

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG
INTERAKTIF PADA MATERI TEMATIK SELAMATKAN MAKHLUK
HIDUP PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS VI SD NO 1
BLAHKIUH TAHUN AJARAN 2022/2023**

Oleh

Kadek Sintya Pratiwi, NIM 1911031054

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kualitas rancang bangun media teka-teki silang interaktif pada materi tematik selamatkan makhluk hidup pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas VI SD No. 1 Blahkiuh tahun ajaran 2022/2023, (2) mengetahui kualitas media teka-teki silang interaktif pada materi tematik selamatkan makhluk hidup pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas VI SD No. 1 Blahkiuh tahun ajaran 2022/2023, dan (3) mengetahui efektivitas media teka-teki silang interaktif pada materi tematik selamatkan makhluk hidup pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas VI SD No. 1 Blahkiuh tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan mengadaptasi model ADDIE. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuesioner, wawancara, observasi, dan tes. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu dengan deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Hasil penelitian pengembangan ini berupa (1) rancang bangun media teka-teki silang interaktif dengan hasil penilaian uji rancang bangun memperoleh skor 90,91% dengan kualifikasi sangat baik, (2) kualitas media teka-teki silang interaktif dinyatakan sangat baik berdasarkan penilaian uji ahli isi pembelajaran memperoleh skor 90,00%, uji ahli desain pembelajaran memperoleh skor 88,60% dan uji ahli media pembelajaran memperoleh skor 91,00%, uji coba perorangan memperoleh skor 90,83% dan uji coba kelompok kecil memperoleh skor 91,39%. (3) Berdasarkan hasil uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 8,00 dengan harga t_{tabel} taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 1,706. Dengan demikian, harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, media pembelajaran teka-teki silang interaktif pada muatan pembelajaran IPS efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: ADDIE, Hasil Belajar IPS, Teka-teki Silang

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE CROSSPUZZLE LEARNING MEDIA
ON THEMATIC MATERIALS SAVE LIVING THINGS IN Social Studies
LEARNING CONTENT FOR STUDENTS OF CLASS VI SD NO 1
BLAHKIUH ACADEMIC YEAR 2022/2023**

By

Kadek Sintya Pratiwi, NIM 1911031054

Elementary Education Department

ABSTRACT

This study aims to (1) determine the quality of interactive crossword media design on the thematic material of saving living things in social studies learning content for sixth grade students of SD No. 1 Blahkiuh for the 2022/2023 school year, (2) find out the quality of interactive crossword puzzle media on thematic material saving living things in social studies learning content for class VI students of SD No. 1 Blahkiuh for the 2022/2023 academic year, and (3) to find out the effectiveness of interactive crossword puzzle media on thematic material saving living things in social studies learning content for class VI students of SD No. 1 Blahkiuh academic year 2022/2023. This research is a development research adapting the ADDIE model. The methods used in this research are questionnaires, interviews, observations, and tests. The technique used to analyze the data is descriptive quantitative and inferential statistics. The results of this development research are (1) the design of the interactive crossword media with the results of the design test assessment obtaining a score of 90.91% with very good qualifications, (2) the quality of the interactive crossword media is stated to be very good based on expert test assessments learning content obtained a score of 90.00%, the learning design expert test obtained a score of 88.60% and the learning media expert test obtained a score of 91.00%, individual trials obtained a score of 90.83% and small group trials obtained a score of 91.39 %. (3) Based on the results of the t-test, a tcount of 8.00 is obtained with a significance level ttable of 5% ($\alpha = 0.05$) which is 1.706. Thus, the price of tcount > ttable so that H0 is rejected and H1 is accepted. Therefore, learning media for interactive crossword puzzles in social studies learning content is effectively used in learning activities because it can improve student learning outcomes.

Keywords: ADDIE, IPS Learning Outcomes, Crosswords