa angka yang disertai jawaban disetiap kotak.</p>	
<p>12 Halaman "soal KATAKU" berisi soal cerita penjumlahan, pengurangan, dan perkalian, sebanyak 12 soal teka - teki silang menurun dan mendatar</p>	

<p>13 Halaman ini bersisi grid atau kota-kotak kecil teka - teki silang, soal penjumlahan, pengurangan, perkalian menurun dan mendatar, setiap kotak menurun dan mendatar akan diisi berupa angka yang disertai jawaban disetiap kotak.</p>	
<p>14 Halaman "kunci jawaban" berisi jawaban dari setiap soal teka-teki silang penjumlahan, pengurangan, dan perkalian untuk mempermudah pemain dalam melihat jawaban yang benar.</p>	
<p>15 Pada halaman "Daftar Pustaka" terdapat sitasi dari link yang digunakan dalam penjelasan penjumlahan, pengurangan, dan perkalian.</p>	

**Validasi Ahli Media dan Ahli Materi**

**Tabel 3.** Hasil Validasi Media

Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Hasil (%)	Krtiteria
Tampilan	45			
Penyajian Media	23	88	79	Sangat layak
Bahan	20			

Berdasarkan hasil perhitungan persentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian persentase kelayakan media buku TTS KATAKU setelah melalui tahap perbaikan (revisi) yaitu 97%. masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Meskipun dikategorikan sangat layak, media ini mendapatkan revisi berdasarkan pada masukan atau saran ahli media, agar media yang dibuat menjadi lebih bagus dan siap untuk diujicoba pada peserta didik. Bagian yang mendapat masukan atau saran dari ahli media untuk dilakukan revisi pada table 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Revisi Media Buku TTS KATAKU

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	
	
	

Pada media TTS KATAKU sebelum diserahkan ke validator tidak ada keterangan warna biru (menurun) dan kuning (mendatar) pada setiap soal penjumlahan, pengurangan, perkalian. Sehingga validator menyarankan untuk menambahkan kata soal pada kalimat menurun dan mendatar supaya peserta didik memahaminya.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Hasil (%)	Krtiteria
Relevansi	15	67	89%	Sangat layak
Keakuratan	12			
Komunikatif	8			
Berpusat pada peserta didik	13			
Kebahasaan	10			

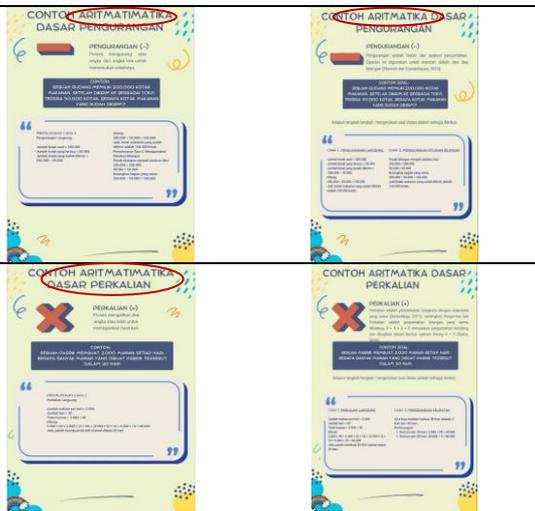
Keterbacaan 9

Sehingga berdasarkan hasil perhitungan persentase hasil validasi materi, dapat disimpulkan bahwa tingkat validasi materi media buku TTS KATAKU setelah melalui tahap perbaikan (revisi) yaitu 89%. Masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Meskipun dikategorikan sangat layak, media ini mendapatkan revisi berdasarkan pada masukan atau saran ahli materi, agar media yang dibuat menjadi lebih bagus dan siap untuk diujicoba pada peserta didik. Bagian yang mendapat masukan atau saran dari ahli meteri untuk dilakukan revisi pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Revisi Materi Buku TTS KATAKU

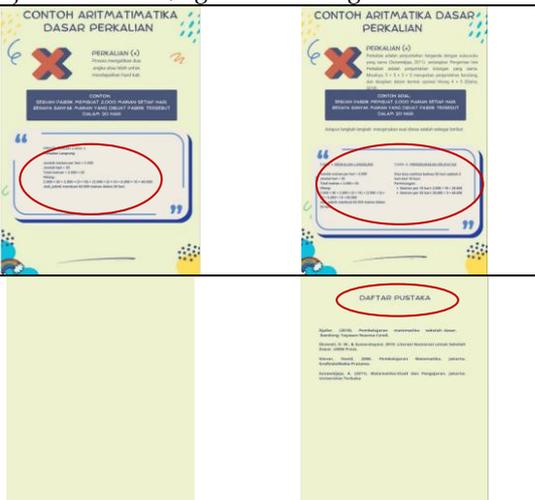
NO	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1		
		
		
2		

Pada media buku TTS KATAKU dibagian definisi penjumlahan, pengurangan, dan perkalian tidak dijelaskan menurut para ahli. Sehingga validator ahli materi menyarankan untuk menambahkan definisi menurut ahli agar penjelasannya valid.



Pada materi validator menyarankan untuk memperbaiki penulisan pada kalimat aritmatematika menjadi aritmatika, agar sesuai dengan KBBI.

3



Pada media buku TTS KATAKU sebelum diserahkan ke validator tidak memuat daftar pustaka sehingga validator menyarankan untuk menambahkan daftar pustaka agar materi TTS KATAKU yang disajikan jelas sumbernya.

**4. Tahap Implementasi (Implementation)**

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui respon atau penilaian peserta didik dan guru terkait kepraktisan penggunaan produk media buku TTS KATAKU, Selama implementasi, rancangan produk yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya (Cahyadi, 2019). Produk yang diterapkan sudah melalui validasi dari para ahli sehingga memperoleh kritikan dan saran untuk memperbaiki produk. dengan menggunakan produk media untuk belajar operasi hitung bilangan cacah. Kemudian setelah menggunakan produk, kepraktisan penggunaan media dinilai menggunakan instrumen angket respon siswa dan guru.

a). Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba tahap pertama atau uji coba

kelompok kecil dilakukan terhadap 8 orang peserta didik di SD Negeri 1 Lendang Tampel, Dimana jumlah tersebut terdiri dari dua kategori peserta didik, 4 peserta didik dengan tingkatan kompetensi tinggi dan 4 peserta didik dengan tingkat kompetensi rendah. Uji coba dilaksanakan dengan proses pembelajaran yang diarahkan langsung oleh peneliti, peserta didik diperlihatkan media pembelajaran berupa buku TTS yang akan di kerjakan.

Setelah peneliti menjelaskan materi operasi hitung bilangan cacah dan cara mengerjakan buku TTS, peserta didik diarahkan untuk mengerjakan teka - teki silang yang ada di buku secara berkelompok. Kemudian setelah aktivitas pengerjaan selesai, peserta didik akan diberikan anget berupa respon peserta didik terhadap media buku TTS KATAKU yang telah dikerjakan sebelumnya.

Tabel 7. Hasil Uji Kelompok kecil

Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Hasil (%)	Krtiteria
Materi	146	367	91,75	Sangat Praktis
Media	24		%	

Berdasarkan hasil pada tabel 7 diatas persentase nilai kepraktisan produk dalam uji coba kelompok kecil tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa tingkat kepraktisan produk media buku TTS KATAKU media yaitu 91,75% yang menyatakan bahwa produk media buku TTS KATAKU sangat praktis untuk digunakan

b) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba tahap kedua dengan skema uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 16 orang peserta didik kelas V SD Negeri 1 Lendang Tampel. Uji coba kelompok besar dilaksanakan dengan proses pembelajaran langsung dipandu oleh peneliti.

Setelah peneliti menjelaskan materi operasi hitung bilangan cacah dan cara mengerjakan buku TTS, peserta didik diarahkan untuk mengerjakan teka - teki silang yang ada di buku secara berkelompok. Kemudian setelah aktivitas pengerjaan selesai, peserta didik akan diberikan anget berupa respon peserta didik terhadap media buku TTS KATAKU yang telah dikerjakan sebelumnya.

Table 8 Uji Coba Kelompok Besar

Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Hasil (%)	Krtiteria
Materi	146	367	91,75	Sangat Praktis
Media	24		%	

Berdasarkan hasil persentase nilai kepraktisan produk dalam uji coba kelompok besar tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa tingkat

kepraktisan produk media media buku TTS KATAKU yaitu 94% yang menyatakan bahwa produk media buku TTS KATAKU sangat praktis untuk digunakan.

### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya produk yang telah dikembangkan. Menurut Brench (Asmayanti dkk., 2020) setiap tahapan dalam model ADDIE harus melalui revisi jika ditemukan hal hal yang perlu diperbaiki, dan tahap berikutnya hanya dapat dilakukan jika tahap sebelumnya sudah dianggap tepat.

Uji validitas pada penelitian ini melibatkan 2 validator ahli yaitu ahli Media dan materi. Validasi media mendapatkan skor total 97 dengan persentase 97% sehingga dikatakan "sangat layak". Dalam hal ini peneliti juga melakukan perbaikan terkait saran dan komentar, untuk media buku TTS KATAKU validator menyarankan untuk menambahkan kata soal pada kalimat menurun dan mendatar supaya peserta didik memahaminya.

Validasi kedua adalah validasi materi yang mendapatkan skor sebesar 89%, menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori "Sangat layak" untuk digunakan". Dalam hal ini peneliti juga melakukan perbaikan terkait saran dan komentar, untuk materi buku TTS KATAKU validator menyarankan untuk menambahkan definisi menurut ahli agar penjelasannya valid, menambahkan daftar pustaka agar materi TTS KATAKU yang disajikan jelas sumbernya.

#### c) Hasil Angket Penilaian Guru

Tingkat kepraktisan media buku TTS KATAKU berdasarkan angket respon guru dalam uji coba penggunaan produk yaitu sebagai berikut:

Dapat dijelaskan untuk mengetahui kepraktisan media buku TTS KATAKU terdapat angket respon guru dan siswa. Pada uji kelompok kecil dengan 8 peserta didik mendapatkan skor total 367 dengan persentase 91,75% sehingga dikatakan "Sangat Praktis", lalu untuk uji kelompok besar dengan 16 peserta didik mendapatkan skor total 752 dengan persentase 94% sehingga dikatakan "Sangat Praktis", pada angket respon guru mendapatkan skor total 48 dengan persentase 96% sehingga dikatakan "Sangat Praktis".

### Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan yang telah dilakukan serta hasil validasi dan uji coba terhadap media buku TTS KATAKU, maka menunjukkan bahwa Proses pengembangan media pembelajaran buku TTS KATAKU dilakukan dengan mengacu pada

model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analisis dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis karakter peserta didik, dan analisis kurikulum. Lalu tahap desain berupa perancangan dan pembuatan *blueprint* atau kisi-kisi media. Tahap selanjutnya adalah pengembangan dilakukan dengan membuat produk awal dan divalidasi oleh ahli media, dan ahli materi. Lalu dilanjutkan tahap implementasi dilakukan pada kelompok kecil dan besar, serta respon guru untuk mencari kepraktisan media pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi yang bertujuan menilai dan mengevaluasi seluruh proses pengembangan yang telah dilakukan, mulai dari analisis hingga implementasi.

Selain itu hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran buku TTS KATAKU termasuk dalam kategori "sangat layak". Hal ini ditunjukkan dari: validasi ahli media dengan nilai rata-rata 97%, validasi ahli materi sebesar 89%. Masing-masing aspek telah melewati revisi untuk menyempurnakan produk sebelum diimplementasikan. Kepraktisan produk ditinjau dari hasil uji kepraktisan yang menunjukkan bahwa media sangat praktis digunakan. Uji kelompok kecil dengan 8 peserta didik memperoleh persentase sebesar 91,75%. Sedangkan uji kelompok besar 94%. Kemudian respon guru pada kelompok besar menunjukkan persentase 96%. Dengan komentar produk sudah sangat bagus dalam penerapannya menunjukkan bahwa media buku TTS KATAKU sangat praktis.

### Referensi

- Abdurrahman. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. Seminar Internasional Riksa Bahasa, 259-267. Dikutip dari [https://proceedings.upi.edu/index.php/riksa\\_bahasa/article/view/1355](https://proceedings.upi.edu/index.php/riksa_bahasa/article/view/1355)
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), Article 1. doi: <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Darmawan, D., & Winataputra, U. S. (2020). Analisis dan Perancangan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan*, 4(2), 182-197.

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamidah, A., & Simatupang, N. D. (2020). Pengembangan Buku Panduan Teka Teki Silang pada Pemecahan Masalah Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(01), 1-15. Dikutip dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paudteratai/article/download/34939/31065>
- Hidayati, N., & Indrawati, D. (2023). Pengembangan Media Buku Latihan Soal Teka Teki Silang (TTS) Matematika untuk Kelas IV SD. *JPGSD*. Volume 11 Nomor 06 Tahun 2023, 1383-139. Dikutip dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/53720>
- Mustaqim, I. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183. doi: <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (2022). Pengertian pendidikan, sistem pendidikan sekolah luar biasa, dan jenis-jenis sekolah luar biasa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 422-427. doi: <http://dx.doi.org/10.26737/jipf.v8i3.4102>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915. doi: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Purwanti, F. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Teka Teki Silang Berbasis Aplikasi Android Tema 4 pada Peserta didik Kelas V di SD/MI. (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung). Dikutip dari <https://repository.radenintan.ac.id/21667/>
- Putri, S. R. O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Peta Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar (S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia). Dikutip dari <http://repository.upi.edu/108243/>
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Soeparno (1988). *Media Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Intan Perwira.
- Sumadi, S. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), Article 2. doi: <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), Article 2. doi: <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>