

## ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN  
TEKA-TEKI SILANG BERBASIS *WEB* PADA MATERI  
SISTEM GERAK KELAS VIII SMPMade Gandaninata Putri  
181434015

Seiring waktu teknologi kian berkembang di era zaman yang semakin canggih. Pembelajaran pun mengikuti perkembangan zaman dengan adanya pembelajaran daring yang tengah dilaksanakan pada masa ini. Pembelajaran yang dilaksanakan di beberapa sekolah memiliki kendala dan permasalahan masing-masing dimana terdapat penurunan pada minat belajar peserta didik akibat pembelajaran daring yang berlangsung dalam waktu yang cukup lama dan juga kendala guru dalam pengelolaan media digital. Hal ini menjadi potensi dalam pengembangan media pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran teka-teki silang pada materi sistem gerak.

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis Design Development Implementation and Evaluation*) melalui beberapa tahapan yaitu tahap analisis, desain, hingga tahap pengembangan. Penelitian ini menggunakan analisis kebutuhan dengan menggunakan teknik wawancara untuk memperoleh informasi terkait permasalahan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran. Dilanjutkan dengan tahap desain produk, dan pengembangan produk sehingga diperoleh produk berupa media pembelajaran berbantuan teka-teki silang berbasis *web*. Selanjutnya, produk melalui tahap uji validasi yang dilakukan oleh 4 (empat) validator yang berperan sebagai ahli materi dan ahli media pembelajaran.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ke empat validator ini ditujukan untuk mengetahui kelayakan baik dari segi materi maupun media pembelajaran teka-teki silang. Hasil validasi menunjukkan rekapitulasi yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media yaitu sebesar 87,79% yang termasuk ke dalam kriteria sangat layak dan memenuhi aspek penilaian yang berarti media dapat di uji coba setelah melakukan revisi sesuai masukan validator.

**Kata Kunci** : Media pembelajaran, teka-teki silang, sistem gerak, *Research and Development*.

**ABSTRACT**

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA WITH HELP OF WEB-BASED  
CROSSWORD PUZZLE IN VIII CLASS OF JUNIOR HIGH SCHOOL  
MOTION SYSTEM MATERIALS**

**Made Gandaninata Putri  
181434015**

*Over time technology developed in increasingly sophisticated epochs. Learning follows the development of the age with online learning being carried out at this time. Learning conducted in several schools has its own problems and problems where there is a decline in students' learning interest due to online learning that takes place over a long time and also teachers' constraints in digital media management. This has become a potential in the development of learning media, which is the medium of learning crossword puzzles in motion system materials.*

*Research is a type of R&D (Research and Development) research using the ADDIE (Analysis Design Development Implementation and Evaluation) research model through several stages, namely the analysis, design, and development stages. This study used need analysis using interview techniques to obtain information about problems occurring during learning activities. Continued with the product design stage, and product development, the product was acquired in the form of a web-based crossword learning medium. Furthermore, the product goes through the validation test stage conducted by 4 (four) validators who act as material experts and learning media experts.*

*The results of the validation performed by these four validators are intended to determine the feasibility of both material and medium of crossword learning. The validation results show that the recapitulation performed by material expert validators and media experts is 87.79% which is included in the criteria is highly feasible and meets the assessment aspect which means that the media can be tested after making revisions according to the validator's input.*

**Keywords:** *Learning media, crossword puzzles, motion systems, Research and Development.*