

**PENGEMBANGAN *HANDOUT* DILENGKAPI *CROSSWORD PUZZLE*  
DAN *WORD SQUARE* PADA MATA PELAJARAN TIK  
KELAS VII SMP**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang*



Oleh:  
**YEZI NOVIKA PUTRA**  
1200424/2012

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2017**

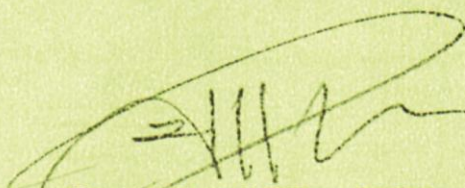
## PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Yezi Novika Putra  
NIM/BP : 1200424 / 2012  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Tahun : 2017  
Judul : Pengembangan *Handout* Dilengkapi *Crossword*  
*Puzzle* dan *Word Square* Pada Mata Pelajaran TIK  
Kelas VII SMP

Padang, 10 Februari 2017

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd  
NIP. 19590716 198602 1 001

Pembimbing II



Dra. Ida Murni Saan, M.Pd  
NIP. 19510401 197903 2 001

## PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan  
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

**Judul** : Pengembangan *Handout* Dilengkapi *Crossword Puzzle*  
dan *Word Square* Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII  
SMP

**Nama** : Yezi Novika Putra

**NIM/BP** : 1200424 / 2012

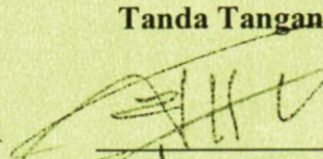
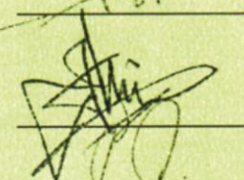
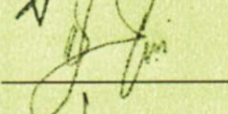
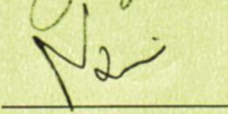
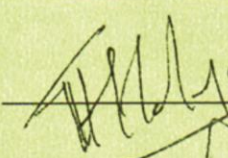
**Program Studi** : Teknologi Pendidikan

**Jurusan** : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Februari 2017

### Tim Penguji

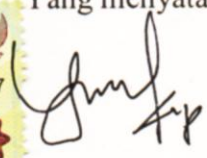
	Nama	Tanda Tangan
<b>Ketua</b>	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP. 19590716 198602 1 001	
<b>Sekretaris</b>	: Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP. 19510401 197903 2 001	
<b>Anggota</b>	: . Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
	: . Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	
	: . Meldi Ade Kurnia Y., S.T., M.Pd.T NIP. 19840523 200812 1 003	


## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

**Nama** : Yezi Novika Putra  
**NIM/BP** : 1200424 / 2012  
**Program Studi** : Teknologi Pendidikan  
**Jurusan** : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan  
**Tahun** : 2017  
**Judul** : Pengembangan *Handout* Dilengkapi *Crossword Puzzle* dan *Word Square* Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat adanya karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 10 Februari 2017

Yang menyatakan  
  
**Yezi Novika Putra**  
NIM. 1200424



## ABSTRAK

**Yezi Novika Putra (1200424) Pengembangan *Handout* Dilengkapi *Crossword Puzzle* dan *Word Square* Pada Mata Pelajaran TIK SMP Kelas VII**

Mengembangkan *handout* menjadi bahan ajar yang efektif dan inovatif sangatlah penting. *Handout* yang efektif dapat meningkatkan keingintahuan siswa mengenai materi, sehingga siswa terdorong untuk aktif belajar dan terus belajar sehingga prestasi siswa meningkat. Penelitian Pengembangan *handout* ini bertujuan untuk menghasilkan produk *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* pada mata pelajaran TIK SMP Kelas VII sebagai bahan belajar yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Uji validitas produk dilakukan oleh empat orang validator yaitu dua orang validator media dan dua orang validator materi. Uji coba produk dilakukan kepada siswa SMP Negeri 18 Padang Kelas VII pada mata pelajaran TIK tahun ajaran 2016-2017, subjek uji coba berjumlah 25 orang yang mengikuti *pretest* dan *posttest* untuk menguji efektifitas *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* dengan melihat perbedaan signifikan antara keduanya.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari validator materi dan validator media, hasil validasi materi oleh validator 1 diperoleh nilai 4,88 dengan kriteria “Sangat baik” dan validasi materi oleh validator 2 diperoleh nilai 4,88 dengan kriteria sangat baik sehingga materi dinyatakan Valid untuk digunakan. Hasil validasi media oleh validator 1 diperoleh nilai 4,88 dengan kriteria “Sangat Baik”, dan hasil validasi media oleh validator 2 diperoleh nilai 4,81 dengan kriteria “Sangat Baik” sehingga media dikategorikan Valid untuk diuji cobakan. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba untuk praktikalitas produk *e-modul 3D* diperoleh nilai 4,75 berada pada kategori “Sangat Praktis”. Setelah itu, dilanjutkan dengan uji efektivitas yang telah dilakukan terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil uji  $t$  yakni  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dengan hasil  $t_{hitung}$  sebesar 42,40 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,064. Berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas dan efektivitas dapat disimpulkan bahwa *e-modul 3D* dapat dikembangkan dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP Kelas VII.

Kata kunci : *Handout*, *crossword puzzle*, dan *word square*

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan *Handout* Dilengkapi *Crossword Puzzle* dan *Word Square* Pada Mata Pelajaran TIK SMP Kelas VII”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku dosen Pembimbing I dan Penasehat Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd dan Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
5. Bapak Nofri Hendri, M. Pd dan Ibu Novrianti, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Gusrida dan Ibu A.Md yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ayah, Ibu, Uda, Uni, Adek dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
8. Siswa SMP 18 Kelas VII E yang telah membantu penelitian ini.
9. Rekan-rekan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan BP 2012 yang seperjuangan dan seluruh keluarga besar KTP yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini mampu memberikan inspirasi yang besar bagi semua pihak. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari pembaca sekalian. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Padang, 17 Desember 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Peumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian .....	9
E. Manfaat Pengembangan .....	10
F. Spesifikasi Produk.....	10
G. Pentingnya Pengembangan .....	12
H. Asumsi Keterbatasan Pengembangan .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
A. Handout .....	14
B. <i>Crossword Puzzle</i> .....	16
C. <i>Word Square</i> .....	22
D. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	24
E. Keterkaitan Pengembangan <i>Handout</i> dilengkapi <i>Crossword Puzzle</i> dan <i>Word Square</i> Dalam Kajian Kawasan Teknologi Pendidikan .....	26
F. Kompetensi Profesi Teknologi Pendidikan.....	31
G. Validitas, Praktikalitas, dan Efektifitas .....	34
H. Penelitian Yang Relevan .....	36

<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>38</b>
A. Jenis Penelitian .....	38
B. Model Pengembangan .....	38
C. Prosedur Pengembangan .....	40
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	44
E. Teknik Analisis Data .....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
A. Hasil Penelitian .....	52
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	62
C. Pembahasan .....	84
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>95</b>
A. Kesimpulan .....	95
B. Saran.....	96
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>97</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>99</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Nilai UTS TIK Siswa Kelas VII SMP N 18 Padang Tahun Ajaran 2015/2016.....	2
2. Penentuan Skor Pada Skala Likert .....	45
3. Range Persentase dan Kriteria Interpretasi Skor.....	48
4. Teknik Analisis Data Validitas, Pratikalitas Dan Efektivitas .....	49
5. Hasil Penilaian Validitas <i>Handout</i> Dilengkapi <i>Crossword Puzzle</i> Dan <i>Word Square</i> Mata Pelajaran TIK SMP Kelas VII oleh Validator .....	63
6. Penilaian Kelayakan <i>Handout</i> Dilengkapi <i>Crossword Puzzle</i> Dan <i>Word Square</i> Mata Pelajaran TIK SMP Kelas VII dari Validator Materi 1 dan II .....	64
7. Hasil Penilaian Validitas <i>Handout</i> Dilengkapi <i>Crossword Puzzle</i> Dan <i>Word Square</i> Mata Pelajaran TIK SMP Kelas VII Validator Media I dan II.....	67
8. Penilaian Kelayakan <i>Handout</i> Dilengkapi <i>Crossword Puzzle</i> Dan <i>Word Square</i> Mata Pelajaran TIK SMP Kelas VII Validator Media I dan II.....	68
9. Hasil Uji Coba Pratikalitas <i>Handout</i> Dilengkapi <i>Crossword Puzzle</i> Dan <i>Word Square</i> Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 18 Padang.....	80
10. Hasil Penilaian Pratikalitas <i>Handout</i> Dilengkapi <i>Crossword Puzzle</i> Dan <i>Word Square</i> Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP N 18 Padang.....	81
11. Hasil Akhir Validitas dan Pratikalitas.....	87

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Bagan langkah-langkah penelitian dan pengembangan Brog dan Gall .....	39
2. Penyederhanaan langkah-langkah penelitian dan pengembangan Brog dan Gall .....	39
3. Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi Dari Model Pengembangan Menurut Brog & Gall.....	40
4. Tampilan awal <i>Microsoft word 2007</i> .....	55
5. Membuat <i>cover handout</i> .....	56
6. Membuat <i>header/footer handout</i> .....	56
7. Membuat judul <i>handout</i> .....	57
8. Membuat isi/materi <i>handout</i> .....	57
9. Membuat <i>crossword puzzle</i> .....	58
10. Membuat <i>word square</i> .....	59
11. <i>Handout</i> sebelum revisi.....	72
12. <i>Handout</i> setelah revisi.....	73
13. <i>Handout</i> sebelum revisi.....	74
14. <i>Handout</i> setelah revisi.....	74
15. <i>Handout</i> sebelum revisi.....	75
16. <i>Handout</i> setelah revisi.....	75
17. <i>Handout</i> sebelum revisi.....	76
18. <i>Handout</i> setelah revisi.....	76
19. <i>Handout</i> sebelum revisi.....	77
20. <i>Handout</i> setelah revisi.....	78
21. <i>Cover handout</i> .....	116
22. Kata Pengantar <i>handout</i> .....	117
23. Petunjuk penggunaan <i>handout</i> .....	118
24. Daftar Isi <i>handout</i> .....	119
25. Daftar Isi <i>handout</i> .....	120
26. Peta konsep <i>handout</i> .....	121
27. SK dan KD <i>handout</i> .....	122

28. Isi atau materi <i>handout</i> .....	123
29. Isi atau materi <i>handout</i> .....	124
30. Isi atau materi <i>handout</i> .....	125
31. Isi atau materi <i>handout</i> .....	126
32. Kuis <i>crossword puzzle</i> .....	127
33. <i>Clue</i> /petunjuk <i>crossword puzzle</i> .....	128
34. Kuis <i>word square</i> .....	129
35. Petunjuk / <i>clue word square</i> .....	130
36. Daftar Pustaka <i>handout</i> .....	131
37. Kegiatan validasi materi dengan Ibu Gusrida, S.Kom.....	177
38. Kegiatan validasi materi dengan Ibu Gusrida, S.Kom.....	177
39. Kegiatan validasi materi dengan Ibu Helmi, A.Md .....	178
40. Kegiatan validasi materi dengan Ibu Helmi, A.Md .....	178
41. Kegiatan validasi media dengan bapak Nofri Hendri, M.Pd. ....	179
42. Kegiatan validasi media dengan bapak Nofri Hendri, M.Pd. ....	179
43. Kegiatan validasi media dengan ibu Novrianti, M.Pd. ....	180
44. Kegiatan validasi media dengan ibu Novrianti, M.Pd. ....	180
45. Pelaksanaan <i>pretest</i> pada siswa VII SMP Negeri 18 Padang .....	181
46. Pelaksanaan <i>posttest</i> pada siswa VII SMP Negeri 18 Padang .....	181
47. Siswa menggunakan <i>handout</i> dalam proses pembelajaran dikelas untuk mempelajari materi TIK.....	182
48. Siswa menggunakan <i>handout</i> dalam proses pembelajaran dikelas untuk mempelajari materi TIK.....	182
49. Siswa mengisi angket praktikalitas .....	183
50. Siswa mengisi angket praktikalitas .....	183

**DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Silabus .....	99
2. RPP.....	113
3. <i>Handout</i> .....	116
4. Penilaian Validator Materi .....	132
5. Penilaian Validator Media.....	138
6. Penilaian Praktikalitas .....	144
7. Lembar Hasil Rekap Praktikalitas.....	175
8. Soal.....	176
9. Kunci Jawaban .....	179
10. Lembar Hasil Pretest dan Posttest.....	180
11. Tabel Persiapan Pengujian Efektivitas .....	181
12. Tabel t.....	182
13. Lampiran Surat-surat.....	183
14. Dokumentasi .....	186

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada dasarnya pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara (UU No. 20 Tahun 2003).

Pendidikan merupakan sarana utama dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tanpa pendidikan, akan sulit diperoleh hasil dari kualitas sumber daya manusia yang maksimal. Dizaman sekarang ini, masalah pendidikan menjadi hal yang penting. Terutama bagi bangsa Indonesia dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu pencapaian sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing ditingkat global. Untuk dapat menciptakan dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas maka diperlukan upaya-upaya dalam mengoptimalkan proses belajar mengajar.

Peran guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang optimal sangatlah penting. Salah satu yang dapat dilakukan guru adalah memilih dan menggunakan bahan ajar yang paling tepat yang akan digunakan untuk suatu mata pelajaran. Agar materi yang dipelajari siswa dapat dipahaminya dengan mudah dan jelas.

Hasil observasi di SMP N 18 Padang menunjukkan bahwa pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) belum didukung dengan penggunaan media. Metode yang digunakan sudah bervariasi yaitu metode ceramah dan demonstrasi, namun dalam proses pembelajaran guru belum mampu mengambil perhatian siswa dan membuat siswa aktif. Pembelajaran TIK terdiri dari pembelajaran praktek dan teori sehingga menuntut siswa lebih aktif dalam pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Pada ujian tengah semester atau MID semester, mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi diujikan secara teori dan kebanyakan dari siswa memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Bagi siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 70 diwajibkan untuk mengikuti perbaikan. Data hasil belajar siswa tersebut diperoleh dari dokumen hasil UTS nilai siswa kelas VII SMP N 18 Padang, Tahun Ajaran 2015/2016. Berikut ini adalah tabel nilai UTS siswa kelas VII SMP N 18 Padang Tahun ajaran 2015/2016 :

Tabel 1. Nilai UTS TIK Siswa Kelas VII SMP N 18 Padang Tahun Ajaran 2015/2016

<b>NILAI</b>	<b>FREKUENSI</b>
91 –100	2
81– 90	6
71 – 80	9
< 70	21
<b>Jumlah</b>	<b>38</b>
<b>Lulus</b>	<b>17</b>
<b>Tidak Lulus</b>	<b>21</b>

Rendahnya perolehan hasil belajar siswa pada kompetensi mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di kelas tersebut dikarenakan tidak tercapainya beberapa indikator yang merupakan komponen tujuan dari salah satu Kompetensi Dasar (KD) pada kompetensi Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Tidak tercapainya indikator tersebut dikarenakan ada beberapa materi pelajaran yang sulit dipahami dan dipelajari oleh siswa, salah satunya adalah materi pelajaran Sejarah Perkembangan Komputer. Kesulitan tersebut jelas menimbulkan masalah dalam pencapaian hasil belajar siswa.

Selain faktor di atas juga ada faktor lain yang lebih berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa, dan faktor-faktor tersebut diantaranya adalah proses pembelajarannya belum dapat berlangsung sebagaimana mestinya, pola mengajar yang bersifat satu arah, yang artinya perhatian masih berpusat pada guru, selain itu juga karena kurangnya bahan pelajaran yang mendukung dan bisa dipelajari siswa di rumah (belajar mandiri).

Melihat hasil belajar siswa yang rendah pada UTS atau ujian tengah semester karena materi sulit dipahami dan sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, diperlukan suatu cara untuk mengkomunikasikan ilmu pengetahuan dalam masalah ini adalah materi pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi baik secara mandiri maupun terstruktur. Salah satu prinsip teknologi dalam pembelajaran adalah pemanfaatan sumber belajar semaksimal mungkin dan bervariasi, penerapannya yaitu siswa disediakan sumber belajar (Warsita, 2013). Hal ini

mebutuhkan kesiapan guru dan kreatifitas guru untuk menyediakan sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi tidak bisa dipahami hanya dengan penyampaian lisan, melainkan dengan pembekalan bahan belajar yang menunjang bagi siswa, agar materi pelajaran yang disampaikan di sekolah bisa dipelajari kembali di rumah sehingga akan lebih bisa dipahami. Untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan, Kompetensi Dasar serta unsur-unsur lain yang terdapat di dalam KTSP sesuai dengan yang diharapkan sebagai bentuk pencapaian hasil belajar siswa maka diperlukan adanya bahan ajar penunjang yang dapat membantu peserta didik dalam menerima materi ajar sehingga proses pembelajaran tidak hanya bersumber dari guru saja.

Penggunaan bahan ajar dapat menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Bahan ajar membantu siswa sehingga mereka tidak lagi terpaku pada penjelasan guru. Siswa dengan bebas menggali pengetahuannya sendiri, dan kemudian mengembangkan pengetahuan yang telah dimilikinya tersebut. Penggunaan bahan ajar selama pembelajaran juga menciptakan suasana belajar yang lebih atraktif dan komunikatif serta mengurangi dominasi guru selama pembelajaran berlangsung. Bahan ajar yang mampu mengekspos ide-ide siswa menjadi sesuatu yang berharga dan bermanfaat bagi dirinya.

Mengingat banyaknya manfaat dari penggunaan bahan ajar, maka sangat penting bagi seorang pendidik untuk mengembangkan bahan ajar yang

variatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Bahan ajar haruslah memiliki bentuk, isi, dan cara penyajian materi yang unik dan menarik. Bahan ajar yang menarik dapat menarik minat siswa untuk melihat, membuka dan kemudian membaca bahan ajar tersebut. Salah satu bahan ajar yang menarik untuk dikembangkan adalah *handout*.

*Handout* adalah bahan pembelajaran yang dibuat ringkas. Bahan ajar ini bersumber dari beberapa literatur yang relevan terhadap kompetensi dasar dan materi pokok yang diajarkan kepada peserta didik (Prastowo, 2011: 79). Salah satu fungsi *handout* yang dapat dikembangkan adalah *handout* sebagai bahan rujukan peserta didik dan memotivasi peserta didik agar lebih giat belajar (Prastowo, 2011: 80). *Handout* sebagai media belajar cetak masih tetap dianggap sebagai salah satu sumber belajar yang belum dapat digantikan dan masih diandalkan. *Handout* merupakan salah satu bahan ajar yang paling sederhana yang dibuat oleh guru, sehingga kemasannya lebih sederhana dibanding buku atau modul. Sumber belajar berupa *handout* dirasa penting dalam pembelajaran, karena dapat membantu siswa memahami konsep materi secara mandiri.

Mengembangkan *handout* menjadi bahan ajar yang efektif dan inovatif sangatlah penting. *Handout* yang efektif dapat meningkatkan keingintahuan siswa mengenai materi, sehingga siswa terdorong untuk aktif belajar dan terus belajar sehingga prestasi siswa meningkat. Keaktifan dan prestasi siswa dapat meningkat bila dilakukan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran dan

bahan ajar yang bisa meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran. Pengajar bukan hanya menyampaikan pembelajaran tetapi pengajar harus bisa menciptakan suasana peserta didik yang aktif sehingga terjadi keseimbangan dipihak guru maupun peserta didik. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan *handout* menjadi bahan ajar yang dapat membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Salah satunya dengan pengembangan *handout* dilengkapi ***Crossword Puzzle dan Word Square***.

*Handout* yang biasa dibuat berisi materi lengkap dan siswa hanya bisa membaca *handout* itu saja. Dengan hanya membaca siswa cenderung cepat merasa bosan dan mengantuk karena tidak ada tantangannya. Maka dari itu peneliti melakukan pengembangan *handout* yang di modifikasi yaitu pengembangan *handout* dilengkapi *Crossword Puzzle* dan *Word Square*. Pengembangan *handout* ini sangat cocok diterapkan pada materi yang bersifat teori yang berbentuk pengenalan suatu alat maupun nama-nama asing karena dalam pembelajaran ini siswa dilatih untuk mengingat, memahami serta mencocokkan kata sesuai nama dan fungsi alat tersebut. Pada dasarnya, teka-teki silang dan *word square* merupakan kegiatan mengingat, mencari dan mencocokkan kata yang pas dan tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan.

*Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak hitam putih) dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk

atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan biasa dibagi ke dalam kategori 'mendatar' dan 'menurun' tergantung arah kata-kata yang harus diisi. Sedangkan *Word Square* adalah salah satu alat bantu/media pembelajaran berupa kotak-kotak kata yang berisi kumpulan huruf. Pada kumpulan huruf tersebut terkandung konsep-konsep yang harus ditemukan oleh siswa sesuai dengan pertanyaan yang berorientasi pada tujuan pembelajaran.

*Word Square* merupakan media pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip seperti mengisi Teka-Teki Silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf/angka penyamar atau pengecoh. Untuk memecahkan setiap *Crossword Puzzle* dan *Word Square* siswa harus mampu mengidentifikasi dan memahami istilah-istilah yang digunakan, keterampilan siswa dalam membuat kesimpulan serta mengevaluasi pilihan. Dengan begitu siswa menjadi aktif dan meningkatkan semangat belajar.

Dengan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* dapat membuat membantu siswa untuk dapat memahami konsep materi dan lebih mudah mengingatnya. Untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII SMP memuat materi yang pada dasarnya bukan materi yang abstrak seperti halnya manfaat TIK dalam kehidupan,. Namun, keberadaan kelebihan dan kekurangan TIK, dan dampak TIK bagi kehidupan.

*Handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* tetap penting artinya, karena materi Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII SMP merupakan materi yang relatif membutuhkan hafalan dan pemahaman yang kuat.

Penggunaan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* diharapkan dapat menyederhanakan konsep-konsep yang ada dalam materi TIK kelas VII sehingga mempermudah peserta didik menghafal dan memahami konsep-konsep, serta dengan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* ini akan lebih menguatkan hafalan peserta didik dan rasa ingin tahunya untuk mempelajari materi meningkat. Dengan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* siswa dapat mengingat tentang apa yang telah mereka ketahui sebelumnya, sehingga proses belajar yang dilakukan peserta didik akan lebih bermakna.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk membuat suatu *handout* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII SMP dan melakukan kajian secara cermat, teliti, dan terencana melalui penelitian dengan judul “**Pengembangan *Handout* Dilengkapi *Crossword Puzzle* dan *Word Square* Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berhubungan dengan

pengembangan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* pada mata pelajaran TIK Kelas VII SMP diantaranya adalah :

1. Sebagian siswa belum memenuhi KKM pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Pola pembelajaran yang masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru (*teacher centered*).
3. Penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran perlu divariasikan.
4. Belum adanya pengembangan bahan ajar berupa *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* yang menunjang pembelajaran bagi siswa.

### **C. Batasan Masalah**

1. Pengembangan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* untuk mata pelajaran TIK SMP Kelas VII Semester 1.
2. Pengembangan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* melalui tahap perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, uji coba terbatas, uji efektivitas dan produk akhir.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* yang valid pada mata pelajaran TIK Kelas VII SMP ?

2. Bagaimana pengembangan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* yang praktis pada mata pelajaran TIK Kelas VII SMP ?
3. Bagaimana efektivitas *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* terhadap hasil belajar siswa SMP?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Menghasilkan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* yang valid pada mata pelajaran TIK Kelas VII sebagai sumber belajar mandiri siswa Kelas VII SMP.
2. Menghasilkan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* yang praktis untuk mata pelajaran TIK sebagai sumber belajar mandiri siswa Kelas VII SMP.
3. Mengetahui efektivitas *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* terhadap hasil belajar TIK Kelas VII SMP.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* pada mata pelajaran TIK Kelas VII SMP yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung terciptanya proses belajar mandiri.

Selain itu manfaat lain dari penelitian pengembangan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* pada mata pelajaran TIK Kelas VII SMP ini adalah:

**1. Bagi Siswa**

- a. Sebagai salah satu bahan ajar yang dapat digunakan siswa pada mata pelajaran TIK Kelas VII SMP.

**2. Bagi Guru Mata Pelajaran TIK**

- a. Sebagai salah satu bahan ajar alternatif yang dapat digunakan dalam mengajar TIK dan digunakan sebagai bahan ajar siswa ketika guru tersebut tidak dapat hadir dikelas dan ketika siswa belajar secara mandiri dirumah.

**3. Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan masukan bagi pihak jurusan dalam upaya meningkatkan kompetensi mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan.
- b. Sebagai aplikasi kompetensi Teknologi Pendidikan pada kawasan pengembangan dalam bidang teknologi pendidikan.

**4. Bagi penulis**

- a. Menambah pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama berada di bangku perkuliahan mengenai pengembangan bahan ajar, media dan sumber pembelajaran yang diterapkan dalam dunia pendidikan.
- b. Untuk menambah wawasan dalam berinovasi menciptakan bahan ajar yang inovatif.

- c. Sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

### **G. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* pada mata pelajaran TIK Kelas VII SMP ini dilakukan sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui pengembangan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* ini diharapkan dapat mentransformasi pembelajaran yang konvensional menjadi menyenangkan yang dapat dilakukan dengan menyenangkan.

Pengembangan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* pada mata pelajaran TIK Kelas VII SMP ini juga dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Pengembangan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar siswa dalam memahami materi yang cukup banyak.

### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan bahan ajar dalam bentuk *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* ini dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru.

Penelitian pengembangan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* pada mata pelajaran TIK Kelas VII SMP ini diasumsikan dapat :

1. Memberikan kemudahan pada siswa dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran TIK.
2. Meningkatkan motivasi, minat dan keingintahuan siswa untuk belajar.
3. Memberikan inovasi dalam pendidikan khususnya mengenai bahan ajar.

Pengembangan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* pada mata pelajaran TIK Kelas VII SMP ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu pengembangan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* hanya dapat dibuat untuk materi selama satu semester.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* pada mata pelajaran TIK SMP Kelas VII telah selesai dilakukan di SMP Negeri 18 Padang. Produk *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* ini dapat digunakan oleh siswa sebagai salah satu bahan belajar untuk kelancaran proses pembelajaran TIK. Hasil deskripsi data penilaian oleh validator dari aspek materi dan aspek media menunjukkan bahwa produk *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* dengan **validitas materi** sebesar **4,88** dan **4,88** kategori “**sangat valid**”, **validitas media** sebesar **4,88** dan **4,81** kategori “**sangat valid**”.
2. Deskripsi data uji coba terbatas menunjukkan bahwa produk yang dilengkapi dengan aspek kepraktisan dengan variabel kriteria *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* tentang kemudahan penggunaan, manfaat, tampilan dan penyajian materi berdasarkan pandangan siswa memperoleh persentase sebesar **4,75** dengan kriteria “**sangat praktis**”.
3. Hasil uji efektivitas menggunakan *pretest* dan *posttest* dalam t satu sampel didapat hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $t_{hitung}$  sebesar 42,40 dan  $t_{tabel}$  sebesar

2,064. Ini berarti *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* efektif terhadap hasil belajar mata pelajaran TIK SMP Kelas VII.

## **B. Saran**

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* ini layak digunakan sebagai salah satu bahan belajar bagi siswa SMP Kelas VII dalam proses pembelajaran TIK.
2. Pengembangan *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square* pada mata pelajaran TIK SMP Kelas VII ini sebaiknya lebih dikembangkan lagi dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi.
3. Menjadi rujukan bagi penelitian lain untuk mengembangkan media pendidikan khususnya *handout* dilengkapi *crossword puzzle* dan *word square*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi, Prastowo. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarata: Diva Press.
- Azhar, Arsyad. 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Darmansyah. 2012. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdagri.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Hisyam, Zaini, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.
- <http://id.wikipedia.org/> . Diakses tanggal 17 Juli 2016.
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Teka-teki\\_silang](https://id.wikipedia.org/wiki/Teka-teki_silang). Diakses tanggal 17 Juli 2016.
- Leny, Radili. 2012. *Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Artikel. UNP.
- M, Ghannoe. 2010. *Asah Otak Anda Dengan Permainan Teka-Teki Yang Dirancang Khusus Untuk Kecerdasan*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Mel Silberman. 2009. *Active Learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif*, terjemahan Sarjuli. Yogyakarta: Pustaka Madani.
- Muhamad, Rozi Afrianto, dkk. 2015. *Pengembangan Handout Dilengkapi Dengan Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi Di Man 1 Muara Bungo*. Skripsi. Universitas Bung Hatta.
- Ngalim, Purwanto. 2009. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.