



JURNAL

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF TEKA TEKI
SILANG UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BIOLOGI SISWA
SMA NEGERI BENLUTU KELAS XI MIPA²**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

OLEH

DONA M.C.S DA COSTA

8420520160202

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN SOE
2021**



SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN SOE

Jalan Badak No. 5A lokasi 2 SMK Negeri 1 Soe

Email : Stkip.soe@gmail.com

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam tugas akhir ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain ataupun pengutipan dengan cara-cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang terkait, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain terdapat dalam tugas akhir ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ternyata saya melakukan tindakan menjiplak tulisan orang lain seolah-olah tulisan saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Soe. Termasuk pencabutan gelar keserjanaan yang telah saya peroleh.

Soe, Juni 2021



Dona M.C.S Da Costa

NIM. 8420520160202

PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF TEKA TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BIOLOGI SISWA SMA NEGERI BENLUTU KELAS XI MIPA²

Mengesahkan bahwa tugas akhir ini telah disetujui, diuji dan dipertahankan dalam Ujian Tugas Akhir pada tanggal, ... Juni 2021

SoE, 16 Juni 2021

Disahkan oleh :

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua:
Pembimbing 1



Marince L. Leo, M.Si
NIDN. 08040058804

2. Sekretaris:
Pembimbing 2



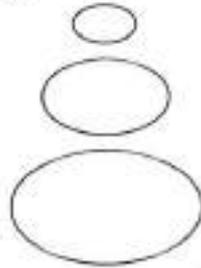
Markus O.H Bire, S.Si., M.Pd
NIDN. 0830108301

3. Anggota
Penguji



Dian R. Sabat, S.Si., M.Pd
NIDN. 080209101

MOTTO



Jangan Menyerah Karena Pernah
Patah Sebab

Daun Yang Gugur Selalu Terganti
Dengan Daun Baru Yang Lebih
Hijau

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena telah menganugerahkan rahmat dan hikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal ini dengan judul Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Kosakata Biologi Siswa SMA Negeri Benlutu Kelas XI MIPA² dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan jurnal ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik serta saran dari berbagai pihak sangat penulis harapkan, demi perbaikan dan penyempurnaan dan semoga penulisan jurnal ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Penulis menyadari bahwa jurnal ini dapat diselesaikan karena berkat dukungan dan partisipasi aktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Tuhan Yesus dan Bunda Maria yang senantiasa memberi hikmat, kesehatan dan kelancaran dalam proses penelitian dan penyusunan jurnal ini.
2. Bapak Ared J. Billik, ST., M.Si selaku pemimpin tertinggi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Soe yang telah menyelenggarakan dan memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan pada lembaga ini.
3. Ibu Dian R.Sabat, S.Si.,M.Pd selaku ketua program studi pendidikan biologi yang telah memberi kesempatan dan dukungan kepada penulis untuk melakukan penelitian dan menyelesaikan penulisan jurnal ini dengan baik.
4. Ibu Marince I. Leo, M.Si selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan sumbangsi pemikiran untuk membimbing, mengarahkan, serta memberi motivasi dalam penyusunan jurnal ini.
5. Bapak Markus O.H. Bire, S.Si.,M.Pd selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar telah meluangkan waktu, tenaga dan sumbangsi pemikiran untuk membimbing, memberikan arahan dalam penyusunan jurnal ini.
6. Ibu Dian R.Sabat, S.Si.,M.Pd selaku dosen penguji, yang telah bersedia untuk menguji dan merevisi jurnal ini.
7. Ibu Angreni B. Liunokas, M.Si selaku validator ahli materi, yang dengan tulus bersedia untuk memvalidasi bahan ajar yang digunakan dalam proses penelitian
8. Ibu Rosalina S.S. Son,S.Si.,M.Pd selaku validator ahli media yang dengan tulus bersedia untuk memvalidasi bahan ajar yang digunakan dalam proses penelitian.

9. Bapak/Ibu dosen program studi pendidikan biologi yang dengan tulus memberikan pelajaran dan pendidikan yang sangat berharga serta dukungan dan nasehat bagi penulis selama mengikuti studi di STKIP Soe. Kiranya Tuhan senantiasa memberkati Bapak/Ibu.
10. Bapak Drs. Adrian J. Nenoliu, M.Pd selaku kepala sekolah SMA Negeri Benlutu yang dengan tulus memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
11. Ibu Andolitas S. Neonufa, S.Pd selaku guru mata pelajaran biologi yang dengan tulus hati berkenan membantu penulis dalam proses penelitian.
12. Para siswa-siswi SMA Negeri Benlutu tercinta kelas XI MIPA² yang telah membantu melancarkan proses penelitian.
13. Kedua orang tua tercinta Dominggus Da Costa, S.Sos., M.Par dan Ibu Fillibertha Silab, A.Md, Kep yang selalu menemani penulis sampai saat ini, selalu mendukung dalam Doa, tidak pernah lelah dalam mendidik, memberi cinta yang tulus dan ikhlas semenjak kecil. Terimakasih atas segala pengorbanan dan kasih sayang serta dukungan yang tak terbatas bagi penulis dalam menghadapi berbagai tantangan dalam menyelesaikan pendidikan. Semoga berkat Tuhan senantiasa melimpah kepada Bapa dan Mama.
14. Saudara/saudari tersayang Kaka Agnes S. Da Costa, A.Md, Kep, Kaka Don.P. Da Costa, S.Fil, Adik Yohanes F.R Da Costa, S.Tr.Par dan Anak tercinta Maria Michaela Angeline Ukat yang selalu memberi dukungan serta semangat bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan.
15. Sahabat terbaik Bilha, Sarita, Yemima, Yarim, Yuldi, Tofil, Hilda, Meiberlina dan Julio Gonzaga yang selalu memberi dukungan dan semangat bagi penulis selama proses perkuliahan sampai penulisan jurnal ini.
16. Teman-teman seperjuangan program studi pendidikan biologi 2016 (Bio-16) yang selalu memberi semangat, motivasi dan dukungan.
17. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan tugas akhir 2 ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan jurnal ini masih terdapat banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik serta saran dari para pembaca sangat penulis harapkan. Semoga jurnal ini dapat bermanfaat dan memberi kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Soe, Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
HALAMAN SAMPUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	1
ABSTRACT	1
PENDAHULUAN	2
METODE	2
HASIL	2
PEMBAHASAN	4
KESIMPULAN	5
DAFTAR PUSTAKA	5
LAMPIRAN	8

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1 Hasil Penilaian Kevalidan Media Permainan.....	3
--	---

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.1 Persentase Keaktifan Siswa..... 4

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF TEKA TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BIOLOGI SISWA SMA NEGERI BENLUTU KELAS XI MIPA²

Dona Da Costa¹, Marince Leo², Markus Herebire³

Program Studi Pendidikan Biologi

Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) SoE

Jalan Badak N0 5A- Lokasi 2 SMK Negeri 1 SoE

Email : Donnadacoza@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pesatnya pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut adanya perbaikan pada sistem pendidikan termasuk pada penyempurnaan kurikulum. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru mengembangkan dan memperdalam proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dengan tepat dapat mempengaruhi aktivitas, minat dan motivasi belajar siswa yang tentunya akan mempengaruhi prestasi belajarnya. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak membosankan. Salah satunya adalah dengan media yang berbasis permainan, seperti Teka-teki silang. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, guru kurang menerapkan media pembelajaran yang berbasis permainan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata biologi pada siswa kelas X SMA Negeri Benlutu. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahap kegiatan yakni Analisis (*analysis*), Perencanaan (*design*), Pengembangan (*development*), Penerapan (*implementasi*), dan Evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri Benlutu dengan subjek uji siswa kelas XI MIPA². Hasil penelitian menunjukkan bahwa media teka teki silang yang dikembangkan valid dengan rata-rata persentase 86% dengan kategori sangat valid, media teka-teki silang ini juga efektif digunakan, berdasarkan hasil analisis yang diperoleh. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa media teka-teki silang dinyatakan sangat valid, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Edukatif, Teka Teki Silang, Kosakata, ADDIE

ABSTRACT

Education plays a very important role in the development of science and technology. The rapid development of science and technology requires improvements in the education system, including curriculum improvements. The use of learning media is very helpful for teachers to develop and deepen the teaching and learning process in the classroom. The use of varied learning media appropriately can affect the activities, interests and motivation of students to learn which will certainly affect their learning achievement. Therefore, a learning media that is not boring is needed. One of them is using game-based media, such as crossword puzzles. Based on the results of observations made, the teacher did not apply game based learning media. This study aims to increase the vocabulary of biology in class X SMA Negeri Benlutu. This research is a type of development research or known as *Research and Development* (R&D). This study uses the ADDIE model with five stages of activity, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research was conducted at SMA Negeri Benlutu with the test subjects of class XI MIPA² students. The results showed that the developed crossword puzzle media was valid with an average percentage of 86% with a very valid category, this crossword puzzle media was also effectively used, based on the results of the analysis obtained. The data obtained showed that the crossword puzzle media was declared very valid, and effectively used as a learning medium to be used in the learning process.

Keywords : Educational, Crosswords, Vocabulary, ADDIE