

ABSTRAK

GUSTINI SIBURIAN. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Teka- Teki Silang pada Tema 9 Kayanya Negeriku Kelas IV SDN 106185 Tanjung Garbus Kecamatan Pagar Merbau T.A 2019/2020”. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan. 2020.

Permasalahan dalam penelitian ini pada penyediaan media pembelajaran masih bersifat jangka pendek dan ketidaksediaan media pembelajaran yang memudahkan penangkapan materi belajar melalui memahami makna kata yang belum biasa didengar bahkan dipahami peserta didik SDN 106185 Tanjung Garbus. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Teka-Teki Silang yang layak digunakan dalam pembelajaran kelas IV tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pembelajaran 1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research & development) menggunakan langkah- langkah pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate). Pada pengembangan ini subjek uji coba yakni dosen FIP UNIMED sebagai ahli media dan ahli materi serta praktisi pendidikan guru kelas IV SDN 106185 Tanjung Garbus Kec. Pagar Merbau untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan kuesioner. Data yang dikumpulkan berisikan skor validasi setiap tahapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang mendapatkan skor kelayakan penilaian mencapai 87,63%. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* berbasis teka- teki silang layak untuk pembelajaran kelas IV tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pembelajaran 1.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Flash Card, Teka- Teki Silang

