

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Model TTS (Teka-Teki Silang) Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 1 Padangsidempuan

Nesia Riski¹, Erawadi², Magdalena³

¹²³UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
e-mail: nrharahap13@gmail.com, erawadi@uinsyahada.ac.id,
Magdalena@uinsyahada.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan analisis kebutuhan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTsN 1 Padangsidempuan. Dan untuk menjelaskan design serta implementasi kebutuhan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Padangsidempuan. Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, wawancara dan juga tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas kevalidan instrument media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model TTS (teka-teki silang) untuk peningkatan motivasi belajar kelas VII-9 MTsN 1 Padangsidempuan memperoleh hasil dengan kriteria sangat valid, penilaian kualitas menunjukkan bahwa instrument media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model TTS (teka-teki silang) memiliki validitas yang sangat valid. Kualitas kevalidan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model TTS (teka-teki silang) untuk peningkatan motivasi belajar kelas VII-9 MTsN 1 Padangsidempuan dan didapatkan hasil ahli media 95 % dengan kategori sangat valid, dan ahli materi 93% dengan kategori sangat valid dan ahli Bahasa 90% dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model TTS (teka-teki silang) untuk peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan instrument angket kepada guru dan siswa dikategorikan sangat valid.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, TTS (Teka-Teki Silang), Motivasi*

Abstract

This study aims to explain the analysis of the needs of crossword puzzle learning media (TTS) to improve learning motivation and learning achievement in the subject of Islamic Cultural History for class VII at MTsN 1 Padangsidempuan. And to explain the design and implementation of the needs of crossword puzzle learning media (TTS) to improve learning motivation and learning achievement in the subject of Islamic Cultural History at MTsN 1 Padangsidempuan. This research is included in the type of Research and Development (R&D) research using the ADDIE development model. Data collection techniques in this study used questionnaires, interviews and tests. The results of the study showed that the quality of the validity of the Islamic Cultural History learning media instrument model TTS (crossword puzzle) to improve learning motivation for class VII-9 MTsN 1 Padangsidempuan obtained results with very valid criteria, the quality assessment showed that the Islamic Cultural History learning media instrument model TTS (crossword puzzle) has very valid validity. The quality of the validity of the Islamic Cultural History learning

media using the TTS (crossword puzzle) model to improve learning motivation for class VII-9 MTsN 1 Padangsidempuan and the results of media experts were 95% with a very valid category, and material experts 93% with a very valid category and language experts 90% with a very valid category. The results of the study in learning the Islamic Cultural History using the TTS (crossword puzzle) model to improve learning motivation using a questionnaire instrument for teachers and students were categorized as very valid.

Keywords: *Learning Media, TTS (Crossword Puzzles), Motivation.*

PENDAHULUAN

Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada beberapa aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas, dan respon yang diharapkan peserta didik setelah pengajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran, baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (media komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar peserta didik (Abdullah, 2018).

Hadirnya media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar amat diperlukan, mengingat bahwa kedudukan media ini bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tapi merupakan bagian integral dalam pembelajaran. Selain dapat menggantikan sebagian tugas guru sebagai penyaji materi (penyalur pesan) media juga memiliki potensi-potensi yang unik, yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. (Chaerunisa, 2019). Media pembelajaran juga diartikan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurnita, 2018).

Asfiati mengungkap, langkah penerapan pelaksanaan pembelajaran harus di susun oleh guru secara sistematis untuk mengefektifkan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Dalam hal ini guru harus menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik sehingga tidak akan terjadi kejenuhan yang dialami peserta didik ketika pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar sehingga bias menjadikan peserta didik tertarik perhatiannya pada pembelajaran dan peserta didik akan lebih semangat dan giat dalam belajar (Asfiati, 2020).

Mc.Donald menyatakan sebagaimana dikutip Sudirman motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan (Sardiman, 2011). Michel J. Jucius menyebutkan motivasi sebagai kegiatan memberikan dorongan kepada seseorang atau diri sendiri untuk mengambil suatu Tindakan yang dikehendaki (Prihartanta, 2015).

Faktor-faktor penyebab siswa mengalami penurunan motivasi dalam belajar adalah menurunnya minat, sikap siswa dan aspek jasmani pada diri siswa. Faktor lain yang juga mempengaruhi diantaranya lingkungan keluarga, lingkungan sosial dan lingkungan sekolah (Hidayat Dkk, 2022). Sardiman dikutip oleh Khemala dan Hendri, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Yuliani H, 2017).

Pembelajaran yang belum memanfaatkan media pembelajaran akan cenderung membosankan dan akhirnya membuat siswa menjadi mudah teralihkannya perhatiannya. Banyak dijumpai dalam proses pembelajaran di mana saat pendidik menjelaskan materi

tanpa media, maka siswa ada yang mengantuk, sibuk bermain sendiri dan ada yang sibuk bercerita sendiri. Proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam saat ini yang dilakukan oleh guru, hanyalah dengan menggunakan metode ceramah saja ataupun melalui media visual dengan membaca buku bacaan saja, hal ini jelas akan menimbulkan rasa jenuh terhadap siswa saat proses belajar mengajar berlangsung. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan langkah pengembangan media permainan teka-teki silang, serta mendeskripsikan pengaruh keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media permainan Teka-teki silang dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Media merupakan hal yang sangat penting didalam pembelajaran, karena media adalah alat yang bisa menyampaikan informasi kepada siswa dengan cara lebih menarik. Media permainan teka-teki silang dipilih karena media ini mudah dibuat oleh guru nantinya, bisa digunakan oleh siswa media permainan teka-teki silang dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, karena dalam pembelajaran ada suatu permainan yang akan membuat siswa lebih aktif belajar dan berinteraksi dengan temannya dalam memecahkan masalah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dimana peneliti mencoba menghasilkan produk teka-teki silang dan menguji keefektifan produk tersebut (Wasgito, 2014).

Teka-teki silang dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa termotivasi sekaligus dapat memahami konsep adalah dengan bermain menggunakan media teka-teki Silang (TTS) atau Crossword Puzzle. Pengembangan Media Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam model TTS (teka teki silang) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 1 Padangsidempuan. Teka Teki Silang merupakan suatu permainan kata dengan mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak-kotak putih dengan huruf yang membentuk suatu kata yang merupakan jawaban atas suatu pertanyaan atau soal yang ditentukan dalam teka-teki silang tersebut. Melalui kebiasaan teka-teki silang, diharapkan dapat mengurangi rasa bosan yang di alami siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Karakteristik materi yang cocok dengan pembelajarann menggunakan kartu permainan Teka-Teki Silang (TTS) yaitu materi yang sulit dipahami dan banyak hafalan. Periode Rasulullah saw merupakan salah satu materi yang sulit dipahami karena banyak terdapat strategi dan hafalan. Konsep- konsep yang terangkum dapat memudahkan siswa menganalisis mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam cara yang sederhana tetapi menyenangkan dan jawaban yang berisi kotak-kotak untuk mengisi jawaban sesuai dengan pertanyaan yang ada, dan menampilkan pesan-pesan pendek sehingga siswa lebih mudah menganalisis mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ratnasari, 2017).

Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara permainannya yaitu mengisi ruang -ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk (Wulan Dkk, 2019). Peningkatan motivasi, pemahaman dan minat belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dikembangkan melalui media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa adalah permainan puzzle. Pada media pembelajaran crossword puzzles (TTS) dilengkapi dengan kotak untuk menjawab soal yang dapat merangsang keingintahuan siswa untuk mencari dan menemukan jawaban dari setiap soal TTS yang diberikan. Keadaan ini dapat memudahkan siswa untuk memperoleh pengetahuan. Keunggulan teka teki silang menunjukkan bahwa berdasarkan keefektifan dan peningkatan motivasi belajar siswa.

Prastowo dikutip Binti Setiawati, tujuan penyusunan teka-teki silang yaitu mempermudah peserta didik untuk berinteraksi dengan materi pelajaran, menyajikan soal-soal untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi, membiasakan peserta didik

bersikap mandiri dalam belajar, dan memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran (Setiawati, 2018).

Permainan teka teki silang siswa akan merasa lebih tertantang dalam mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru, selain itu siswa akan lebih memahami tentang materi yang telah diberikan, karena hal ini dapat mengatasi kejenuhan siswa yang selama ini hanya menjawab soal-soal yang diberikan dengan model soal pilihan ganda atau uraian. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MTsN 1 Padangsidimpuan, diperoleh informasi bahwa sudah ada pendidik di MTsN 1 Padangsidimpuan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang untuk membantu kegiatan belajar mengajarnya. Tetapi guru PAI khususnya guru Sejarah Kebudayaan Islam belum ada yang menggunakan media pembelajaran teka teki silang. Guru hanya mengandalkan media visual saja atau bahan bacaan saja (buku paket). Hal inilah yang membuat peneliti ingin mengembangkan media teka teki silang mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, agar siswa mampu mengingat setiap materi yang diajarkan dengan baik.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan senang hati dan tanpa paksaan akan membuat siswa termotivasi dan fokus selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu, siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan, mereka menjadi lebih aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Tugas pendidik selanjutnya adalah mempertahankan motivasi belajar mereka, agar bisa tetap semangat sampai akhir pembelajaran.

METODE

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsnowiyah Negeri 1 Padangsidimpuan yang berada di Jalan Sutan Soripada Mulia No 27 Padangsidimpuan Kecamatan Padangsidimpuan Utara, Kota Padangsidimpuan Provinsi Sumatra Utara. Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 12 Mei 2024 sampai dengan 20 Juni 2024. Jenis penelitian ini yaitu menggunakan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono penelitian *Research and Development* (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Sedangkan metode dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan model pengembangan Model pengembangan ADDIE. Model pengembangan Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang berupa perancangan pembelajaran genetik. Model ini menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajarannya, dapat di[ergunakan untuk pembelajaran tradisional berupa tatap muka langsung dikelas maupun pembelajaran daring (Risal, 2022). ADDIE menggunakan lima tahap atau langkah pengembangan yakni *Analysis*, (*Analisis*), *Design* (*Desain/Pperancangan*), *Development* (*pengembangan*), dan *Implementation* (*implementasi/eksekusi*).

Subjek pada penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas VII-9 Madrasah Tsnowiyah Negeri 1 Padangsidimpuan dengan jumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berupa angket, wawancara dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Untuk Peningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII di MTsN 1 Padangsidimpuan

a. Tahap Analisis

Analisis kebutuhan ini merupakan langkah dasar yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model teka-teki silang. Instrument penelitian data

digunakan bersumber dari guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan siswa kelas VII-9 di MTsN 1 Padangsidimpuan.

Respons analisis kebutuhan yang diperoleh dari responden yang berasal dari guru, Nurasiah. Kesimpulannya yang diperoleh sebagaiberikut:

Tabel 1.
Analisis Kebutuhan

No	Kebutuhan	Deskripsi	Pengguna
	Kebutuhan Fungsional Guru		
1.1	Kemudahan Penyajian Materi	Media harus membantu guru menyampaikan materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan cara yang menarik dan mudah dipahami siswa	Guru
1.2	Intergrasi dengan kurikulum	Media harus sesuai dengan CP, dan mencakup topik-topik Sejarah Kebudayaan Islam	Guru
1.3	Kemudahan pengelolaan	Guru dapat mudah menyelesaikan teka-teki silang sesuai dengan kebutuhan materi atau kesulitan siswa	Guru
1.4	Pemantauan perkembangan siswa	Guru dapat memonitor progres belajar siswa, misalnya tingkat kesulitan teka-teki yang dapat diselesaikan siswa	Guru
	Kebutuhan Non Fungsional guru		
2.1	Kemudahan pengguna	Media harus mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan pelatihan teknis yang rumit	Guru
2.2	Efektivitas waktu	Media harus dapat digunakan dalam waktu singkat, tidak mengganggu jadwal pembelajaran	Guru
2.3	Dukungan teknis	Media harus memiliki panduan penggunaan dan dukungan teknis untuk mengatasi masalah teknis	Guru
	Kebutuhan Fungsional Siswa		
3.1	Interaktivitas dan keterlibatan	Media memungkinkan siswa berinteraktif aktif dengan soal teka-teki silang, membantu mereka lebih terlibat dalam pembelajaran	Siswa
3.2	Peningkatan Pemahaman Materi	Teka-teki silang harus dapat memperkuat ingatan, pemahaman dan dapat menganalisis tentang Sejarah Kebudayaan Islam	Siswa
3.3	Umpan Balik Langsung	Siswa mendapat umpan balik langsung terkait jawaban mereka, dengan penjelasan jika perlu	Siswa
3.4	Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis	Media harus mendorong siswa berpikir kritis untuk menghubungkan konsep-konsep Sejarah Kebudayaan Islam	Siswa
	Kebutuhan Non Fungsional		
4.1	Tampilan Menarik dan Ramah Pengguna	Antarmuka media harus menarik, mudah dipahami, dan tidak membingungkan siswa	Siswa
4.2	Kesesuaian dengan Usia dan Kemampuan Kognitif	Media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa kelas VII baik dari segi kesulitan soal maupun desain visual	Siswa
4.3	Motivasi dan Kepuasan Belajar	Media harus mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, misalnya penghargaan atau poin	Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di MTsN 1 Padangsidimpuan sehingga mengharuskan yang ada di MTsN 1 Padangsidimpuan sehingga mengharuskam menggunakan media pembelajaram teka-teki silang yang lebih menarik dan guru Sejarah Kebudayaan

Islam belum pernah membuat teka-teki silang menggunakan aplikasi puzzle maker dan canva

b. Desain

Perancangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model TTS (teka-teki silang) untuk peningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII dilakukan dengan 2 fase kegiatan, yaitu:

- 1) Menyusun peta konsep
- 2) Menyusun garis besar isi media pembelajaran teka-teki silang Tujuan dari perancangan (design) adalah merancang media pembelajaran. Media pembelajaran ini berdasarkan Elemen dan Capaian Pembelajaran, Modul Ajar, buku guru dan buku peserta didik sesuai dengan aturan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang.

Tabel 2.
Uji coba media pembelajaran pertama

Desain Lama	Desain Baru
Soal dalam teka-teki silang belum dapat menganalisis.	Soal dalam eka-teki silang mampu menganalisis
Teka-teki silang yang digunakan masih menggunakan kertas biasa.	Teka-teki silang yang digunakan masih menggunakan kertas A4
Teka-teki silang yang digunakan masih berwarna hitam putih	Teka-teki silang yang digunakan berwarna
Teki-teki silang yang digunakan belum menggunakan gambar atau elemen sebagai clue dalam menjawab pertanyaan.	Teka-teki silang yang digunakan menggunakan gambar atau clue gar lebih mudah dalam menjawab pertanyaan
Dalam medesain teka-teki silang belum menggunakan aplikasi	Dalam mendesain teka-teki silang menggunakan aplikasi puzzle maker dan aplikasi canva
Bahasa yang digunakan belum sesuai dengan EYD.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD
Teka-teki silang masih dikategorikan sangat sederhana.	Teka-teki silang dikategorikan menarik dan mengalami pengembangan

Tabel 3.
Soal Teka-teki Silang Strategi dakwah Rasulullah di Mekah

Elemen	:	Periode Rasulullah
Capaian Pembelajaran (CP)	:	Peserta didik mampu menganalisis misi dan strategi dakwah Rasulullah saw, di Mekah dan Madinah sebagai rahmat bagi seluruh alam, sebagai inspirasi dalam menerapkan semangat ukhuwah Islamiyah, ukhuwah Basyariyah, dan ukhuwah Insaniyah, ukhuwah Wataniyah dalam kebinnekaan.
Tujuan Pembelajaran(TP)	:	Menganalisis misi dan strategi dakwah Rasulullah saw di Mekah sebagai rahmat bagi seluruh alam
ATP	:	Peserta didik mampu menganalisis misi dan strategi dakwah Raulullah saw Mekah sebagai rahmat bagi seluruh alam
Materi	:	Strategi dakwah Rasulullah di Mekah
Kompetensi	:	C4 (Menganalisis)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Alasan Rasulullah hijrah ke Thaif dikarenakan Thaif sebagai kota perdagangan, aman dan dekat dengan Mekah. Akan tetapi Rasulullah awalnya mengalami penolakan dan kekerasan, suku yang menolak tapi akhirnya setia dan membantu Rasulullah ialah 2. Kafir Quraisy menawarkan Rasulullah untuk saling bertukar sesembahan, namun usaha ini 		

- ditolak oleh Rasulullah seperti disebutkan dalam firman Allah Q.S Al- Kafirun ayat 1-3. Dalam ayat tersebut kafir Quraisy meminta Rasulullah untuk ikut menyembah ketika Rasulullah menerima wahyu pertama, beliau menyebarkan Islam kepada keluarganya dengan menggunakan metode
3. Ketika Rasulullah menyebarkan agama Islam, kaum kafir Quraisy menyadari bahwa pengikut Rasulullah semakin banyak dan menjadi ancaman bagi kekuasaan mereka. Untuk menghalangi penyebaran agama Islam kafir Quraisy melakukan aksi
 4. Pada tahun 10 kenabian Rasulullah kehilangan 2 orang yang dicintainya yaitu Siti Khadijah dan Abu Thalib. Tahun ini dinamakan Am Huzn, karena memiliki arti
 5. Perjanjian Aqabah 2 adalah upaya dalam mempertahankan keberlangsungan Islam sebagai agama utama di dunia. Isi perjanjiannya yaitu ikut berjuang, berusaha, dan menerima. Tantangan dari perjanjian ini diperuntukkan untuk penduduk suku
 6. Rasulullah berdakwah di Makkah secara *sirr* dan *jarh* selama 13 tahun. Siti khadijah, Abu Bakar, Ali bin Abi Thalib, Bilal bin Rabbah adalah orang yang pertama masuk agama Islam. Mereka mendapatkan julukan yaitu
 7. Rasulullah memiliki 4 sifat yaitu *siddiq*, *amanah*, *fatanah* dan *tabliq*. Ketika Rasulullah menyebarkan Islam secara *jarh* beliau mengalami tantangan, penolakan dan persekusi dari penduduk kota, akan tetapi Rasulullah tidak takut karena memiliki Rasulullah memiliki sifat
 8. Rasulullah mendapat perintah dari Allah dalam surah Al-Isra ayat 1 untuk diperjalankan pada malam hari dari Masjid Haram ke Masjid Al Aqsa di palestina. Peristiwa diperjalankan ini dikenal dengan
 9. Setelah melakukan dakwah secara sembunyi sembunyi selama 3 tahun, Rasulullah menerima perintah dari Allah untuk berdakwah secara terang terangan. Firman ini diturunkan pada surah
 10. Strategi dakwah rasulullah di Mekah ada di antaranya, *sirr*, *jarh*, hijrah ke Habasya, Tha'if dan perjanjian Aqabah

c. Rancangan Media

Dalam merancang media ini, peneliti memberikan kuesioner kepada guru sejarah kebudayaan Islam, dan siswa kelas VII-9 MTsN 1 Padangsidempuan. Berdasarkan dari kuesioner tersebut, dapat disimpulkan bahwa rancangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model teka-teki silang sebagai berikut: Menampilkan 5 (lima) media utama media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model teka- teki silang, yaitu:

1) Template

Menampilkan template yang menarik sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin siswa dalam menjawab pertanyaan.

2) Materi

Membuat materi yang disampaikan guru sesuai pada pembelajaran atau sesuai dengan materi pembelajaran.

3) Warna

Menampilkan warna yang sesuai dengan materi agar lebih menarik dalam menjawab soal.

4) Gambar

Menampilkan gambar yang sesuai dengan soal dan jawaban agar siswa lebih mudah dalam menjawab pertanyaan dan lebih menarik lagi

5) Literasi

Menampilkan kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang dalam berkomunikasi "membaca, berbicara, menyimak dan menulis" dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya..

2. Design Serta Implementasi Kebutuhan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Untuk Peningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Padangsidempuan.

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem yang sedang atau kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dipasang (diinstal) atau diset sedemikian rupa sehingga didealnya harus sesuai dengan peran dan fungsinya agar dapat diimplementasikan pada siswa kelas VII-9 MTsN 1 Padangsidempuan.

Implementasi media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model teka-teki silang untuk peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII-9 MTsN 1 Padangsidempuan dilakukan dengan uji coba yang melibatkan siswa siswi untuk mengetahui hasil tes dan responden siswa terhadap instrumen media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model teka-teki silang.

Produk yang telah dilakukan pengembangan, validasi dan langkah selanjutnya yaitu memperoleh hasil tes dan responden siswa yang melibatkan 35 siswa di kelas VII-9 MTsN 1 Padangsidempuan dan 1 orang guru Sejarah Kebudayaan Islam sebagai responden. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar belajar siswa melalui media pembelajaran model teka-teki silang.

Setelah memperoleh hasil tes siswa selanjutnya melibatkan respon siswa dari data angket peserta didik yang diperoleh dikelas VII-9 MTsN 1 Padangsidempuan. Pada tahap ini ketika dilakukan uji coba yang kedua kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran hanya sebagian yang menggunakan clue (kata kunci) setiap 1 kotak atau pertanyaan, dan gambar yang digunakan sebagian belum islami, dan kunci jawaban produk belum dilampirkan dalam produk. Poin poin yang dilakukan selanjutnya ialah melakukan perbaikan terhadap media diantaranya :

Pada tahap ini ketika dilakukan uji coba yang kedua kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran hanya sebagian yang menggunakan clue (kata kunci) setiap 1 kotak atau pertanyaan, dan gambar yang digunakan sebagian belum islami, dan kunci jawaban produk belum dilampirkan dalam produk. Poin poin yang dilakukan selanjutnya ialah melakukan perbaikan terhadap media diantaranya :

- 1) Cluenya atau kata kunci dibuat setiap pertanyaan
- 2) Cluenya berbentuk gambar yang islami
- 3) Kunci jawaban produk dilampirkan

Tabel 4.
Hasil Test Siswa kelas VII-9

No	Nama	Hasil Penilaian Awal	Hasil Penilaian Akhir
1.	ARS	80	90
2.	AAS	90	100
3.	AM	80	90
4.	APN	90	100
5.	ARN	80	90
6.	APR	100	100
7.	AAAH	90	90
8.	ARFP	100	100
9.	ALS	90	90
10.	AHSH	100	100
11.	ASH	80	90
12.	AB	100	100
13.	DH	90	90

14.	EMH	100	100
15.	FSMS	90	100
16.	FNC	80	90
17.	FANN	80	90
18.	HA	80	90
19.	IN	80	90
20.	LRS	100	100
21.	MPAS	80	90
22.	MNN	80	80
23.	MAH	100	100
24.	NSS	80	80
25.	NKS	100	100
26.	RHH	80	100
27.	RH	100	80
28.	RSH	80	90
29.	RKB	80	90
30.	SH	90	100
31.	SAH	80	90
32.	TAY	90	90
33.	YS	80	90
34.	ZL	80	90
35.	ZR	90	100
JUMLAH		3.070	3260
Rata-Rata		87.71	93,14

Berdasarkan hasil penilaian awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model teka-teki silang dengan jumlah skor 3.070 dengan angka presentase sebesar 87.71 dengan kategori sangat baik. Namun, perlu dilakukan penilaian akhir untuk mengetahui hasil setelah menggunakan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan hasil penilaian akhir yang telah dilakukan oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model teka-teki silang mencapai angka 3.260 dengan presentase 93,14 dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa siswi dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model teka-teki silang mengalami peningkatan motivasi belajar anak.

1) Hasil Angket Respon Peserta didik

Setelah memperoleh hasil tes peserta didik selanjutnya melihat respon peserta didik dari data angket yang diperoleh dari MTsN 1 Padangsidempuan berikut ini

Tabel. 5. Hasil Angket kelas VII-9

No	Nama	Skor
1.	Abizard Raffaly Sitompul	46
2.	Afrilla Anggina Siregar	46
3.	Al Farizky Matondang	50
4.	Alya Putri Nasution	48
5.	Ananda Rizki Anugrah	46
6.	Anovia Paramitha Rangkuti	48
7.	Anugerah Afif Anhari Harahap	46
8.	Arif Rahman Fasyah Pulungan	48
9.	Armina Lutfia Siregar	46

10.	Aulia Hadi Syahputra Harahap	46
11.	Aura Syinthia Harahap	46
12.	Azzahra Balqis	50
13.	Dharbi Hanafiyah	46
14.	Elisa Maryani Hasibuan	48
15.	Faiz Syandana Mulia Siregar	48
16.	Fatwah Nada Cyntya	46
17.	Fazly Arun Naufal Nasution	46
18.	Hibriji Ahmad	46
19.	Ibnu Nazar	46
20.	Liya Ramadhani Siregar	49
21.	Mara Pinta Arrava Siregar	46
22.	Muhammad Nasuha Nasution	48
23.	Munadil Ahnaf Harahap	48
24.	Naira Syafitri Siregar	46
25.	Nazwa Khoirunnisa Siregar	48
26.	Rafah Handika Harahap	46
27.	Rahmat Hidayat	48
28.	Randi Saputra Hutasuhut	46
29.	Rifqi Khair Batubara	46
30.	Salsabilah Hasibuan	46
31.	Suci Arleni Harahap	46
32.	Tasya Apri Yanti	46
33.	Yusraini Silalahi	48
34.	Zahra Lubis	48
35.	Zharifa Rayhana	48
TOTAL		1645
Rata-Rata		47

Sehingga diperoleh hasil :

$$v - ah = \frac{47}{50} \times 100$$

$$v - a = 94 \%$$

Aspek Implementasi media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model teka-teki silang diperoleh berdasarkan angket respon peserta didik diatas. Hasil data dari skor respon peserta didik terhadap Implementasi kebutuhan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dikelas VII-9 MTsN 1 Padangsidimpuan memperoleh persentase rata-rata 94 % dengan kategori Sangat Baik.

2) Hasil Angket Respon Guru

Dalam tahap ini dilakukan uji produk media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model teka-teki silang untuk peningkatan motivasi belajar berdasarkan penilaian dari validator. Subjek penilaian ini adalah peserta didik kelas VII-9 MTsN 1 Padangsidimpuan. Produk ini dinilai oleh guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Keefektifan media pembelajaran dilakukan dengan membandingkan nilai hasil ujian peserta didik atau hasil penilaian awal dan melakukan penilaian akhir.

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Instrumen teka-teki silang yang dikembangkan sesuai dengan pencapaian pembelajaran yaitu Menganalisis					5

2	Kelengkapan materi padainstrument TTS sudah tepat				5
3	TTS dapat memotivasi belajar				5
4	TTS dapat digunakan untuk belajar mandiri			4	
5	TTS dapat digunakan untuk belajar kelompok			4	
6	Instrumen TTS menggunakan Bahasa yang mudah dipahami			4	
7	Soal soal TTS relevandengan materi				5
8	TTS dapat meningkatkan motivasi belajar				5
9	TTS dapat memudahkanguru saat menyampaikan materi				5
10	TTS kesesuaian materidengan ATP				5
Jumlah		47			
Presentase		94 %			

AP = $\frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$

$$5 \times 10 \% = 50$$

$$47 \times 100 = 94 \%$$

50

Pembahasan

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil Analisis kebutuhan diperoleh secara langsung oleh peneliti dengan cara melakukan penyebaran angket ke instansi terkait. Peneliti bertemu dengan salah satu guru Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Padangsidempuan. Berdasarkan pengidentifikasian yang telakukan didapatkan beberapa aspek analisis kebutuhan sebagai berikut. Menegetahui kerangka kurikulum yang digunakan oleh MTsN 1 Padangsidempuan dalam mengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII. Memahami karakteristik siswa kelas VII. Memahami karakteristik siswa kelas VII seperti : perkembangan kognitif, kemandirian belajar, minat, motivasi, kebutuhan sosial, kebutuhan emosional, kemampuan organisasi, perkembangan fisik.

Mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam di kelas VII. Menyesuaikan media pembelajaran teka-teki silang mencangkup berbagai level kesulitan untuk mengakomodasi variasi variasi dalam kemampuan siswa. Memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki validitas yang memadai. Melakukan uji coba untuk memastikan media pembelajaran teka-teki silang tersebut relevan dan efektif dalam mengukur kompetensi pengetahuan siswa. Dan instrumen angket digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Padangsidempuan.

2. Kualitas Kevalidan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang

Kualitas design kevalidan media pembelajaran teka-teki silang pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTsN 1 Padangsidempuan memperoleh hasil dengan sangat valid. Hasil uji validasi media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dikategorikan sangat valid dan layak digunakan, larena memperoleh skor 73 dengan presentasi 95%. Hasil uji validasi ahli materi memperoleh skor 71 dengan presentasi 93%. Sedangkan hasil uji validasi ahli bahasa memperoleh skor 68 dengan presentasi 91 %. Termasuk kedalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran teka-teki silang.

Dalam tahap ini dilakukan uji produk media pembelajaran teka-teki silang Sejarah Kebudayaan Islam berdasarkan penilaian dari validator. Subjek penelitian ini

adalah peserta didik kelas VII MTsN 1 Padangsidempuan. Produk ini diuji kepada 35 peserta didik untuk menilai media teka-teki silang.

3. Kajian Produk Akhir

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model teka-teki silang untuk peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII-9 MTsN 1 Padangsidempuan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Implementation (Implementasi). Langkah awal penelitian ini yaitu peneliti mendapatkan data dengan melakukan penyebaran angket kepada peserta didik kelas VII-9 MTsN 1 Padangsidempuan.

Pada tahap analisis terdapat tahapan yaitu analisis kebutuhan dalam analisis kebutuhan ini peneliti menjumpai permasalahan yaitu kelas VII-9 MTsN 1 Padangsidempuan saat ini sedang menerapkan kurikulum merdeka. Diketahui bahwa kelas MTsN 1 Padangsidempuan pada kelas IX masih menggunakan kurikulum merdeka pada tahun ajaran 2023-2024. Dan biasa mereka ketika belajar Sejarah Kebudayaan Islam hanya menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang digunakan buku ajar saja. Maka peneliti menawarkan belajar menggunakan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model teka-teki silang digunakan dikelas VII-9 MTsN 1 Padangsidempuan yaitu pada materi kelas VII.

Pada langkah analisis peserta didik, memakai subjek kelas VII-9 MTsN 1 Padangsidempuan. Analisis perlu mempertimbangkan motivasi belajar peserta didik belajar Sejarah Kebudayaan Islam dan diimplementasikan oleh peserta didik.

Pada langkah analisis kurikulum, adanya pengembangan media pembelajaran teka-teki silang yang diuji cobakan kepada peserta didik kelas VII-9 untuk peningkatan motivasi belajar. Sebelumnya perlu diperhatikan terkait dengan capaian pembelajaran (CP) yang ditetapkan dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam fase D kelas VII-9 di MTsN 1 Padangsidempuan. Langkah pertama peneliti menganalisis (CP) yang dapat dijadikan pedoman yaitu pada fase D menganalisis.

Dalam merancang media pembelajaran model teka-teki silang, peneliti melakukan rangkaian prosedur yang dapat dilihat dari Alur Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran. Peneliti melakukan penyusunan tes terhadap kedua dalam penyusunan soal yaitu kisi kisi soal teka-teki silang sebanyak 10 soal per materi pembelajaran yang akan diujikan. Tujuan menyusun kisi-kisi soal yaitu guna mempermudah peneliti dengan membuat soal sesuai dengan capaian pembelajaran yang disediakan. Kemudian penyusunan soal memilih stimulus yang kontekstual yang akan dijadikan sebagai soal yang menarik. Stimulus pertanyaan ini harus mampu menari perhatian siswa dan memungkinkan untuk mereka dapat menganalisisnya

Hasil uji validasi ahli media dikategorikan layak digunakan, karena memperoleh skor 71 dengan presentasi 95% dengan kategori sangat baik/ sangat valid dan layak untuk digunakan. Sedangkan hasil uji validasi ahli materi skor 70 dengan presentasi 93% dan dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan. Sedangkan validasi ahli bahasa skor 68 dengan presentasi 68%, termasuk ke dalam

Kategori sangat valid dan layak untuk digunakan untuk diterapkan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII Instrumen media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model teka-teki silang yang sebelumnya sudah dilakukan uji validasi ahli media, materi dan bahasa. Dalam penelitian ini dilakukan dengan melibatkan 35 peserta didik. Uji coba dilakukan di kelas VII-9 MTsN 1 Padangsidempuan mengerjakan media pembelajaran teka-teki silang yang telah dikembangkan.

SIMPULAN

Kualitas kevalidan instrument media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model TTS (teka-teki silang) untuk peningkatan motivasi belajar kelas VII-9 MTsN 1 Padangsidimpuan memperoleh hasil dengan kriteria sangat valid, penilaian kualitas menunjukkan bahwa instrument media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model TTS (teka-teki silang) memiliki validitas yang sangat valid. Kualitas kevalidan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model TTS (teka-teki silang) untuk peningkatan motivasi belajar kelas VII-9 MTsN 1 Padangsidimpuan dan didapatkan hasil ahli media 95 % dengan kategori sangat valid, dan ahli materi 93% dengan kategori sangat valid dan ahli Bahasa 90% dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model TTS (teka-teki silang) untuk peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan instrument angket kepada guru dan siswa dikategorikan sangat valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah (2018). *Ilmu Pendidikan Islam*. Makassar: Alauddin Unirsity Pres.
- Chaerunisa, F. D. (2019). Membangun Kreatifitas Dan Inovatif Peserta Didik Melalui Internet Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2. (1)
- Khemala Yuliani H, dkk. (2017). Media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2. (1).
- Hidayat Reni, dkk. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio*. 8. (3).
- Nurrita Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat* 3. (1).
- Ni Putu Jati Dinar Wulan, dkk. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. 7. (1).
- Setiawati Binti. (2018). Pengembangan Teka-Teki Silang Sebagai Model Soal Kreativitas. *Jurnal unesa*. 5. (2).
- Ratnasari Latifah, dkk. (2017). Pengembangan Kartu Permainan Teka-Teki Silang (TTS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel Kelas XI SMA. *Jurnal Unesa*. 6. (2).
- Risal Zef. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi
- Sardiman A.M. (2011). *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindon Persada
- Wagisto Muhammad Andi. (2014). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) dalam Proses Pembelajaran Siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget. *Jurnal Seni Rupa*. 2. (3).
- Widayat Prihartanta. (2015). Teori-Teori Motivasi. *Jurnal Adabiya* 1. (1).