

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG
PADA PEMBELAJARAN PKn UNTUK SISWA KELAS IV SDN 11
LUBUK BUAYA KECAMATAN KOTO TANGAH PADANG**

Surya Dwi Kurniawati¹, Pebriyenni², Syafni Gustian Sari¹,

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Suryadwikurniawati96997@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan karakteristik validitas dan praktikalitas media pembelajaran teka-teki silang pada pembelajaran PKn untuk siswa kelas IV SDN 11 Lubuk Buaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research And Development* (R&D) menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Peneliti memodifikasi tahap-tahap penelitian yang dikembangkan oleh Borg and Gall yaitu : (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Praktikalitas. Instrumen yang digunakan berupa lembar wawancara dan observasi untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran, serta lembar validasi untuk mengetahui kevalidan, dan angket respon guru dan respon siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan. Teknik analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif dalam bentuk deskriptif berupa analisis data hasil observasi, analisis data hasil wawancara, analisis data hasil validasi desain, dan analisis data hasil praktikalitas. Berdasarkan hasil analisis data, media teka-teki silang yang dikembangkan berada dalam kategori sangat valid dengan nilai 3,50 dari validator ahli desain dan hasil validasi ahli materi dinyatakan valid diperoleh dengan rata-rata 3,42 serta hasil angket respon guru adalah 94% dan hasil angket respon siswa adalah 92% masing-masing berada dalam kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teka-teki silang yang dikembangkan menggunakan model pengembangan Borg and Gall memenuhi karakteristik valid dan praktis.

Kata Kunci:Media Pembelajaran, Teka-Teki Silang, Pembelajaran PKn