

e-ISSN : 2656-2340
p-ISSN : 2656-3460

Journal of Classroom Action Research

Jurnal Penelitian Tindakan Kelas



Diterbitkan Oleh:
Program Studi Magister Pendidikan IPA
Pascasarjana Universitas Mataram

Vol. 5 No. Special Issue Mei 2023

Journal Of Classroom Action Research (JCAR)

Volume 5, Nomor Special Issue, Mei 2023

e-ISSN : 2656-2340; p-ISSN : 2656-3460

Pengembangan Media *Flashcattes* (*Flashcard* Teka-Teki Silang) untuk Pemahaman Diri Siswa Akan Keberagaman Budaya

Lina Mardiana¹, A. Hari Witono^{1*}, Asri Fauzi¹, Siti Istiningsh¹

¹Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Indonesia



Disusun Oleh:

**LINA MARDIANA
NIM. E1E019184**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana (S-1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

DITERBITKAN OLEH

**Program Studi Magister Pendidikan IPA
Pascasarjana Universitas Mataram**

Journal Of Classroom Action Research (JCAR)

Volume 5, Nomor Special Issue, Mei 2023

e-ISSN : 2656-2340; p-ISSN : 2656-3460

[Journal of Classroom Action Research](#) e-ISSN: 2656-2340, p-ISSN: 2656-3460 is a journal that contains articles on the results of classroom studies, from lecturers, teachers, as well as the results of student research. Journal of Classroom Action Research is one of the journals published by the Master of Science Education, Postgraduate Studies, University of Mataram. This journal has been ACCREDITED National Journal Accreditation (ARJUNA) Managed by the Ministry of Research, Technology and Higher Education of the Republic of Indonesia with Grade Four (Rank 4, Sinta 4) until 2023. This journal is published 4 (four) times a year, February, May, August, and November. The Journal of Classroom Action Research is a journal that provides open access to research results that can be read and downloaded free of charge to the public and will support the exchange of knowledge of research results in the field of education. All content is published under the license [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC-BY License\)](#). NO. SK: 0005.26562340/Jl.3.1/SK.ISSN/2019.02-27 Februari 2019

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

[Dr. Agus Ramdani, M.Sc](#), ID SCOPUS: [57209779002](#), Master of Science Education Study Program, University of Mataram, Indonesia

Editorial Board

[Prof. A. Wahab Jufri](#), ID SCOPUS: [57200100991](#), Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Saprizal Hadisaputra, M.Sc](#), ID SCOPUS: [55544930300](#), Chemistry Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Dra. Susilawati, M.Si., Ph.D](#), ID SCOPUS: [57205535848](#), Master of Science Education Study Program, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Yayuk Andayani, M.Si](#), ID SCOPUS: [57224423274](#), Chemistry Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Putu Artayasa, M.Si](#), ID SCOPUS: [57200114787](#), Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Sukardi, M.Pd](#), ID SCOPUS: [57207996994](#), Social Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Muhammad Satriawan, M.Pd](#), ID SCOPUS: [35183989100](#), Physics Education, College of Teacher Training and Education, Bima, Indonesia

[Dr. Fahrudin, M.Pd](#), Elementary School Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Muhammad Nasir, M.Pd](#), ID SCOPUS: [57212334906](#), Science Education, IAIN Palangka Raya, Indonesia



UNIVERSITAS
MATARAM
Jl. Majapahit No. 62 Mataram

Journal of Classroom Action
Research

Letter of Acceptance (LoA)

Based on the results of a review conducted by the Journal of Classroom Action Research editorial team, hereby declare that:

Author : Lina Mardiana, A. Hari Witono, Asri Fauzi, Siti Istiningsih
Title : Pengembangan Media Flashcattes (Flashcard Teka-Teki Silang) untuk Pemahaman Diri Siswa Akan Keberagaman Budaya
Decision : ACCEPTED
Date : May 30, 2023

The paper with the title above will be published in **Volume 5 Special Issue, May 2023**

Thank you for your attention and cooperation.

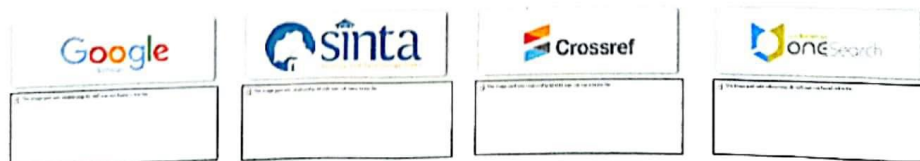
Mataram, May 30, 2023

Editor in Chief

Prof. Dr. Agus Ramdani, M.Sc

Journal of Classroom Action Research (JCAR)

Indexed on:



Journal of Classroom Action Research (JCAR)
URL: <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/index>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS
MATARAM FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN

Jl. Majapahit 62 Mataram NTB 83125 Telp. (0370) 623873

Hal : Rekomendasi Tidak Ujian Skripsi

Mataram, 10 Juli 2023

Kepada Yth,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Mataram

Dengan hormat,

Berdasarkan Pedoman Akademik tahun 2020 FKIP Universitas Mataram halaman 28 pasal 39 (Pelaksanaan Skripsi) butir 8 dinyatakan *Jika sudah mempublikasikan artikel hasil penelitian skripsi minimal sinta 4 diperbolehkan tidak mengikuti ujian skripsi.* Untuk itu kami Pembimbing I (Dr. H.A. Hari Witono, M.Pd., Kons.) dan Pembimbing II (Asri Fauzi, M.Pd) merekomendasikan mahasiswa dengan identitas:

Nama : Lina Mardiana
NIM : E1E019184
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi Artikel : Pengembangan Media *Flashcattes (Flashcard* Teka-Teki Silang) untuk Pemahaman Diri Siswa Akan Keberagaman Budaya
Nama Jurnal : Jurnal of Classroom Action Research (JCAR)
Periode Terbit : Vol 5, Special Issue, Mei 2023
Status Jurnal : Terakreditasi Nasional Sinta 4

Merekomendasikan untuk tidak melaksanakan ujian skripsi, nilai ujian disesuaikan dengan nilai jurnal publikasi sinta 4 (artikel jurnal dan laporan skripsi terlampir). Demikian surat rekomendasi ini untuk dapat dimaklumi. Terimakasih.

Mengetahui

Dosen Pembimbing Skripsi I

Dosen Pembimbing Skripsi II

Dr.H.A. Hari Witono, M. Pd., Kons.
NIP. 195911011986031001

Asri Fauzi M.Pd.
NIP.199110312019031012

Tembusan:

- Yth. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Unram

Daftar Isi Jurnal

Vol. 5 No. Special Issue Mei 2023

No	Judul Artikel	Penulis
1-8	Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru dan Lingkungan Keluarga terhadap Kemampuan Membaca Intensif Siswa	Susi Susanti, Asrin, Muhammad Syazali
9-15	Pengaruh Self-Regulated Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Perbandingan pada Santriwati MTs	Dewi Mardianti Asyhaer, Amrullah, Nourma Pramestie Wulandari, Ketut Sarjana
16-23	Hubungan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Kelas IV Gugus V Kec. Praya Tengah	Nilawati, Lalu Hamdian Affandi, Husniati
24-29	Analisis Peran Orang Tua Dalam mewujudkan Kedisiplinan Belajar Siswa	Nais Kusma Dewi, Muhammad Tahir, Husniati
30-34	Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Siswa	Aprilia, Asrin, Awal Nur Kholifatur Rosyidah
35-40	Profil Kemampuan Literasi Baca Tulis Peserta Didik Pasca Implementasi Model TaRL SAC	Bima Adha, Nurul Kemala Dewi, Arif Widodo
41-46	Pengaruh Media "PATAYA" (Replika Peta Budaya) pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa	Nadiatul Adawiyah, Khairun Nisa, Muhammad Makki
47-50	Implementasi Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa	Ainul Firdaus, I Ketut Widiada, Heri Hadi Saputra
51-57	Pengaruh Model Pembelajaran Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika	Putri Fatimah, Umar, Muhammad Makki
58-65	Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Bernuansa Etnomatematika Terhadap Hasil Belajar Siswa	Ida Royani, Sripatmi, Dwi Novitasari, Nani Kurniati
66-71	Pengaruh Model Pembelajaran Contoh Non Contoh Terhadap Konsep Konsep Matematika	Tegar Nando, Muhamad Tahir, Muhamad Turmuzi
72-77	Analisis Permainan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Di SDN 26 Ampenan	Aulia Azizah Rahman, Darmiany Darmiany, Ketut Sri Kusuma Wardani
78-81	Metode Memainkan Suku Kata Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa SD	Ferdian Kaswari, Muhammad Erfan, Muhammad Tahir
82-87	Penerapan Metode Everyone Is Teacher Here Berbantuan Media Video Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi	Qistina Mei Sabil, Hairil Wadi, Suud
88-97	Pengaruh Strategi Pembelajaran Guided Inquiry Terhadap Keterampilan Metakognitif dan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Perkuliahan Pendidikan IPA SD	Anindita SHM Kusuma, Ahmad Busyairi
98-104	Pengaruh Pembelajaran Berani Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa	Said Dud Daraen, I Nyoman Karma, Abdul Kadir Jaelani
105-110	Identifikasi Gaya Belajar VAK (Visual, Auditorial, Kinestetik) Pada Siswa Kelas Tinggi	Yunihsnil ain, Muhammad Makki, Asri Fauzi
111-118	Hubungan Komunikasi Dalam Keluarga Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik	Yudi Ahmad Basri, Darmiany, Muhammad Tahir, Arif Widodo
119-124	Pengaruh Strategi Everyone Is Teacher Here Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa	Ragil Gamar Paskahillah, Siti Rohana Hariana Intiana, Husniati
125-129	Analisis Nilai Karakter Pada Buku Siswa Kelas IV Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Pada Muatan SBDP	winda gusparinda, Nurul Kemala Dewi, Siti Istiningasih

130-136	Analisis penyelesaian Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Pada Siswa	Amelia Kusuma, Ketut Sarjana, Nani Kurniati, Amrullah
137-140	Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Perlindungan Jasmani Pada Siswa	Fathul Amira, Moh.Irawan Zain, Prayogi Dwina Angga
141-145	Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) dan Jigsaw Pada Siswa	Dian Setiawati, Agus Ramdani, Khairuddin
146-151	Layanan Bimbingan Belajar Guru Terhadap Siswa Berkesulitan Belajar	Puji Lestari, Darmiany, Heri Hadi Saputra, A Hari Witono
152-158	Kendala Fonologis Bahasa Daerah Berbasis Pembelajaran Pengucapan Bahasa Inggris: Sebuah Studi Eksperimental Jurusan Bahasa Inggris	Uswatun Hasanah, Nurahmadi, Arafiq, Nurachman
159-167	Pengembangan Media Miniatur Tiga Dimensi Berbahan Dasar Kertas untuk Pemahaman Diri Siswa Tentang Mitigasi Bencana di Kelas 6 Sekolah Dasar	Nina Yulinda, A. Hari Witono, Asri Fauzi
168-173	Pengembangan Media GUTOP (Permainan Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) Materi Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD	Ismi Anggraini, Vivi Rachmatul Hidayati, Siti Istiningsih
174-178	Hubungan Kesadaran Metakognitif dengan Hasil Belajar IPA Biologi	Gita Ismarani, Jamaluddin, I Putu Artayasa, Kusmiyati
179-182	Efektivitas Modul Pembelajaran Biologi Cacing Nyale Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Erdiana Larasati, Jamaluddin, Syamsul Bahri
183-189	Pengaruh Gaya Belajar Visual Terhadap Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Pada Persamaan Sistem Material Linear Dua Variabel	Mar'atun Atun, Amrullah, Eka Kurniawan, Sudi Prayitno
190-197	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Chips Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pelajaran PPKN	Elma Ayu Widari, Muhammad Makki, Ilham Syahrul Jiwandono
198-202	Kesesuaian Minat Karir dengan Keputusan Memilih Jurusan di Perguruan Tinggi	Abdiyatul Hasanah
203-209	Ritual Pange Manuk Sebagai Dasar Pendidikan Karakter di Suku Walan	Maria Prisilya Purnamalon, Indar Sabrib, Autar Abdullah
220-227	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan NTB Untuk Memahami Diri Siswa Akan Keberagaman Budaya Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD	Asri Maulina Wijayanti, A. Hari Witono, Itsna Oktaviyanti
228-232	Analisis Pendidikan Ekonomi Keluarga Pelaku UMKM di Kabupaten Kepulauan Seribu	Ramadhan Kurniawan, Faridah Iriani
233-239	<i>Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Puzzle Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas I SDN Gugus 1 Kecamatan Gerung</i>	<i>Ginanda Azahra Va Arni, Nurul Kemala Dewi, Arif Widodo</i>
240-243	Implementasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Siklus Air Kelas V SDN 31 Cakranegara	Fidhea Aisara, I Ketut Widiada, Muhammad Syazali
243-248	Pengembangan Buku Saku Matematika Berbasis Mind Mapping Debit Siswa	Sri Hidrolaksmi, Safruddin, Awal Nur Kholifatur Rosyidah
249-254	Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Muatan Terpadu Bahasa Indonesia melalui	Rohana Rohana

	Metode Picture and Picture Pada Tema 2 Subtema Keluarga	
293-301	Pengembangan Media <i>Flashcattes</i> (<i>Flashcard</i> Teka-Teki Silang) untuk Pemahaman Diri Siswa Akan Keberagaman Budaya	Lina Mardiana, A. Hari Witono, Asri Fauzi



Pengembangan Media *Flashcattes* (*Flashcard* Teka-Teki Silang) untuk Pemahaman Diri Siswa Akan Keberagaman Budaya

Lina Mardiana¹, A. Hari Witono^{1*}, Asri Fauzi¹, Siti Istiningasih¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Majapahit no.62.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.4303>

Article Info

Received: 20 Maret 2023

Revised: 25 Mei 2023

Accepted: 30 Mei 2023

Correspondence:

Phone: +6285238131163

Abstract: The purpose of this study was to develop media flashcattes (flashcard crossword puzzles) for students' self-understanding of cultural diversity based on aspects of product validity, practicality and effectiveness. This type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research instruments used were questionnaires and self-understanding tests. Data analysis was carried out to obtain percentages and descriptions of the test results for the validity, practicality and effectiveness of the media. The results of this study are products in the form of flashcard media (flashcard crossword puzzles) for students' self-understanding of cultural diversity developed based on the stages of the development model used, to obtain media that is suitable for use with a media validity percentage of 100%, material validity percentage of 96%. , the percentage of practicality in the small group test was 93% and the large group test was 84% and based on the teacher's assessment of 96%, then media flashcattes (flashcard crossword puzzles) for students' self-understanding of cultural diversity were stated to be very effective based on the average value of the self-understanding test students in the small group test achieved 94.81 and 94.22 in the large group test, with a completeness percentage of 100%. Based on the results of this study, it is hoped that class teachers in elementary schools will begin to pay attention to the use of media and the implementation of guidance, so that students in elementary schools can gain self-understanding so that they can develop their potential.

Keywords: Media development, crossword flashcard, self-understanding, cultural diversity.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media flashcattes (flashcard teka-teki silang) untuk pemahaman diri siswa akan keragaman budaya berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dan tes pemahaman diri. Analisis data dilakukan untuk mendapatkan persentase dan deskripsi hasil uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media. Hasil dari penelitian ini adalah produk berupa media flashcard (flashcard teka-teki silang) untuk pemahaman diri siswa akan keragaman budaya yang dikembangkan berdasarkan tahapan model pengembangan yang digunakan, hingga memperoleh media yang layak digunakan dengan persentase validitas media 100%, persentase kevalidan materi 96%, persentase kepraktisan pada uji kelompok kecil 93% dan uji kelompok besar 84% dan berdasarkan penilaian guru 96%, kemudian media *flashcattes* (flashcard teka-teki silang) untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya dinyatakan sangat efektif berdasarkan nilai rata-rata test pemahmana diri siswa pada uji kelompok kecil mencapai 94,81 dan 94,22 pada uji kelompok besar, dengan persentase ketuntasan 100%. Berdasarkan hasil penelitian ini maka diharapkan guru kelas di Sekolah Dasar mulai memperhatikan penggunaan media dan pelaksanaan bimbingan, sehingga peserta didik di Sekolah Dasar dapat memperoleh pemahaman diri hingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki.

Kata Kunci: Pengembangan media, *flashcard* teka-teki silang, pemahaman diri, keberagaman budaya.

Pendahuluan

Pemahaman diri (*self understanding*) merupakan salah satu aspek yang sangat diperhatikan dalam bimbingan konseling. Berdasarkan pendekatan humanistik dalam bidang konseling dinyatakan bahwa pemahaman diri mengarah kepada eksistensi diri menuju kemandirian yang memanusiakan manusia secara utuh dalam mendorong pemahaman baik itu nilai budaya maupun yang lainnya sehingga dapat menjadikan manusia dapat menghasilkan keputusan yang bertanggung jawab (Khoirina, 2018). Karena itu pemahaman diri ini juga harus diperhatikan dan ditanamkan kepada peserta didik di sekolah agar generasi muda dapat memahami diri dan lingkungannya sebagai dasar bagi mereka memecahkan masalah dalam hidupnya. Hal tersebutlah yang menjadikan bimbingan konseling dan pendidikan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan sebagaimana pendapat Witono et al., (2022) yang menyatakan bahwa salah satu kekuatan dalam system pendidikan yaitu bimbingan konseling karna bimbingan konseling memiliki tujuan yang integral dengan tujuan pendidikan secara umum yakni mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik hingga menjadikan peserta didik memiliki keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Selanjutnya pemahaman diri akan keberagaman budaya yang dimaksud dalam penelitian ini berkaitan dengan faktor eksternal yakni bagaimana peserta didik memahami dirinya berdasarkan pemahaman akan latar belakang budaya yang dimiliki baik itu memahami bahwa dirinya merupakan bagian dari keberagaman budaya didaerahnya dan memaknai bahwa keberagaman budaya tersebut sebagai identitas dirinya sebagai masyarakat yang berbudaya.

Pendidikan formal di Indonesia dimulai dari jenjang sekolah dasar, untuk itu maka kegiatan bimbingan atau yang juga dikenal dengan BK (Bimbingan Konseling) juga sudah harus diberikan pada jenjang sekolah dasar. Witono & Widiada (2013) menyatakan bahwa layanan bimbingan konseling pada jenjang sekolah dasar merupakan layanan spesifik yang diberikan kepada siswa agar ia dapat memperoleh kesempatan berkembang secara optimal sesuai dengan potensi dan minatnya hingga mampu mengenali dirinya sendiri dan lingkungannya kemudian mampu mengarahkan dirinya sampai pada akhirnya ia mampu memecahkan masalah dalam hidupnya. Pemahaman tentang potensi diri, lingkungan dan budaya merupakan salah satu potensi yang sangat penting untuk dibekalkan sebelum seseorang memasuki kehidupan sosial. Pemahaman diri dapat dipengaruhi oleh dua faktor berdasarkan pendapat Slameto dalam Wirawan et al (2018) yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor internal yang meliputi jasmaniah yang mencakup kesehatan atau cacat tubuh, psikologis yang mencakup intelegensi kemudian perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesepian, dan kelelahan.
- 2) Faktor eksternal yang meliputi keluarga yakni bagaimana cara orangtua mendidik, hubungan dengan keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, perhatian orangtua, dan latar belakang kebudayaan.

Pemahaman terhadap potensi diri ini juga disebutkan dalam tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dibelajarkan di sekolah dasar, sebagaimana Azizah (2021) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada kurikulum 2013 adalah menjadikan peserta didik peduli terhadap lingkungan sosialnya melalui pemahaman terhadap konsep dasar ilmu sosial dan nilai budaya, hingga menyadari berbagai potensi untuk mengembangkan dirinya. Keberagaman budaya merupakan salah satu materi IPS di kelas IV, yang memiliki tuntutan kompetensi agar peserta didik dapat memahami, mengetahui hingga dapat mengidentifikasi keberagaman budaya yang ada di provinsi tempat tinggalnya. KD 3.4 tersebut menunjukkan bahwa peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar yang berada di wilayah Provinsi NTB harus memiliki pengetahuan tentang keberagaman yang ada di Provinsi NTB khususnya keberagaman budaya yang menjadi identitas dirinya sebagai bagian dari Provinsi NTB.

Selanjutnya untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran yang mencakup kegiatan pengajaran dan bimbingan menuju pemahaman diri akan keberagaman budaya di provinsi NTB, guru sebagai tenaga pendidik tentu sangat memerlukan alat bantu dalam mengoptimisasikan proses pembelajaran, terlebih buku siswa yang digunakan sebagai panduan belajar di sekolah tidak memaparkan materi yang cukup mengenai keberagaman budaya di Provinsi NTB sebagaimana tuntutan kurikulum. Meski demikian berdasarkan hasil perolehan data awal di SD Negeri 52 Cakranegara peneliti menemukan bahwa keterbatasan waktu yang dimiliki guru kelas membuat mereka tidak dapat melakukan persiapan yang banyak dalam mengajar sehingga pembelajaran yang dilakukan hanya dapat memanfaatkan buku siswa sebagai pedoman pembelajaran. Kurangnya referensi pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan serta tujuan pembelajaran juga menjadi salah satu kendala guru dalam menyiapkan pembelajaran. Adapun kurangnya perhatian guru terhadap keterlaksanaan proses bimbingan dan konseling disamping kegiatan belajar mengajar baik secara khusus maupun terintegrasi di SD Negeri 52 Cakranegara, sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Witono et al., (2020) yang menyatakan bahwa 60% guru-guru SD di kota Mataram masih belum berpartisipasi dalam kegiatan

bimbingan dan konseling di sekolah karna kurangnya pemahaman guru bagaimana melaksanakannya.

Berdasarkan hal tersebut maka kehadiran media yang dapat membantu guru sekolah dasar dalam melaksanakan bimbingan disamping melaksanakan tugas pengajaran sangat diperlukan. Pemilihan media yang digunakan guru untuk mengajar ataupun melakukan bimbingan juga tidak bisa dilakukan sembarangan, sbagaimana Budiman (2018) menyatakan bahwa dalam pemilihan media yang harus diperhatikan yaitu kesesuaian dengan tujuan, kesesuaian dengan materi, kesesuaian dengan karakter peserta didik, kesesuaian dengan teori, kesesuaian dengan gaya belajar, kesesuaian dengan ketersediaan sumber daya di lingkungan sekitar serta ketersediaan waktu. Seingga media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam melaksanakan bimbingan dan pengajaran terkait pemahaman diri akan keberagaman budaya di Provinsi NTB juga perlu disesuaikan dengan kriteria pemilihan media tersebut.

Media pembelajaran *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) merupakan salah satu media yang dapat dijadikan pilihan dalam menyikapi problematika tersebut. Media *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) merupakan media visual yang dapat membantu guru menghadirkan visualisasi keberagaman budaya di Provinsi NTB dalam proses pembelajaran dalam bentuk kartu-kartu dengan gambar keberagaman budaya yang dapat dituangkan sesuai dengan karakter peserta didik di Sekolah Dasar. *Flashcard* merupakan media yang kartu yang berisi gambar foto atau animasi, dan pada bagian belakang dilengkapi dengan keterangan yang memuat informasi dari gambar tersebut (Wahyuni, 2020). Sementara teka-teki silang merupakan sebuah permainan mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk atau pertanyaan dari permainan tersebut (Khalilullah, 2012).

Selain itu teka-teki silang merupakan suatu media berisi kolom menurun dan mendatar yang disusun berdasarkan huruf yang dibutuhkan dan untuk menjawab teka-teki silang butuh strategi yang tepat karna siswa tidak hanya harus menjawab pertanyaan tetapi juga menyesuaikannya dengan jumlah kolom yang ada di lembar teka-teki silang, oleh karenanya siswa harus memiliki kosa kata yang luas dan kejelian dan ketepatan menyesuaikan jumlah kolom yang ada (Pramesti, 2015). Permainan teka-teki silang atau permainan puzzle huruf yang umumnya dikenal dengan TTS, dalam media ini juga dapat menghadirkan suasana belajar yang menarik namun dengan manfaat yang jelas yakni sebagai stimulus bagi peserta didik untuk lebih memahami isi yang disampaikan di dalam media. Hal tersebut diharapkan dapat memberikan pemahmaan diri kepada siswa akan keberagaman budaya yang dimiliki di Provinsi NTB serta menjawab persoalan guru terkait pemilihan media yang dapat

digunakan untuk memenuhi tujuan pembelajaran, kompetensi dasar yang dikembangkan berdasarkan aspek valid, praktis dan efektif.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Peneitian *Research and Development* merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat digunakan untuk meneliti, merancang, membuat dan memvalidasi suatu produk (Sugiyono, 2015). Model penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) adalah model yang dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 (Setyosari, 2013). Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 52 Cakranegara, dengan 24 orang siswa kelas IV sebagai subject penelitian. Objek dalam penelitian ini yaitu media *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket dan test dengan instrumen berupa lembar angket validasi, lembar angket response siswa dan guru serta test tertulis berupa test pemahaman diri. Analisis data dilakukan dengan deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dimana analisis deskriptif kualitatif dilakukan untuk menghasilkan deskripsi langkah-langkah pengembangan dan hasil uji validitas, kepraktisan dan keefektifan, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk memperoleh persentase kelayakan berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk.

Analisis kevalidan media disimpulkan berdasarakan kriteria penilaian kevalidan media (Sugiyono, 2015) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

No	Tingkat Pencapaian	Keterangan
1	81-100%	Sangat layak
2	61-80%	Layak
3	41-60%	Cukup layak
4	21-40%	Tidak layak
5	< 20%	Sangat tidak layak

Berdasarkan kriteria tersebut produk dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria minimal layak dalam penerapannya dengan tingkat pencapaian 61-80% atau sangat layak dengan tingkat pencapaian 81-100%. Adapun analisis kepraktisan media dan disimpulkan berdasarakan kriteria penilaian kepraktisan media (Fitra & Maksum, 2021) sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	90-100	Sangat Praktis
2	80-89	Praktis
3	65-79	Cukup Praktis
4	55-65	Kurang Praktis
5	0-54	Tidak Praktis

Berdasarkan kriteria tersebut produk dikatakan praktis apabila memenuhi kriteria praktis dengan tingkat pencapaian 80-89% atau sangat praktis dengan tingkat pencapaian 90-100%. Selanjutnya analisis kepraktisan media dilakukan dengan menentukan ketuntasan belajar siswa berdasarkan KKM sekolah yakni apabila siswa memperoleh nilai >70 pada test pemahaman diri maka dinyatakan tuntas dan yang <70 dinyatakan tidak tuntas. Selanjutnya hasil test dianalisis berdasarkan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

dengan keterangan sebagai berikut:

M: Nilai rata-rata (mean)

$\sum fx$: Jumlah nilai seluruh siswa

N: Jumlah siswa

Kemudian rumus persentase ketuntasan siswa, sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

dengan keterangan sebagai berikut:

P: Presentasi

$\sum x$: Jumlah siswa yang tuntas belajar

N: Jumlah seluruh siswa

Selanjutnya persentase keefektifan disimpulkan berdasarkan kategori keefektifan berdasarkan persentase ketuntasan belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Keefektifan Media

Kriteria	Keterangan
81-100%	Sangat baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang baik
>21%	Tidak baik

Berdasarkan kriteria tersebut maka media *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) dinyatakan efektif apabila memenuhi kriteria baik dengan tingkat pencapaian 60-80% dan sangat baik dengan tingkat pencapaian 81-100%.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini media *Flashcattes* (*Flashcard* Teka-Teki Silang) untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya yang layak digunakan berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang diperoleh berasarkan langkah-langkah pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

1) *Analysis* (Anaisis)

Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kinerja, analisis kebutuhan pengembangan dan analisis materi. Berdasarkan hasil analisis kinerja di peroleh data bahwa proses pembelajaran di SD Negri 52 Cakrangara masih sangat terpaku pada buku siswa dengan metode satu arah, dan variasi media yang digunakan masih terbatas pada media video/audio dengan berbantuan LCD dan pengeras suara. Penggunaan media video/audio saja tentu tidak

cukup untuk menunjang pembelajng pembelajaran, dimana pada kurikulum 2013 ada beberapa muatan yang harus dikuasai siswa dengan tujuan dan kompetensi dasar yang berbeda-beda. Mahari (2019) menyatakan bahwa tidak semua materi cocok menggunakan media video, terkadang peserta didik lebih baik mengenali ataupun mengerti secara langsung contoh dari materi yang sedang dipelajari. Adapun pada proses pembelajaran yang dilakukan belum terlihat proses pelaksanaan bimbingan baik secara terintegrasi maupun secara khusus.

Selanjutnya berdasarkan analisis kebutuhan dari segi karakter pembelajar diperoleh data bahwa situasi belajar siswa di kelas sering kurang kondusif, perhatian siswa mudah teralihkan dan terlihat kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. (Utami et al., 2021) menyatakan bahwa adanya peserta didik yang tidak fokus dalam belajar, tidak tertarik dengan materi yang disampaikan bisa terjadi disebabkan oleh metode belajar yang konvensional dan penggunaan media yang sederhana tanpa ada variasi hingga siswa cenderung tidak termotivasi untuk belajar. Kemudian berdasarkan hasil analisis materi ditemukan bahwa untuk materi keberagaman budaya di kelas IV ada pada tema 7 indahny keberagaman di negriku dengan KD 3.2 yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SD harus dapat mengidentifikasi keberagaman budaya di provinsi tempat tinggalnya sebagai identitasnya sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Sementara buku tematik siswa yang digunakan sebagai panduan belajar kurang memaparkan keberagaman budaya untuk Provinsi Nusa Tenggara Barat. Kenyataan tersebut menuntut adanya pengembangan media yang dapat memberikan siswa informasi yang lebih dalam dan menyeluruh mengenai keberagaman budaya di Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) untuk dapat mewujudkan kompetensi yang diharapkan dalam kurikulum atau standar isi yang dipakai pada K13.

Media *Flashcattes* (*Flashcard* Teka-teki Silang) dapat digunakan sebagai alternatif media yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi yang kompleks dengan lebih ringkas dan jelas. Penggunaan media ini juga dapat melatih siswa untuk berkomunikasi, kolaborasi, dan berfikir kritis, namun tetap menikmati tahapan dalam proses pembelaran dengan mengadaptasi sintaks pembelajaran berdasarkan model kooperatif *type two stay two stray* (TSTS) dengan adanya tantangan berupa teka-teki sasambo di dalamnya. Model kooperatif TSTS juga dapat membuat mereka berintraksi dengan teman yang satu dan yang lain sehingga pembelajaran tidak membosankan, dengan demikian diharapkan siswa akan menjadi termotivasi dan semangat mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan dan dapat memenuhi kompetensi yang diharapkan dalam proses pembelajaran.

2) **Design (Desain)**

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah tahap perancangan desain media *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya yang akan dikembangkan. Media *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) terdiri dari kartu *flashcard* keberagaman budaya Suku Sasak, Suku Sasambo, Suku Mbojo, kartu oleh-oleh, dan teka-teki sasambo disertai petunjuk penggunaan. Desain *flashcard* keberagaman budaya yang menunjukkan gambar keberagaman dibuat dengan menampilkan foto asli untuk dapat memberikan visualisasi yang nyata dan sesuai dengan objek yang digambarkan mengenai keberagaman budaya di Provinsi NTB. Permana & Indihadi (2018) menyatakan bahwa gambar yang digunakan dalam media pembelajaran hendaknya dapat menarik perhatian, ukurannya dapat terlihat dengan jelas, serta penggunaannya dapat memperjelas sesuatu yang disampaikan secara lisan, tulisan maupun rekaman. Sebagaimana dalam media ini gambar ditujukan untuk memperjelas informasi mengenai keberagaman yang disampaikan pada tampak belakang media.

Teka-teki dalam media ini diberi nama teka-teki sasambo karna tersusun dari tiga konteks keberagaman yang ada di Suku Sasak, Samawa dan Mbojo di Provinsi NTB. Selain *flashcard* dan TTS media ini dilengkapi dengan kartu oleh-oleh. Desain kartu oleh-oleh Suku Sasak, Samawa dan Mbojo berisi ringkasan dari masing-masing *flashcard* keberagaman budaya Suku Sasak, Samawa dan Mbojo. Selanjutnya untuk mempermudah penggunaan produk media ini dilengkapi petunjuk penggunaan. Petunjuk penggunaan media berukuran 20x20 cm, berisi langkah-langkah penggunaan media *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) yang diadaptasi dari model pembelajaran kooperatif two stay two stray (TSTS).



Gambar 1. Desain Media *Flashcattes* (*Flashcard* Teka-Teki Silang) untuk Pemahaman Diri Siswa Akan Keberagaman Budaya

3) **Development (Development)**

Tahap pengembangan dalam penelitian ini mencakup tahap uji validitas produk dengan

melakukan validasi media dan validasi materi sampai kemudian menghasilkan media *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya yang valid atau layak digunakan. Sebagaimana Cahyadi (2019) yang menyatakan bahwa pada tahap pengembangan dalam model ADDIE kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan membuat produk atau melakukan perbaikan produk hingga mencapai tujuan yang diinginkan, kemudian memilih produk yang paling baik setelah melalui kegiatan perbaikan untuk digunakan sehingga dapat memperoleh tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tahap uji validitas dilakukan untuk menguji kevalidan media dan materi.

a. Validasi dan Revisi Media

Tabel 4. Uji Ahli Media

Validasi	Aspek		Skor	Persentase	Ket.
	Tampilan	Penyajian Isi			
Validasi Tahap I	27	15	42	84%	Sangat Valid
Validasi Tahap II	35	15	50	100%	Sangat Valid

Proses validasi media dilakukan untuk memperoleh persentase tingkat kelayakan media serta saran dan masukan dari dosen ahli media sebagai dasar perbaikan produk hingga dapat menghasilkan media yang valid dan layak digunakan. Hasil perolehan skor dan persentase pada validasi media tahap I dan II dapat dilihat pada tabel 4. Saran perbaikan yang diberikan pada tahap I yakni *font* atau tulisan harus di perbesar agar mudah di baca oleh siswa bisa dengan mengganti *font*, meringkas isi agar lebih singkat dan jelas, atau mengganti kotak informasi, kemudian mempebaiki desain cover teka-teki sasambo agar lebih menunjukkan keberagaman tiga suku di Provinsi NTB. Sebagaimana disebutkan Dian dan Rudi (2013) bahwa pengembangan media harus memperhatikan penataan grafik dan tulisan baik dari tata letak dan ukuran agar media dapat terlihat rapi, terstruktur dan menarik. Berdasarkan saran dan masukan media melalui tahap perbaikan hingga memperoleh skor kevalidan 100% valid pada validasi tahap II.

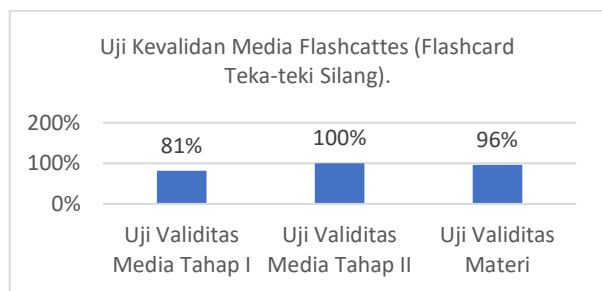
b. Validasi Materi

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Rata-Rata Tiap Indikator	Hasil Presentase	Kriteria
Tujuan	10	48	96%	Sangat Layak
Isi Materi	10			
Tampilan	10			
Bahasa	9			
Motivasi	9			

Hasil perolehan skor dan persentase kevalidan materi dapat dilihat pada tabel. Proses validasi materi dilakukan satu kali dikarenakan pada tahap validasi dosen ahli materi menyatakan bawa media sudah

layak digunakan tanpa revisi dan tidak ada catatan perbaikan dari segi materi sehingga tidak dilakukan revisi dan validasi materi tahap II.



Gambar 5. Grafik Uji Kevalidan Media

4) **Implementation (Implementation)**

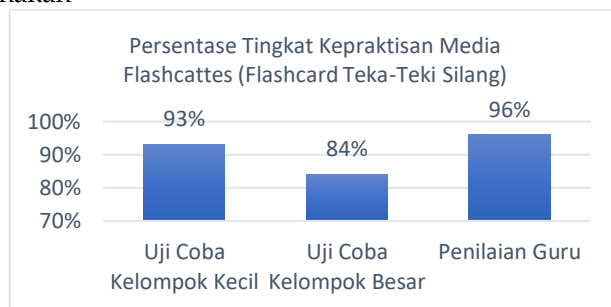
Setelah melalui tahap uji validitas dan produk telah mendapat penilaian valid dari dua dosen ahli, selanjutnya peada tahap penerapan peneliti melakukan uji coba media *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) dengan subject penelitian 24 siswa kelas IV SD Negeri 52 Cakranegara dan guru kelas IV. Proses uji coba produk dilakukan dalam dua tahap uji coba yang terdiri dari uji coba kelompok kecil dengan melibatkan sembilan orang siswa dan uji coba kelompok besar dengan melibatkan lima belas siswa. Setelah melalui uji coba, seluruh siswa yang menjadi subjek penelitian melakukan penilaian terhadap kepraktisan penggunaan media dengan menggunakan instrumen angket respon guru dan siswa. Selain siswa selaku subject penelitian disini guru kelas IV juga berperan dalam melakukan penilaian serta memberikan komentar, saran dan masukan terkait kepraktisan penggunaan produk.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa

Respon	Aspek			Skor	%	Ket.
	T	P	K			
Klp Kecil	212	210	208	630	93%	Sangat Praktis
Klp Besar	364	353	358	1007	84%	Praktis
Guru	25	24	23	72	96%	Sangat Praktis

Tabel tersebut menunjukkan hasil respon siswa berdasarkan angket skala likert dengan aspek penilaian yang meliputi tampilan, penggunaan dan kepraktisan media *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya pada uji kelompok kecil, kelompok besar serta penilaian guru terhadap kepraktisan penggunaan produk. Hestari et al (2016) menyatakan bahwa media dapat dikatakan memiliki nilai praktis apabila media tersebut dapat digunakan dengan mudah atau tidak menyulitkan siswa dalam penggunaannya. Hasil respon siswa yang ditunjukkan pada tabel 6 menunjukkan bahwa peserta didik sangat mengapresiasi penggunaan media *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya, adapun keberhasilan penggunaan media dalam uji coba serta komentar guru yang menyatakan penggunaan media

sudah sangat bagus dalam penggunaannya, menunjukkan bahwa media sangat praktis atau mudah untuk digunakan



Gambar 6. Grafik Uji Kepraktisan Media

5) **Evaluation (Evaluasi)**

Tahapan terakhir dalam pengembangan media *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) ini adalah evaluasi. Sugihartini & Yudiana (2018) menyatakan bahwa tahap evaluasi ini merupakan tahap terakhir untuk mencermati apakah produk yang dikembangkan dapat dikatakan berhasil sesuai dengan tujuan pengembangan yang telah dirumuskan di awal atau tidak. Berdasarkan hasil angket apabila ada saran dan masukan dari guru dan siswa maka akan menjadi dasar bagi perbaikan media namun hasil penilaian guru dan siswa menunjukkan penggunaan produk media *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) sangat praktis digunakan tanpa perlu revisi atau perbaikan.

Selanjutnya evaluasi efektivitas produk *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya, dilakukan berdasarkan perolehan hasil test pemahaman diri siswa yang dilakukan setelah uji coba, dalam uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Test pemahaman diri dilakukan dengan membagikan test objektif berjumlah 15 butir soal yang ditujukan untuk mengetahui apakah setelah menggunakan media siswa dapat memperoleh pemahaman diri akan keberagaman budaya di Provinsi NTB selaku bagian dari masyarakat Provinsi NTB. Ketuntasan hasil test pemahaman diri siswa diukur berdasarkan KKM sekolah untuk muatan IPS yakni bagi siswa yang memperoleh nilai >70 dapat dinyatakan tuntas dan yang <70 tidak tuntas. Pada uji coba kelompok kecil dengan subject sembilan siswa diperoleh rata-rata hasil test pemahaman diri 94,81 dengan persentase ketuntasan 100% berdasarkan KKM yang telah ditentukan sekolah, sehingga memperoleh kategori keefektifan sangat efektif. Kemudian pada uji coba kelompok besar dengan jumlah siswa 15 orang, diperoleh rata-rata nilai test pemahaman diri 94,22 dengan persentase ketuntasan 100% dengan kategori sangat efektif, berdasarkan KKM yang telah ditentukan sekolah.

Kriteria keefektifan media berdasarkan pendapat Nieveen dalam Hestari et al (2016) yaitu ketika peserta didik dapat memberikan apresiasi terhadap penggunaan media, baik dengan mewujudkan

kesenangannya dalam penggunaan media dan pelaksanaan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik sebagaimana tujuan yang di harapkan. Hasil penelitian menunjukkan respon siswa terhadap penggunaan media mencapai 93% pada uji kelompok kecil dan 84% pada uji kelompok besar merupakan salah satu bentuk apresiasi yang ditunjukkan siswa terhadap penggunaan media *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya. Selain itu rata-rata hasil test pemahaman diri siswa yang menunjukkan angka 94,81 pada kelompok kecil dan 94,22 dengan persentase ketuntasan 100% pada kelompok besar menunjukkan bahwa siswa telah memperoleh pemahaman diri akan keberagaman budaya di Provinsi Nusa Tenggara Barat. Berdasarkan hal tersebut maka hasil penelitian ini dapat membuktikan keefektifan produk media *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang).



Gambar 7. Grafik Uji Keefektifan Media

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya, serta uji coba yang telah dilakukan di SD Negeri 52 Cakranegara, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Langkah-langkah pengembangan media *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya di Provinsi Nusa Tenggara Barat, dengan model penelitian ADDIE melalui lima tahapan yaitu *analysis, desain, development, implmentation, evaluation*. Hingga menghasilkan media *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya.
- Media *flashcattes* (*flashcard* teka-teki silang) untuk pemahaman diri siswa akan keberagaman budaya di Provinsi Nusa Tenggara Barat terbukti layak berdasarkan aspek valid, praktis dan efektif. Kelayakan dibuktikan dengan persentase kevalidan media 100%, kevalidan materi 96%. Kemudian persentase kepraktisan 93% pada uji coba kelompok kecil dengan kategori sangat praktis, uji coba kelompok besar 84% dengan kategori praktis, kemudian respon guru 96% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya efektifitas produk berdasarkan hasil test pemahaman diri siswa pada uji coba kelompok kecil dan besar yang menunjukkan rata-

rata nilai 94,81 dan 94,22 dengan persentase ketuntasan 100% dengan kategori keefektifan yang sangat baik.

Referensi

- Azizah, A. A. M. (2021). Analisis Pembelajaran Ips Di Sd/Mi Dalam Kurikulum 201. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>
- Budiman, M. A. S. (2018). Teknik Pemilihan Media Bimbingan Konseling Pada Guru Bimbingan Konseling Se-Kota Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 3(4), 1-5.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. 4(1), 1-13.
- Hestari, S., Susantini, E., & Lisdiana, L. (2016). Validitas, Kepraktisan, dan Efektivitas Media Pembelajaran Papan Magnetik pada Materi Mutasi Gen. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 5(1), 7-13. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Khalilullah, M. (2012). Permainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran bahasa Arab (Mufradat). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 15-26. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/309>
- Khoirina, N. (2018). Pentingnya pemahaman nilai-nilai budaya lokal dalam Pendekatan Konseling Humanistik. *Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 2580-216.
- Permana, D., & Indihadi, D. (2018). Penggunaan media gambar terhadap pembelajaran menulis puisi peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 193-205. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Pramesti, U. D. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang (Penelitian Tindakan di Kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat). *Puitika*, 11(1), 82. <https://doi.org/10.25077/puitika.11.1.82--93.2015>
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Sugihartini, N., & Yudianta, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277-286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Alfabeta.

- Utami, F., Witono, HA, H., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran INteraktif Berbasis Powerpoint Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Science Instruction and Technology*, 1(1), 24–28.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wirawan, R. A., Rahman, M. Z., & Artikel, R. (2018). Hubungan Antara Pemahaman Diri Dengan Sikap Saling Menghargai Siswa Kelas Viii Smp. *GEOGRAPHY: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 7–13. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/geography/article/view/1417>
- Witono, A., Widiada, I., & Khair, B. (2020). Partisipasi Guru Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di SD Kota Mataram NTB. *Progres Pendidikan*, 1(2), 52–62.
- Witono, H., & IK, W. (2013). Program Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 1(1), 65. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v1i1.1531>
- Witono, H., Karma, I., Hakim, M., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Modul Pemahaman Diri Sebagai Media Inovasi Bimbingan Berbasis Karakter Siswa SD di Era New Normal. 7(62), 105–115.