

# **PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG INTERAKTIF BERBASIS HTML PADA MUATAN IPA TEMA 6 SUBTEMA 1 KELAS V**

**Oleh**

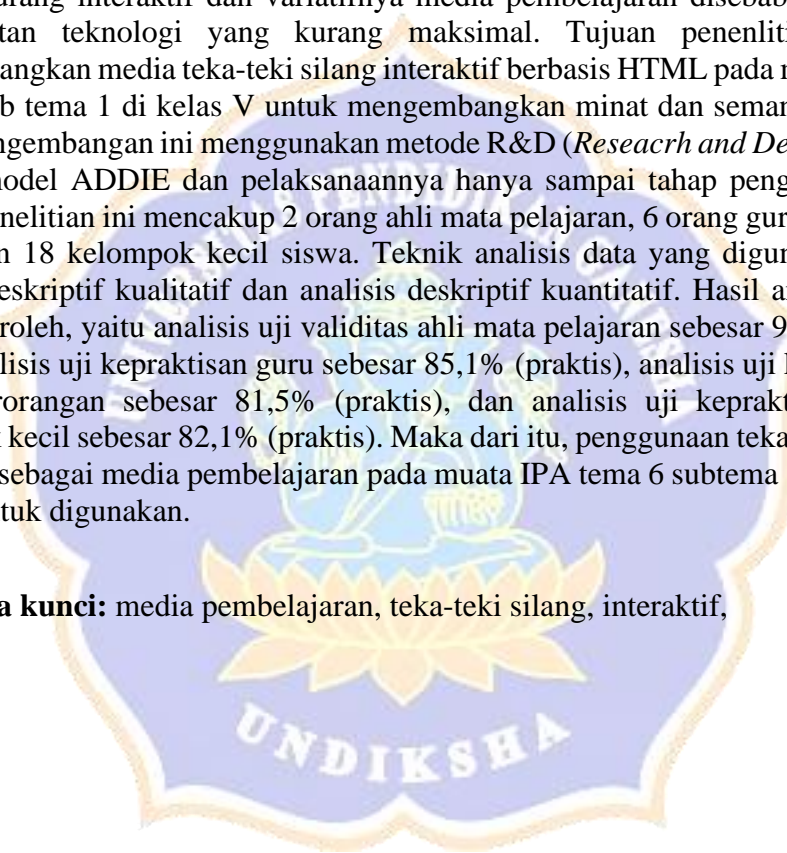
**I Wayan Tirta Saskara Putra BG**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

## **ABSTRAK**

Kurang interaktif dan variatifnya media pembelajaran disebabkan karena pemanfaatan teknologi yang kurang maksimal. Tujuan penelitian adalah mengembangkan media teka-teki silang interaktif berbasis HTML pada muatan IPA tema 6 sub tema 1 di kelas V untuk mengembangkan minat dan semangat belajar siswa. Pengembangan ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE dan pelaksanaannya hanya sampai tahap pengembangan. Subjek penelitian ini mencakup 2 orang ahli mata pelajaran, 6 orang guru, 18 orang siswa, dan 18 kelompok kecil siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data yang diperoleh, yaitu analisis uji validitas ahli mata pelajaran sebesar 95% (sangat baik), analisis uji kepraktisan guru sebesar 85,1% (praktis), analisis uji kepraktisan siswa perorangan sebesar 81,5% (praktis), dan analisis uji kepraktisan siswa kelompok kecil sebesar 82,1% (praktis). Maka dari itu, penggunaan teka-teki silang interaktif sebagai media pembelajaran pada muatan IPA tema 6 subtema 1 layak dan praktis untuk digunakan.

**Kata-kata kunci:** media pembelajaran, teka-teki silang, interaktif,



## ABSTRACT

*The lack of interactiveness and variety of learning media is caused by less than optimal use of technology. The aim of the research is to develop HTML-based interactive crossword puzzle media on science content theme 6 sub theme 1 in class V to develop students' interest and enthusiasm for learning. This development uses the R&D (Research and Development) method with the ADDIE model and its implementation only reaches the development stage. The subjects of this research included 2 subject experts, 6 teachers, 18 students, and 18 small groups of students. The data analysis techniques used are qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results of the analysis of the data obtained, namely analysis of subject expert validity tests of 95% (very good), analysis of teacher practicality tests of 85.1% (practical), analysis of individual student practicality tests of 81.5% (practical), and analysis of practicality test for small group students was 82.1% (practical). Therefore, the use of interactive crossword puzzles as a learning medium for science theme 6 subtheme 1 is feasible and practical to use.*

**Key words:** learning media, crossword puzzles, interactive,

