
PENGEMBANGAN MAGIC *CROSSWORD PUZZLE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Ifa Seftia Rakhma. W. [✉], Unik Widyaningsih, Lilik Mawartiningsih

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima September 2016
Disetujui November 2016
Dipublikasikan Desember 2016

Keywords:
magic crossword puzzle
media, natural phenomena

Abstract

The purpose of this research is to develop magic crossword puzzle media in the material of natural phenomena. This research is a Research and Development. Implementation magic crossword puzzle media using one group pretest-posttest control design with the subjects are fifth grade students SDN 2 Gedong Mulyo Mulyo academic year 2016/ 2017. The results magic crossword puzzle media consists of two parts, front page and back page. The front page is crossword puzzle and the back page is pieces of pape. The results validate from two validators are media developed by the researchers included in the category of valid use in the fifth grade of elementary school. Magic crossword puzzle effective in material natural phenomena from the pretest result is 55,56 % posttest result is 94,4 %. Students activity is 32 % and teacher activity is 38 %. Students also give good respon to magic crossword puzzle meda.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media *magic crossword puzzle* pada materi peristiwa alam untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Implementasi media menggunakan *one group pretest-posttest control design* dengan subjek kelas V SDN 2 Gedong Mulyo kecamatan Lasem kabupaten Rembang tahun pelajaran 2016/ 2017. Hasil penelitian pengembangan media *magic crossword puzzle* dalam bentuk persegi panjang ukuran 20 cm x 30 cm yang terdiri dari dua bagian yaitu bagian depan dan bagian belakang. Bagian depan berupa teka-teki silang dan bagian belakang berupa potongan-potongan gambar. Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh 2 validator, media *magic crossword puzzle* termasuk dalam kategori valid. Penerapan metode demonstrasi dengan media *magic crossword puzzle* efektif digunakan untuk pembelajaran materi peristiwa alam, dapat dilihat dari ketuntasan klasikal pada nilai pretes yaitu sebesar 55,56% kemudian pada setelah menerapkan *magic crossword puzzle* naik menjadi 94,4%. Aktivitas siswa sebesar 38 % dan aktivitas guru sebesar 32%, menunjukkan media *magic crossword puzzle* efektif digunakan dalam pembelajaran IPA. Respon siswa terhadap pembelajaran IPA materi peristiwa alam melalui metode demonstrasi dengan media *magic crossword puzzle* menunjukkan respon yang baik dari siswa kelas V SD N 2 Gedongmulyo.

© 2016 Universitas Muria Kudus

Alamat korespondensi:
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53
Kudus
Tlp (0291) 438229 ex.147 Fax. (0291) 437198
E-mail: ifaseftia@gmail.com

p-ISSN 2087-9385
e-ISSN 2528-696X

PENDAHULUAN

Kondisi geografis dan geologis Indonesia dari Sabang sampai Merauke, dari Miangas sampai Pulau Rote, merupakan anugerah Tuhan yang patut disyukuri. Di balik kekayaan sumber daya alam yang dimiliki, kondisi geografis dan geologis Indonesia juga menghadirkan sejumlah fenomena dan gejolak alam. Indonesia sebagai negara kepulauan dengan iklim tropis, memiliki curah hujan tinggi dengan waktu yang singkat, sehingga berpotensi menimbulkan bencana banjir dan tanah longsor (Naryanto, 2011:21). Kerugian yang disebabkan oleh bencana semakin besar, dengan terus meningkatnya frekuensi, intensitas, dan magnitude bencana. Ironisnya, masih banyak penduduk yang menganggap bahwa bencana itu merupakan suatu takdir. Kondisi tersebut merupakan gambaran bahwa paradigma konvensional masih kuat dan berakar di masyarakat. Oleh karena itu, upaya sosialisasi tentang fenomena kebencanaan, upaya pencegahan risiko dan mitigasi bencana pada semua lapisan masyarakat perlu terus didorong lebih maju agar dampak bencana dapat diminimalkan. Salah satu anggota masyarakat yang menjadi obyek sosialisasi adalah siswa sekolah dasar. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan Fatimah (2007: 1) yang menyebutkan bahwa siswa sekolah dasar merupakan generasi penerus bangsa sehingga mereka harus memiliki kesadaran tinggi untuk meminimalkan dampak bencana alam. Siswa yang dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh di bangku sekolah dalam kehidupan sehari-hari jauh lebih bermanfaat daripada siswa yang hanya memperoleh nilai bagus namun tidak dapat menerapkan ilmu yang diperoleh. Selama ini bahan ajar dan media pembelajaran yang diberikan kepada siswa belum sepenuhnya membuat pembelajaran menjadi bermakna.

Menurut Susanto, (2012:45) media pembelajaran adalah media yang mencakup segala sesuatu yang dapat membantu siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran akan mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran (Sapriati, dkk., 2011:5) Berdasarkan hasil observasi kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 2 Gedongmulyo Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang, bahwa metode ceramah yang mendominasi pembelajaran. Siswa menjadi pasif dan pembelajaran IPA menjadi membosankan bagi siswa karena menghafalkan konsep, fakta, dan hukum tidak menarik bagi mereka (Sudjana, 2009: 2). Bagi siswa yang daya ingatnya rendah akan sulit mengingat konsep, fakta, dan hukum IPA yang telah dipelajari.

Keadaan demikian akan berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar IPA pada Kelas V SD N 2 Gedongmulyo disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah kebiasaan pendidik hanya menggunakan metode ceramah sehingga terkesan monoton dan cenderung pasif, pembelajaran berlangsung searah dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Peran guru cenderung dominan sehingga partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sangat sedikit dan siswa cenderung tidak tertarik untuk mendengarkan penjelasan-penjelasan guru.

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti berupaya menerapkan metode demonstrasi dengan media *Magic Crossword Puzzle* sebagai salah satu inovasi pembelajaran bermakna yang mengacu pada pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Rahmadani, dkk., 2013:4). Alasan penggunaan media pembelajaran ini mengutamakan permainan untuk mendapatkan materi dan konsep-konsep dalam IPA, sesuai pendapat Wasgito dan Wayan (2014: 41). Bukan hanya hafalan yang daya tahan ingatnya lebih rendah, namun siswa akan tidak sengaja menghafal konsep yang telah dipelajari dengan permainan teka-teki media *magic crossword puzzle*.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah media *magic crossword puzzle* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran materi peristiwa alam untuk siswa kelas V? (2) Seberapa besar tingkat kevalidan media *magic crossword puzzle* yang dikembangkan? (3) Apakah media *magic crossword puzzle* efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran materi peristiwa alam?

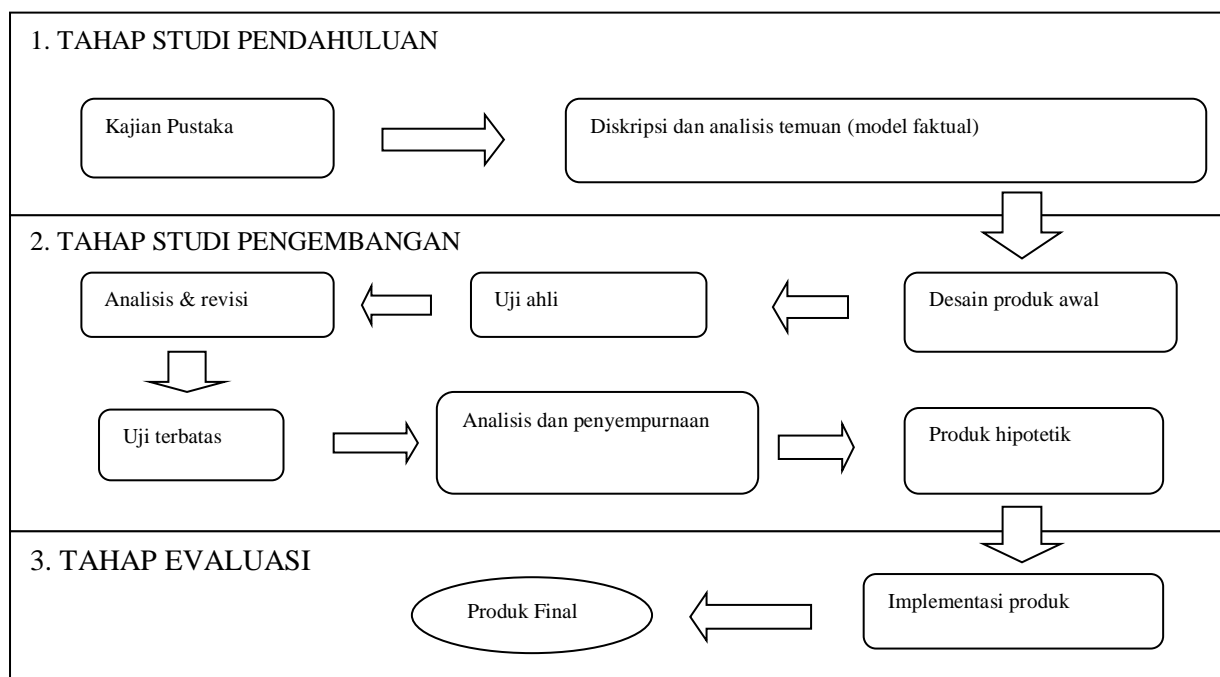
METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur penelitian Research & Development (R & D) yang dikembangkan Sugiyono (2010: 434) dan telah disederhanakan ke dalam tiga tahapan utama (lihat gambar 1), yaitu tahap pendahuluan (kajian pustaka, deskripsi dan analisis temuan), tahap pengembangan (desain produk awal, uji ahli, analisis dan revisi, uji terbatas, analisis dan penyempurnaan, dan produk hipotetik), dan tahap evaluasi (implementasi produk dan produk final).

Penilaian kevalidan media dilakukan oleh 2 orang dosen di Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Uji terbatas media *magic crossword puzzle* diterapkan pada siswa kelas V SDN 2 Gedongmulyo tahun pelajaran 2016/ 2017 yang telah mempelajari materi peristiwa alam. Implementasi media transvisi menggunakan desain *one group pretest-posttest control design*

dengan subjek kelas V SDN 2 Gedongmulyo tahun pelajaran 2016/ 2017. Keefektifan media *magic crossword puzzle* ditunjukkan dari hasil

belajar, aktivitas siswa, aktivitas guru dan respon siswa terhadap media *magic crossword puzzle*.



Gambar 1. Proses Pengembangan Media *Magic Crossword Puzzle*

Pengamatan Aktivitas Siswa Uji Terbatas

Data aktivitas siswa diperoleh dengan mengisi lembar observasi aktivitas siswa. Pengamatan aktivitas siswa dilakukan oleh dua

orang pengamat, yaitu peneliti dan observer. Berikut disajikan persentase aktivitas siswa pada uji terbatas.

Tabel 1. Persentase Aktivitas Siswa pada Uji Terbatas

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian		Persentase	Ket.
		P1	P2		
1	Mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru	2	3	23%	Baik
2	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	2	3	24%	Baik
3	Siswa mengikuti arahan atau petunjuk dari guru untuk membuat kelompok	2	3	24%	Baik
4	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru tentang prosedur penggunaan media <i>magic crossword puzzle</i>	2	3	24%	Baik
5	Siswa menerima lembar kerja kelompok berbentuk <i>magic crossword puzzle</i>	2	3	23%	Baik
6	Kerjasama dalam mengerjakan <i>magic crossword puzzle</i>	2	3	24%	Baik
7	Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas setelah mengerjakan <i>magic crossword puzzle</i>	2	3	24%	Baik
8	Siswa menanggapi penjelasan dari temannya	2	3	23%	Baik
9	Siswa mengerjakan lembar evaluasi	2	3	24%	Baik
10	Siswa berperan serta dalam menyimpulkan	2	3	23%	Baik

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian		Persentase	Ket.
		P1	P2		
	materi pembelajaran				
	Jumlah Persentase Aktivitas Siswa			24%	Baik

Persamaan yang digunakan untuk menentukan aktivitas siswa dan aktivitas guru

$$X_i = \frac{P_{1i} + P_{2i}}{2} \text{ dengan } T_i = \frac{X_i}{N} \times 100 \%$$

(Alfahmi, 2014)

Keterangan :

- T_i = Presentase frekuensi aktivitas siswabutir ke-1
- X_i = Frekuensi aktivitas siswa butir ke-1 hasil pengamatan 2 orang
- P_{1i} = Hasil pengamatan aktivitas siswa butir ke-1 oleh pengamat 1
- P_{2i} = Hasil pengamatan aktivitas siswa butir ke-1 oleh pengamat 2
- N = Jumlah semua aktivitas siswa

Pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dikonversikan dengan kriteria sebagai berikut :

- 00,00% $\leq T_i \leq$ 10,00% =Tidak baik
- 10,50% $\leq T_i \leq$ 20,00% =Cukup Baik
- 20,50% $\leq T_i \leq$ 30,00% = Baik
- 30,50% $\leq T_i \leq$ 40,00% =Sangat Baik

Dapat dilihat pada Tabel 1, bahwa aktivitas siswa pada uji terbatas memperoleh skor 50 dengan persentase 24% dengan kriteria baik. Walaupun sudah dikatakan kriteria baik, tetapi masih belum dikatakan berhasil karena minimal 30% dari seluruh aktivitas siswa.

Ketidakberhasilan aktivitas siswa menggunakan media *magic crossword puzzle* karena

Tabel 2. Aktivitas Guru pada Uji Terbatas

No	Aspek Yang Diamati	P 1	P 2	Frekuensi (Xi)	Persentase (Ti)	Ket.
1	Mengucapkan salam dan menyapa sisiwa sebelum pembelajaran dimulai	3	3	3	25%	Baik
2	Melakukan presensi siswa	3	3	3	25%	Baik
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3	3	25%	Baik
4	Memotivasi siswa dengan mengajukan pertanyaan pada awal pembelajaran	3	3	3	25%	Baik
5	Menyampaikan materi pembelajaran	3	4	3.5	29%	Baik
6	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil	2	3	2.5	21%	Cukup Baik
7	Pemanfaatan media <i>magic crossword puzzle</i> dan sumber belajar	3	3	3	25%	Baik
8	Membagi lembar kerja kelompok dengan media <i>magic crossword puzzle</i> kepada masing-masing kelompok	3	4	3.5	29%	Baik
9	Menjelaskan prosedur pengisian media <i>magic crossword puzzle</i>	3	2	2.5	21%	Cukup Baik
1	Memantau setiap kelompok saat	2	3	2.5	21%	Cukup

siswa masih kebingungan menggunakan media *magic crossword puzzle*. Petunjuk penggunaan media media *magic crossword puzzle* masih memerlukan revisi kalimat supaya efektif digunakan siswa.

Pengamatan Aktivitas Guru pada Uji Terbatas

Data aktivitas guru diperoleh dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru. Pengamatan aktivitas guru dilakukan oleh peneliti dan observer. Data hasil aktivitas guru pada uji terbatas saat melaksanakan pembelajaran dengan metode demonstrasi menggunakan media *magic crossword puzzle* disajikan pada Tabel 2.

No	Aspek Yang Diamati	P 1	P 2	Frekuensi (Xi)	Persentase (Ti)	Ket.
0	menyelesaikan media <i>magic crossword puzzle</i> secara bergiliran					Baik
1	Mendampingi siswa dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok berbentuk media <i>magic crossword puzzle</i>	2	3	2.5	21%	Cukup Baik
1	Mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan	2	2	2	17%	Cukup Baik
	Jumlah Persentase Aktivitas Guru				24,00%	Baik

Berdasarkan Tabel 2 aktivitas guru pada uji terbatas memperoleh skor 68 dengan persentase sebesar 24%. Walaupun dikategorikan baik, namun pembelajaran belum dikatakan berhasil karena persentase minimal yang harus dicapai sebesar 30%. Hasil aktivitas guru menjadi dasar peneliti untuk menjadi guru IPA saat pembelajaran menggunakan media *magic crossword puzzle* di uji skala luas (implementasi produk).

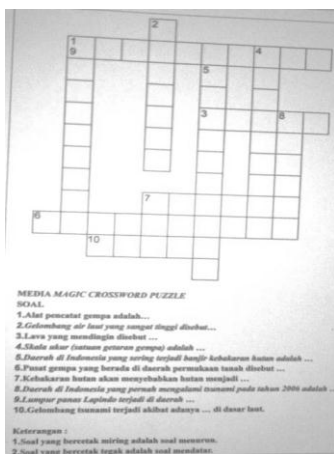


Gambar 3. Bagian Depan Media *Magic Crossword Puzzle*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *Magic Crossword Puzzle*

Media *magic crossword puzzle* yang dikembangkan dalam bentuk persegi ukuran 20 cm x 30 cm yang terdiri dari bagian depan dan bagian belakang. Bagian depan berupa teka-teki silang dan bagian belakang berupa potongan-potongan gambar. Jika gambar tersebut dirangkai dengan benar akan menjadi sebuah gambar yang padu. Sehingga media ini memiliki dua fungsi, selain sebagai teka-teki silang juga sebagai permainan bongkar pasang.



Gambar 2. Bagian Belakang Media *Magic Crossword Puzzle*

Kevalidan Media Transvisi

Penilaian media *magic crossword puzzle* dilakukan terdiri dari dua kriteria yaitu kriteria I (format media) dan kriteria II (kualitas media). Penilaian kriteria I (format media) meliputi penilaian terhadap 3 komponen yaitu, komponen kelayakan isi, komponen penyajian, dan komponen kegrafikan. Instrumen penilaian kriteria II (kualitas media) juga terdiri dari 3 (tiga) komponen, yaitu komponen kelayakan isi, komponen kelayakan penyajian, dan komponen kelayakan bahasa. Setelah di rata-rata hasil penilaian kriteria I didapatkan nilai 75 % dan rata-rata hasil penilaian kriteria II didapatkan nilai 81, 17 %. Penilaian terhadap media *magic crossword puzzle* menunjukkan media *magic crossword puzzle* valid digunakan untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Keefektifan Media *Magic Crossword Puzzle*

Keefektifan media *magic crossword puzzle* ditunjukkan dari hasil belajar, aktivitas siswa, aktivitas guru dan respon siswa terhadap media *magic crossword puzzle*.

Menurut Santoso&Arthamin, (2010:22) hasil proses pembelajaran adalah perubahan perilaku individu. Individu akan memperoleh perilaku baru, menetap, fungsional, positif, dan disadari. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran ialah perilaku secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan motorik.

Menurut Wagarti, (2016:14), aktivitas siswa adalah semua kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar. Perubahan perilaku dapat dikatakan sebagai hasil belajar dan setiap siswa akan memperoleh perubahan perilaku berbeda, tergantung pada penerimaan konsep yang diserap ketika kegiatan pembelajaran. Aktivitas guru merupakan

kegiatan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai tugas untuk memberikan pengetahuan (*cognitive*), sikap dan nilai (*afective*), dan keterampilan (*psychomotor*) kepada siswa.

Menurut Sujanto (2009:31), respon atau tanggapan diartikan suatu tingkah laku atau sikap yang berwujud baik sebelum pemahaman yang mendetail, penilaian, pengaruh atau penolakan, suka atau tidak serta pemanfaatan pada suatu fenomena tertentu.

Pengamatan hasil belajar siswa dilakukan oleh peneliti berdasarkan nilai pretes dan postes. Pengamatan hasil pretes siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Distribusi Nilai Pretes Siswa

No	Tuntas/ Tidak Tuntas	Jenis Kelamin		Jumlah	Presentase
		L	P		
1	Tuntas	6	4	10	55,56%
2	Tidak Tuntas	4	4	8	44,44%

Keterangan : KKM 60

Pengamatan hasil belajar siswa dilakukan oleh peneliti berdasarkan nilai ulangan harian pada setelah menerapkan *magic*

crossword puzzle. Pengamatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *magic crossword puzzle* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Hasil Belajar Siswa pada Setelah menerapkan *Magic Crossword Puzzle*

No	Tuntas/ Tidak Tuntas	Jenis Kelamin		Jumlah	Prosentase
		L	P		
1	Tuntas	9	8	10	55,56%
2	Tidak Tuntas	1	0	8	44,44%

Keterangan : KKM : 60

Pengamatan Aktivitas Siswa saat Menggunakan Media *Magic Crossword Puzzle*

Data aktivitas siswa diperoleh dengan mengisi lembar observasi aktivitas siswa. Pengamatan aktivitas siswa dilakukan oleh dua orang pengamat, yaitu peneliti dan guru kelas. Pengamatan aktivitas siswa pada setelah menerapkan *magic crossword puzzle* diketahui mencapai 38% dikategorikan sangat baik dan perolehan skor mencapai 80. Dikatakan sangat baik karena persentase aktivitas siswa dari dua pengamat mendekati kriteria aktivitas maksimal yaitu sebesar 40%.

Pengamatan Aktivitas Guru saat Menerapkan Media *Magic Crossword Puzzle*

Data aktivitas guru diperoleh dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru. Pengamatan aktivitas guru dilakukan oleh guru kelas dan observer. Diperoleh bahwa persentase aktivitas guru setelah menerapkan *magic crossword puzzle* mencapai 32% dikategorikan sangat baik dengan perolehan skor 92.

Penelitian yang dilakukan dengan menerapkan metode demonstrasi menggunakan media *magic crossword puzzle* dalam pembelajaran IPA Kelas V SD N 2 Gedongmulyo tahun pelajaran 2016/2017 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar

IPA, hal tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan berpengaruh terhadap hasil belajar IPA.

Peningkatan Hasil Belajar IPA

Pelaksanaan pembelajaran IPA setelah menerapkan *magic crossword puzzle* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA. Jika dibandingkan secara garis besar maka perbandingan rata-rata nilai kelas dan ketuntasan klasikal mengalami peningkatan.

Tabel 5. Perbandingan Rata-rata Nilai dari Pretes ke Postes

No	Hasil belajar	Pretes		Postes	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	Belum tuntas	8	44,44	1	5,56
2	Tuntas	10	55,56	17	94,44
3	Nilai rata-rata	57		70	

Keterangan : KKM : 60

Berdasarkan Tabel 5, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata klasikal dalam ketuntasan belajar siswa sebelum dan setelah *menerapkan magic crossword puzzle* dengan jumlah siswa yang tuntas pada hasil pretes yaitu 10 siswa atau sebesar 55,56%, setelah menerapkan *magic crossword puzzle* yang tuntas 17 siswa atau sebesar 94,44%. Pada hasil pretes nilai rata-rata kelas hanya mencapai 56,57, kemudian mengalami peningkatan pada setelah menerapkan *magic crossword puzzle* menjadi

70 dari seluruh siswa yang ada. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan *magic crossword puzzle* sebesar 38,88%.

Respon Siswa

Pelaksanaan pembelajaran IPA dengan metode demonstrasi menggunakan media *magic crossword puzzle* telah dilaksanakan dengan baik. Berikut data respon siswa mengenai penerapan metode demonstrasi dengan media *magic crossword puzzle*.

Tabel 6. Persentase Respon Siswa

No	Indikator	Ya (%)	Tidak (%)
1	Apakah kamu suka pembelajaran IPA?	94%	6%
2	Apakah pembelajaran IPA dengan media <i>magic crossword puzzle</i> menarik?	89%	11%
3	Apakah kamu lebih senang jika pembelajaran IPA dengan menggunakan media <i>magic crossword puzzle</i> ?	100%	0%
4	Apakah pembelajaran IPA dengan menggunakan media <i>magic crossword puzzle</i> memudahkan kamu memahami materi?	94%	6%
5	Apakah kamu suka jika pembelajaran menggunakan media <i>magic crossword puzzle</i> diterapkan di sekolahmu?	83%	17%
6	Apakah pembelajaran IPA dengan menggunakan media <i>magic crossword puzzle</i> membuat kamu berani untuk mengungkapkan pendapat?	83%	17%
7	Apakah kamu lebih senang belajar kelompok?	94%	6%
8	Apakah kamu senang saat pembelajaran dapat berdiskusi dengan teman dan guru?	100%	0%
9	Apakah media <i>magic crossword puzzle</i> membuat kamu lebih aktif untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru?	89%	11%
10	Apakah kamu senang jika hasil kerja kelompok kamu mendapatkan hadiah dari guru?	94%	6%
	Rata-rata	92%	

Hasil persentase rata-rata respon siswa terhadap penggunaan metode demonstrasi dengan media *magic crossword puzzle* adalah 92% siswa mengatakan iya dan 8% siswa mengatakan tidak. Dari hasil tersebut sesuai dengan kriteria persentase respon siswa adalah baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa (1) media *magic crossword puzzle* yang dikembangkan dalam bentuk persegi panjang ukuran 20 cm x 30 cm yang terdiri dari bagian depan dan bagian belakang. Bagian depan berupa teka-teki silang dan bagian belakang berupa potongan-potongan gambar. Jika gambar tersebut dirangkai dengan benar akan menjadi sebuah gambar yang padu. Sehingga media ini memiliki dua fungsi, selain sebagai teka-teki silang juga sebagai permainan bongkar pasang, (2) media *magic crossword puzzle* yang dikembangkan memiliki validitas tinggi, berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh 2 validator yang merupakan dosen IPA Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Media yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori valid dengan rata-rata hasil penilaian kriteria I didapatkan nilai 75 % dan rata-rata hasil penilaian kriteria II didapatkan nilai 81, 17 %, (3) penerapan metode demonstrasi dengan media *magic crossword puzzle* efektif digunakan untuk pembelajaran materi peristiwa alam, dapat dilihat dari ketuntasan klasikal pada nilai pretes yaitu sebesar 55,56% kemudian pada setelah menerapkan *magic crossword puzzle* naik menjadi 94,4%. Aktivitas siswa sebesar 38 % dan aktivitas guru sebesar 32%, menunjukkan media *magic crossword puzzle* efektif digunakan dalam pembelajaran IPA. Respon siswa terhadap pembelajaran IPA materi peristiwa alam melalui metode demonstrasi dengan media *magic crossword puzzle* menunjukkan respon yang baik dari siswa kelas V SD N 2 Gedongmulyo.

DAFTAR PUSTAKA

Alfahmi, Rifqi Wahyudi. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Melalui Media Regas Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Ekskresi Manusia Di MA Muhammadiyah Paciran Lamongan*. Skripsi tidak diterbitkan. Tuban: Program Sarjana Unirow.

Fatimah, M. 2007. *Pembelajaran Bervisi SETS Mendukung Pembelajaran Efektif Di Sekolah Dasar*. Makalah disajikan pada Seminar Nasional tentang Pembelajaran SETS Di Sekolah Dasar. Semarang: UNNES.

Naryanto, H. S. 2011. Analisis Risiko Bencana Tanah Longsor di Kabupaten Karanganyar, Provinsi Jawa Tengah. *Jurnal Penanggulangan Bencana*. 2/1: 21-32.

Rakhmadhani, Nuzul, Sri Yamtinah, dan Suryadi Budi Utomo. 2013. Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Media Teka- Teki Silang dan Ular Tangga Dengan MotVasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Materi Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 2(4) 190-197.

Santoso, Djoko Budi dan M. Sunhaji Arthamin. 2010. *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar II*. Tuban: UNIROW.

Sapriati, Amalia, Hartinawati, Momon Sulaiman, Ketut Budiastra, Isti Rockiyah, maman Rumanta, Rusna Ristansa, Noehi Nasution, dan Sri Sulistyarini. 2011. *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rifai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujanto, Agus. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Aksara Baru.

Susanto, Ahmad. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.

Susilo, Herawati dan Husnul Chotimah, Yuyun Dwita Sari. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia Publishing.

Wagiarti. 2016. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay*

Two Stray Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi Tidak Diterbitkan. Yogyakarta. UNY.

Wasgito, M. Andi dan Wayan Setiadarma. 2014. Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget. *Jurnal Pendidikan Senirupa*. 2(3)36-4