

Buku Ajar Tematik Berbentuk Cerita Anak dengan Permainan Teka-teki Silang

Rikha Ari Pratiwi¹, Ery Tri Djatmika², Sulton³

¹Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Manajemen-Universitas Negeri Malang

³Teknologi Pendidikan-Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 29-06-2018

Disetujui: 21-11-2018

Kata kunci:

textbook;
children stories;
crosswors puzzle;
buku ajar;
cerita anak;
teka-teki silang

ABSTRAK

Abstract: This research was aimed to produce a product in the form of the children's story-shaped textbook comes with a crossword puzzle game are equipped valid, interesting, practical, and effective used in supporting the learning process. Development stage using Dick and Carey development model (2009) which consist of ten stages. The result of validation and experiments conducted resulted the data as, (a) the validation result by the experts reached the percentage of 84.33% with very valid criterion, (b) small group trial result with percentage of 98.61% with very interesting criterion, (c)) the result of the field trial obtained 99.5% with very practical criteria, and (d) the effectiveness test showed a significant increase in the difference between pretest and posttest score after use of the product.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa buku ajar berbentuk cerita anak dilengkapi dengan permainan teka-teki silang yang valid, menarik, praktis, dan efektif digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Tahapan pengembangan menggunakan model pengembangan Dick dan Carey (2009) yang terdiri dari sepuluh tahapan. Hasil validasi dan uji coba yang dilakukan dihasilkan data sebagai berikut (a) hasil validasi oleh para ahli mencapai persentase sebesar 84.33% dengan kriteria sangat valid, (b) hasil uji coba kelompok kecil dengan persentase sebesar 98.61% dengan kriteria sangat menarik, (c) hasil uji coba lapangan diperoleh persentase sebesar 99.5% dengan kriteria sangat praktis, dan (d) uji efektivitas menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan perolehan selisih skor *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan produk.

Alamat Korespondensi:

Rikha Ari Pratiwi
Pendidikan Dasar
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: rikhaari14@gmail.com

Setiap proses dalam kegiatan belajar mengajar merupakan hal utama dalam mencapai tujuan pendidikan. Hal ini dapat dikatakan bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan tergantung dari rancangan proses pembelajaran yang dijalankan secara profesional. Kegiatan pembelajaran sendiri dilaksanakan oleh dua pelaksana yakni guru dan siswa. Guru bertindak sebagai pencipta dan pengendali kondisi belajar siswa, dimana siswa dibentuk secara sengaja, menantang, sistematis, dan berkesinambungan. Berdasarkan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini, pembelajaran yang berlangsung menggunakan pendekatan pembelajaran tematik. Akbar (2010) menyatakan pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, dimana siswa diberikan sebuah fasilitas untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan menjawab rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia yang ada di sekitar siswa. Secara menyeluruh proses kegiatan pembelajaran akan berpusat pada siswa (*student centered*). Pendekatan dalam pembelajaran tematik lebih menekankan pada pengalaman langsung (*direct experiences*). Melalui pengalaman langsung diharapkan siswa dapat hal-hal yang bersifat nyata atau konkret.

Pelaksanaan proses pembelajaran tidak hanya sebatas interaksi antara guru dan siswa, tetapi mencakup interaksi dengan semua sumber belajar yang memungkinkan digunakan untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Menurut Januszewski dan Molenda (2008) menyebutkan bahwa sumber belajar merupakan semua sumber termasuk pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar yang dapat dipergunakan peserta didik baik secara mandiri maupun dalam kelompok untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan meningkatkan kinerja belajar. Dapat dikatakan bahwa sumber belajar merupakan perangkat yang harus ada dalam pelaksanaan pembelajaran. Pemilihan sumber belajar perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Pentingnya keberadaan sumber belajar tidak terlepas dari beberapa pendekatan pembelajaran modern yang berorientasi kepada pemusatan pembelajaran pada siswa (*student centered*). Orientasi pembelajaran modern ini ikut memengaruhi keharusan ketersediaan sumber-sumber belajar yang mendukung siswa dalam belajar. Baik belajar secara individual, klasikal maupun kelompok. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilaksanakan di SDN Kasembon 01 didapatkan sejumlah fakta bahwa (1) sampai saat ini buku guru dan buku siswa belum terdistribusi ke sekolah sehingga guru merasa kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran, (2) salah satu buku yang digunakan adalah LKS tematik terbitan swasta, dimana LKS yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik siswa SD, dan (3) menurut penuturan guru, siswa tidak terlibat aktif dan lebih suka jika guru menggunakan metode ceramah untuk menerangkan materi. Siswa hanya bertindak sebagai penerima informasi. Menurut Su'udiah (2016) kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar interaksi antara guru dan siswa, melainkan melibatkan sumber belajar dan sarana prasana lainnya yang harus saling berkaitan. Berkenaan dengan buku ajar sebagai sumber belajar, Prastowo (2016) menyatakan bahwa di berbagai institusi pendidikan buku ajar merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kegiatan pembelajaran. Buku di desain sebagai bentuk pelaksanaan pembelajaran yang komunikatif dengan tujuan dapat mengaktifkan siswa. Melihat kondisi yang terjadi, maka diperlukan suatu inovasi pengembangan sumber belajar berupa buku ajar yang seharusnya dapat digunakan oleh siswa agar terlaksana pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Hal penting yang harus dilakukan sebelum mengembangkan produk berupa buku ajar yakni dengan melakukan analisis kebutuhan. Dick dan Carey (2009) menyebutkan bahwa menyusun sebuah produk yang dikembangkan perlu memperhatikan analisis kebutuhan yang mengindikasikan permasalahan-permasalahan yang nantinya pemecahan masalah tersebut memang tepat dengan melaksanakan pengembangan sebuah buku ajar. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan didapatkan informasi bahwa siswa tidak dapat belajar secara mandiri karena tidak ada keinginan untuk membaca materi yang ada di LKS, mereka lebih suka jika guru langsung menerangkan. Hal ini dikarenakan teks bacaan yang tersedia susah dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa tidak tertarik dengan tampilan LKS yang kurang adanya ilustrasi gambar-gambar yang mendukung. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti akan memberikan inovasi pengembangan buku ajar berbentuk cerita anak.

Materi yang disajikan dikemas melalui cerita anak yang disampaikan oleh para tokoh dan disertai dengan ilustrasi gambar. Sependapat dengan Boa (2016) menyebutkan bahwa penggunaan cerita dengan gambar dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Harapannya siswa tidak lagi tergantung pada guru dan dapat secara mandiri mencari informasi mengenai materi yang dipelajari melalui cerita anak yang disajikan dalam buku. Selain cerita anak, buku juga akan dilengkapi dengan permainan teka-teki silang, dimana pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Melalui permainan teka-teki silang siswa dapat mengasah kemampuan berpikir dan akan terlibat aktif dalam memecahkan permasalahan. Karena siswa akan dihadapkan dengan kotak-kotak jawaban yang harus diselesaikan dengan benar dan jawaban yang tepat. Menurut Orawiwnakul (2013) *apart from motivating student learning, these puzzle can help student to extend their vocabulary knowledge*. Bahwa permainan teka-teki silang selain dapat memotivasi siswa belajar, juga dapat membantu siswa memperluas pengetahuan siswa melalui banyak kosakata yang dipelajarinya, hal ini dapat dikatakan bahwa setelah menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan siswa akan lebih memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti akan mengembangkan sebuah produk berupa buku ajar tematik berbentuk cerita anak dengan permainan teka-teki silang untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar di SDN Kasembon 01.

METODE

Penelitian yang dilaksanakan merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (RnD)* karena hasil akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk berupa buku ajar tematik berbentuk cerita anak dengan permainan teka-teki silang. Menurut Sukmadinata (2007) penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan yang dapat dipertanggung jawabkan. Secara prosedural penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan oleh Dick and Carey (2009), dimana tahapan-tahapan dari proses pengembangan sangat sistematis dan sesuai dengan pengembangan produk berupa buku ajar tematik yang akan dikembangkan. Secara sistematis tahap pelaksanaan pengembangan model Dick and Carey (2009) terdiri dari 10 tahap, meliputi (1) identifikasi tujuan, (2) analisis pembelajaran, (3) analisis siswa dan konteks, (4) merumuskan tujuan khusus, (5) mengembangkan instrumen penilaian, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan bahan pembelajaran, (8) evaluasi formatif, (9) revisi produk, dan (10) mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

Tahap pertama, melakukan identifikasi tujuan yang terdiri atas empat kegiatan yang harus dilaksanakan seperti (a) melakukan studi pustaka untuk mendapatkan informasi atau landasan teori yang dijadikan pedoman dalam penyusunan buku ajar yang akan dikembangkan, (b) melaksanakan studi lapangan untuk mendapatkan permasalahan mendasar yang ada dilapangan pada saat proses pembelajaran berlangsung, (c) melakukan identifikasi masalah terkait hasil studi lapangan yang sudah dilaksanakan, dan (d) menentukan identifikasi kebutuhan dimana diperlukan sebuah inovasi pengembangan buku ajar yang akan dikembangkan.

Tahap kedua, menganalisis karakteristik siswa untuk menentukan isi materi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD Kelas IV. Isi materi kemudian di sesuaikan dengan KI dan KD yang akan dicapai. Tahap selanjutnya adalah merumuskan tujuan khusus sebagai penentu kompetensi yang akan dicapai oleh siswa. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berpatokan pada aspek *audience, behavior, conditions, dan degree*. Setelah tujuan khusus dirumuskan, maka selanjutnya adalah menentukan instrumen penilaian yang digunakan sebagai alat untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa. Ketika semua

informasi sudah dihimpun, untuk mencapai tujuan yang diinginkan maka perlu ditentukan strategi pembelajaran yang tepat agar tercipta pembelajaran yang aktif, menarik, efektif, dan interaktif. Keseluruhan tahapan yang sudah dilaksanakan, selanjutnya adalah tahap merencanakan sebuah produk yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan.

Berdasarkan rancangan yang telah dibuat, peneliti mengembangkan sebuah produk yang kemudian dilakukan evaluasi formatif terhadap produk tersebut. Tahapan evaluasi formatif meliputi validasi terhadap para ahli yakni ahli materi tematik, ahli desain dan bahasa, serta ahli pelaksana pembelajaran di Kelas IV SD dengan cara memberikan angket penilaian. Hasil dari pemberian skor pada angket kemudian dianalisis untuk melihat tingkat kevalidan yang diperoleh, selain skor pemberian kritik dan saran juga sebagai bahan pertimbangan untuk dilakukan perbaikan. Produk yang telah dinyatakan valid kemudian di uji coba pada kelompok kecil. Hasil dari uji coba kelompok kecil dapat dinyatakan menarik sesuai dengan skor yang diberikan oleh siswa. Saran dan kritik yang diberikan oleh siswa digunakan untuk memperbaiki produk agar dapat di uji cobakan pada kelompok yang lebih besar. Produk yang sudah dinyatakan valid dan menarik selanjutnya perlu dilihat tingkat kepraktisannya, yang dapat dilakukan dengan melaksanakan uji coba lapangan. Tahap terakhir adalah melaksanakan evaluasi sumatif, dimana produk yang sudah dinyatakan valid, menarik, dan praktis di uji tingkat efektivitasnya.

HASIL

Hasil Validasi Ahli

Setelah produk berupa buku ajar tematik berbentuk cerita anak dengan permainan teka-teki silang untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar di kembangkan sesuai dengan rancangan, kemudian dilakukan penilaian terhadap para ahli. Validasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas produk yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh berdasarkan angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli desain dan bahasa, serta ahli pembelajaran temati SD. Hasil rekapitulasi diperoleh sebagai berikut.

Tabel I. Rekapitulasi Perolehan Skor Validasi Ahli

No.	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Materi	79%	Valid
2.	Desain dan Bahasa	88%	Sangat Valid
3.	Pembelajaran Tematik SD Kelas IV	86%	Sangat Valid
	Persentase	84.33%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil perolehan yang diberikan oleh para ahli menyatakan bahwa, produk yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sebesar 84.33% dengan kriteria sangat valid. Selain berupa skor penilaian juga diberikan melalui saran dan kritik, sebagai dasar pertimbangan dalam melakukan revisi. Berikut adalah saran dan kritik yang disampaikan oleh para ahli. Ahli materi menyampaikan bahwa (1) perlu dilampirkan lembar jawaban untuk soal evaluasi dan (2) perlu meningkatkan bobot soal hingga ranah C5. Ahli desain dan bahasa menyampaikan (1) perlu ditambahkan sumber pada setiap foto yang digunakan, (2) mengganti warna dasar buku agar lebih sederhana, dan (3) mencantumkan logo kemristek dan *learning university* pada bagian sampul buku. Kritik dan saran yang telah diberikan kemudian dipertimbangkan untuk melakukan perbaikan produk.

Uji Coba Kelompok Kecil

Produk buku ajar tematik yang dikembangkan setelah dinyatakan valid, maka langkah selanjutnya adalah perlu di uji cobakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan. Tahapan yang dilaksanakan adalah melalui uji coba kelompok kecil. Subjek uji coba melibatkan enam siswa kelas IV SDN Kasembon 01 dengan tingkat kemampuan tinggi, rendah, dan sedang. Keenam siswa yang terlibat terdiri dari tiga siswa laki-laki dan tiga siswa perempuan. Masing-masing siswa diarahkan untuk menggunakan produk buku ajar tematik yang dikembangkan sesuai dengan petunjuk penggunaan. Para siswa diarahkan untuk mengoprasikan buku secara mandiri. Setelah selesai, siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa terhadap buku yang dikembangkan. Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan siswa memberikan respon positif, dengan rata-rata nilai sebesar 98.61% siswa sangat tertarik menggunakan buku ajar tematik yang dikembangkan dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, keenam siswa memberikan jawaban sangat tertarik terhadap produk, tetapi masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki. Hal ini berdasarkan saran dan kritik yang disampaikan secara langsung maupun secara tertulis bahwa masih terdapat beberapa kesalahan penulisan kata dalam buku. Sehingga perlu dilakukan perbaikan sebelum di uji cobakan pada skala kelompok yang lebih besar.

Uji Coba Lapangan

Pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan setelah sebelumnya dilaksanakan perbaikan sesuai dengan saran dan kritik yang diberikan pada saat uji coba kelompok kecil. Produk yang sudah dinyatakan valid dan menarik kemudian perlu diketahui tingkat kepraktisannya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan praktis digunakan pada saat proses pembelajaran. Uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan 20 siswa kelas IV SDN Kasembon 01 dan Seorang guru kelas V yang akan bertindak sebagai observer. Pelaksanaan uji coba lapangan, yakni siswa melaksanakan pembelajaran

menggunakan produk yang dikembangkan, sedangkan tugas observer adalah mengamati kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Setelah selesai siswa diarahkan untuk mengisi angket kepraktisan untuk menilai proses pembelajaran yang memanfaatkan buku ajar tematik yang dikembangkan. Hasil uji kepraktisan penggunaan buku ajar tematik yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

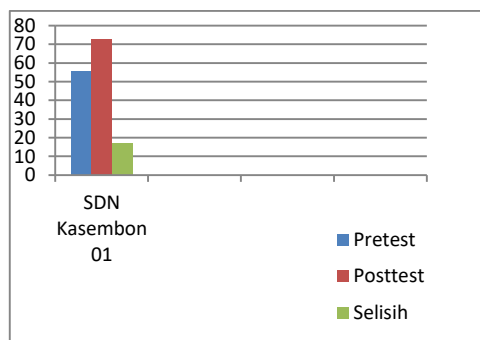
Tabel 2. Rekapitulasi Perolehan Skor Uji Coba Lapangan

No.	Subjek	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Kriteria
1.	Siswa kelas IV	200	198	99%	Sangat praktis
2.	Observer	10	10	100%	Sangat praktis
Skor total		210	208	99.04%	Sangat praktis

Berdasarkan rekapitulasi yang diperoleh pada uji coba lapangan menunjukkan persentase sebesar 99.04% dengan kriteria sangat praktis. Tanggapan siswa menyebutkan bahwa mereka merasa senang melaksanakan pembelajaran menggunakan buku ajar tematik berbentuk cerita anak dengan permainan teka-teki silang. Sementara itu, respon observer menunjukkan bahwa semua siswa sangat antusias dan terlibat aktif menggunakan buku sebagai sumber belajar.

Keefektifan Buku Ajar Tematik Berbentuk Cerita Anak dengan Permainan Teka-teki Silang

Kelayakan buku ajar tematik berbentuk cerita anak dengan permainan teka-teki silang tidak hanya memiliki kriteria valid, menarik dan praktis saja. Tetapi perlu dibuktikan dengan keefektifan buku ajar jika digunakan dalam proses pembelajaran. Mengukur tingkat efektivitas yakni dilakukan dengan cara mengadakan *pretest* dan *posttest*. Data hasil *pretest* dan *post test* menunjukkan perubahan yang sangat signifikan. Hal ini dapat dilihat pada diagram Gambar 1.



Gambar I. Diagram Peningkatan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar diagram menunjukkan bahwa hasil perolehan rata-rata *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hasil rata-rata nilai *pretest* sebelum perlakuan yakni sebesar 55.57 setelah dilaksanakan treatment berupa penggunaan buku ajar tematik berbentuk cerita anak dengan permainan teka-teki silang rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 72.5 dari kedua test diperoleh selisih 16.93. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah menggunakan buku ajar tematik yang dikembangkan. Rekapitulasi tersebut kemudian diuji cobakan melalui uji parametrik menggunakan SPSS. Hasil perhitungan signifikansi sebesar $0.0006 < 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku ajar tematik berbentuk cerita anak dengan permainan teka-teki silang berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Terlaksananya sebuah proses pembelajaran sangat berkaitan erat antara komponen satu dengan komponen lainnya. Pembelajaran yang bermakna bagi siswa adalah salah satu tujuan yang harus dicapai oleh guru. Salah satu komponen yang perlu dipersiapkan adalah buku ajar sebagai sarana sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa untuk mendapatkan materi yang diajarkan. Prastowo (2016) mengatakan bahwa buku ajar disusun secara sistematis memudahkan siswa untuk belajar. Buku ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan inovasi pengembangan buku dalam bentuk cerita anak yang didalamnya juga terdapat permainan teka-teki silang. Buku ajar disusun melalui tahapan perkembangan dengan tujuan menciptakan produk yang valid, menarik, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Buku ajar tematik yang dikembangkan berfokus pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV pada Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam Negeriku. Melalui buku ajar tematik tersebut diharapkan siswa mampu secara mandiri memahami materi yang disajikan dalam bentuk cerita dan aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan permainan teka-teki silang.

Tahapan pengembangan yang telah dilakukan diperoleh hasil sebuah produk buku ajar tematik berbentuk cerita anak dengan permainan teka-teki silang yang memenuhi kriteria valid, menarik, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian yang didapatkan didasarkan atas validasi oleh para ahli yakni ahli materi, ahli desain dan bahasa serta ahli pembelajaran. Berdasarkan penilaian yang diberikan secara keseluruhan produk dinyatakan valid untuk digunakan. Akan tetapi, produk perlu diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang diperoleh untuk terciptanya produk yang lebih baik.

Tingkat kemenarikan buku ajar diterapkan melalui uji coba kelompok kecil. Aspek kemenarikan mendapat respon positif dari para siswa, dimana para siswa senang menggunakan buku ajar yang dikembangkan. Siswa menyampaikan bahwa cerita anak yang ada dalam buku mudah dipahami, mereka belajar mengenai materi yang diajarkan melalui cerita. Senada dengan yang disampaikan oleh Adipta (2016) bahwa melalui cerita dengan bahasa yang ringan, cerita akan mudah dipahami dan tema yang dekat dengan kehidupan anak memudahkan pembaca mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dirinya melalui perwatakan tokoh. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah menyerap informasi materi yang ada dalam buku berbentuk cerita anak. Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa adanya permainan teka-teki silang juga memotivasi siswa untuk belajar, belajar sambil bermain dapat dilakukan oleh siswa. Sama halnya yang disampaikan oleh Goh dan Hooper (2007) menyebutkan bermain teka-teki silang memotivasi dan menantang siswa untuk berpikir mencari jawaban menyelesaikan permainan teka-teki silang. Permainan yang mengedukasi tentunya sangat sesuai dengan karakteristik siswa. Melalui permainan teka-teki silang siswa dapat mengasah kemampuan berpikirnya memecahkan masalah terkait pertanyaan dan kotak-kotak yang tersedia.

Tingkat kepraktisan buku ajar diperoleh dari hasil penerapan uji coba lapangan, dimana siswa dan observer melihat sejauh mana buku dapat diterapkan dalam proses pembelajaran jika dilihat dari kemudahan buku ajar tematik digunakan dan reaksi siswa saat melaksanakan pembelajaran. Pembuatan buku ajar tentu memperhatikan komponen-komponen seperti yang disampaikan oleh Akbar (2015) bahwa pembuatan buku ajar yang baik perlu memperhatikan tingkat keakuratan, relevansi, komunikatif, lengkap dan sistematis, serta yang paling penting adalah berorientasi pada siswa. Kriteria tersebut menjadi dasar dalam penyusunan buku ajar yang dikembangkan dan telah mendapatkan hasil sangat praktis digunakan dalam menunjang pembelajaran.

Buku ajar yang memenuhi prasyarat kelayakan seperti valid, menarik, dan praktis kemudian perlu diuji cobakan tingkat efektivitasnya dengan cara melaksanakan *pretest* dan *posttest* dengan melakukan uji parametrik. Hasil perhitungan dengan menggunakan selisih rata-rata diperoleh signifikansi sebesar $0.0006 < 0.05$ yang dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan untuk hasil perolehan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk berupa buku ajar tematik berbentuk cerita anak dengan permainan teka-teki silang.

SIMPULAN

Buku ajar tematik berbentuk cerita anak dengan permainan teka-teki silang untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Model pengembangan yang dipilih disesuaikan dengan produk yang dikembangkan yakni menggunakan model pengembangan Dick and Carey. Kesepuluh tahapan dilaksanakan sesuai dengan prosedur. Tahapan yang dilakukan dimulai dari analisis kebutuhan hingga perencanaan produk. Produk yang dihasilkan kemudian dilakukan uji validasi terhadap para ahli yakni ahli materi, ahli desain dan bahasa, serta ahli pembelajaran tematik SD, kemudian dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan agar memenuhi kelayakan dengan kriteria valid, menarik, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Efektivitas dilihat dari adanya kenaikan yang signifikan hasil belajar siswa.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan agar dalam melaksanakan penelitian pengembangan yang serupa dapat dikemas dalam bentuk yang lebih inovatif dan kreatif, misalnya dikemas dalam bentuk *flipbook* atau *e-book* agar dapat diakses oleh siswa dan guru secara luas tanpa harus mencetak buku.

DAFTAR RUJUKAN

- Adipta, H. Maryaeni., & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(5), 989—992.
- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Bua, M. T., Santoso, A., & Hasanah, M. (2016). Analisis Minat Membaca Permulaan dengan Cerita Bergambar di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(9), 1749—1752.
- Dick, W. C. L., & Carey, J. O. (2009). *The Systematic Design of Instructional*. 7th Edition. New Jersey: Pearson.
- Goh, T., & Hooper, V. (2007). To TxT or Not to TxT: That's the Puzzle. *The Journal of Information Technology Education*, 6(1), 441—453.
- Januszewski, A. & Molenda. (2008). *Educational Technology: A Definition with Complementary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Orawiatnakul, W. (2013). Crossword Puzzles as Learning Tool for Vocabulary Development. *Electric Journal of Research in Educational Psychology*, 11(2), 413-428. <http://dx.doi.org/10.14204/ejrep.30.12186>
- Prastowo, A. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Su'udiah, F. Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2016). Pengembangan Buku Teks Tematik Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(9), 1744—1748.