

PENGEMBANGAN MEDIA TEKA TEKI SILANG BERBASIS PERMAINAN
PADA PERUBAHAN WUJUD BENDA
DIKELAS 5 SD



Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat Skripsi

Disusun oleh :

Nama : Fuadillah Al Humairoh

Nilv1 :19862063005

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP TAHUN2025

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fuadillah Al Humairoh

NIM : 19862063005

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG BERBASIS PERMAINAN PADA PERUBAHAN WUJUD BENDA DI KELAS 5 SD" ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 10 Juni 2025

Yang membuat pernyataan

A handwritten signature in black ink is written over a pink and yellow 10,000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text "METERAI TEMPEL" and "EDEB9AMX378409958".

Fuadillah Al Humairoh

FUADILLAH AL HUMAIROH_19862063005.docx

ORIGINAL REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

INTERNET SOURCES

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Submitted to Universitas Negeri Padang
Student Paper

repo.undiksha.ac.id

Internet Source



repository.radenintan.ac.id

Internet Source

Submitted to IAIN Bengkulu
Student Paper

primary.ejournal.unri.ac.id

Internet Source

Submitted to Universitas Djuanda
Student Paper

Submitted to Badan PPSPM Kesehatan
Kementerian Kesehatan
Student Paper

Submitted to Universitas Islam Riau
Student Paper

Submitted to Universitas Riau
Student Paper

www.researchgate.net
Internet Source



repository.upi.edu

Internet Source

Submitted to International School Hong Kong
Student Paper

<1%

Submitted to Universitas PGRI Palembang
Student Paper

<1%

digilib.unila.ac.id
Internet Source

<1%



e-journal.upr.ac.id

Internet Source

<1 %

text-id.123dok.com

Internet Source

<1 %



Submitted to IAIN Pekalongan

Student Paper

<1 %



Indah Pratiwi, Azizah Azizah, Siti Zulqaidah M.Akbar, Ryan Andhika Pratama, Melyani Sari Sitepu. "Pengembangan F-Modul Discon Berbasis Android (E-Modul Disroid) pada Materi Cahaya bagi Siswa Sekolah Dasar", Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, 2022

Publication

<1 %

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On



Exclude matches

< WC <5

PERSETUJUAN

Nama : FuadillahAl Humairoh

NIM : 19862063005

Judul : Pengembangan Media Teka-Teki Silang Berbasis Permainan pada Perubahan Wujud Benda di Kelas 5 SD

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Cilacap, 10 Juni 2025
Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I



Urip M.Pd
NIDN. 0604049302

Pemimbing II

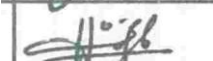


Wahyu Nuni udiarti, M.Pd
NIDN. 0628098303

PENGESAHAN

Nama FUADILLAH AL HUMAIROH
NIM 19862063005
Judul Pengembangan Media Telca-Teki Silang Berbasis Pennainan
Pada Perubahan Wujud Benda di Kelas 5 SD

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tun Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Gbazali Cilacap pada sidang skripsi hari Selasa, tanggal 17, bulan Juni, tahun 2025 dengan basil LULUS. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tun Penguji. Persetujuan basil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Pengaji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji dan Penguji 1	Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I		19-6-2025
Penguji 2	Nasrul Umam, M.Pd.I.		19-6-2025
Pembimbing	Urip Umayah, M. Pd.		19-6-2025
Ass. Pembimbing	Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.		19-6-2025
Sekretaris	Utami Budiyati, M.Pd.I.		19-6-2025

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Harl j " n e, \:
Tanggal 20 - 6 - 2025

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012



NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Fuadillah Al Humairoh

Lamp

Kepada

Yth. Dekan FKIP

Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Di—

Cilacap

Assalamualaikum Wr.wb

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Fuadillah Al Humairoh

NIM : 19862063005

Fakultas/Prodi: FKIP/PGSD

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG BERBASIS
PERMAINAN PADA PERUBAHAN WUJUD BENDA DI KELAS 5 SD**

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-1).

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 19 Juni 2025

Konsultan



Nasrul Umam, M.Pd.I

NIDN. 2109078902

MOTTO

Doa orang tua adalah kunci kesuksesan anak

"Setiap kamu bertemu orang baru, jangan lupa selalu kosongkan gelasmu." –

Bob Sadino

Hakikat pendidik yaitu menjadi teladan saat berada di depan. Mematik semangat saat ada di tengah. Dan saat berada di belakang menjadi sosok yang memberikan dorongan. Seperti semboyan Ing Ngarsa Sung Tuladha, Ing Madya Mangun

Karsa, Tut Wuri Handayani

Ki Hajar Dewantara

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling inti dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, dalam kesempatan ini saya ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dua orang paling berjasa dalam hidup saya, Ibu Warsinah dan Bapak Kasiman. Terima kasih atas cinta, doa, motivasi, semangat serta nasihat dan tanpa lelah mendukung segala keputusan dan pilihan di dalam hidup saya, kalian sangat berarti. Semoga Allah SWT selalu menjaga kalian dalam kebaikan dan kemudahan, Aamiin.
2. Kepada kakak-kakak saya Arief Nur Fauzy, Muhammad Ngainnudin, dan Dahlia Ratna Kusuma Astuti. Terima kasih atas segala doa, motivasi dan bantuan yang diberikan selama penulisan ini.
3. Kepada adik saya Taufik Jirhanul Minan. Terima kasih atas segala doa dan motivasi yang telah diberikan.
4. Kepada dosen pembimbing saya Ibu Urip Umayah, M.Pd dan Ibu Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd. Terima kasih atas bimbingannya selama ini dan telah memberikan masukan yang sangat berarti kepada saya.
5. Kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, baik langsung maupun tidak langsung yang telah membantu dalam penulisan ini.
6. Terakhir untuk diri saya sendiri, Fuadillah Al Humairoh atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini, semoga saya tetap rendah hati karena ini baru awal dari segalanya.

ABSTRAK

Fuadillab Al Humairoh. Skripsi, 2025. **PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG BERBASIS PERMAINAN PADA PERUBAHAN WUJUD BENDA DI KELAS 5 SD.** Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran berupa teka-teki silang pada materi perubahan wujud benda. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: (1) *Analysis*, yang mencakup analisis kurikulum dan kebiasaan guru dalam proses pembelajaran; (2) *Design*, berupa perancangan materi, tujuan pembelajaran, dan penyusunan perangkat asesmen; (3) *Development*, yaitu tahap pengembangan media dan uji kelayakan melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa; (4) *Implementation*, yaitu pelaksanaan uji coba terbatas melalui uji satu-satu, uji kelompok kecil, serta penyebaran angket kepada siswa dan guru kelas; dan (5) *Evaluation*, yaitu evaluasi dari seluruh tahapan sebelumnya.

Basil validasi dari ketiga ahli menunjukkan nilai kumulatif sebesar 76,8% yang termasuk dalam kategori "layak". Selain itu, basil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan basil belajar dengan rata-rata selisih antara pretest dan posttest sebesar 40,8 poin. Dengan demikian, media pembelajaran teka-teki silang pada materi perubahan wujud benda layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di SDN Doplang 01 Adipala.

Kata Kunci: media pembelajaran, teka-teki silang, perubahan wujud benda, model ADDIE, pengembangan media

Abstract

Fuadillah Al Humairoh. Thesis, 2025. The Development of Game-Based Crossword Puzzle Media on Changes in the States of Matter ;n 5th Grade Elementary School. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama Al Ghazali University, Cilacap.

This study aims to determine the development process and feasibility of crossword puzzle learning media on the topic of changes in the state of matter. The data collection methods used in this study were interviews and observations. The research employed the ADDIE development model, which consists of five stages: (1) Analysis, including curriculum analysis and teacher teaching habits; (2) Design, involving the design of learning materials, learning objectives, and assessment tools; (3) Development, the stage of developing the media followed by feasibility testing through validation by media experts, material experts, and language experts; (4) Implementation, which includes limited trials such as one-on-one testing, small group trials, and the distribution of questionnaires to students and classroom teachers; and (5) Evaluation, which is conducted throughout all the previous stages.

The validation results from the three experts produced a cumulative score of 76.8%, which falls under the "feasible" category. Furthermore, the effectiveness test showed an average increase of 40.8 points between the pretest and posttest results. Thus, the crossword puzzle learning media on the topic of changes in the state of matter is considered feasible and effective for use in the learning process at SDN Doplang 01 Adipala.

Keywords: *learning media, crossword puzzle, changes in the state of matter, ADDIE model, media development*

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Panyayang, kami panjatkan puja dan puji syukur atas kehadirat-Nya, yang telah melimpahkan rah.mat, hidayah, dan inayah-Nya kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul **Pengembangan Media Teka-Teki Silang Berbasis Permainan Pada Perubahan Wujud Benda di kelas 5 SD.**

Adapun proposal ini telah kami usahakan semaksimal mungkin dan tentunya dengan bantuan berbagai pihak, sehingga dapat memperlancar pembuatan makalah ini. Untuk itu kami tidak lupa menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak yang telah membantu kami dalam pembuatan makalah ini. Namun tidak lepas dari semua itu, kami menyadari sepenuhnya bahwa ada kekurangan baik dari segi penyusun bahasanya maupun segi lainnya. Oleh karena itu dengan lapang dada dan tangan terbuka kami membuka selebar-lebarnya bagi pembaca yang ingin memberi saran dan kritik kepada kami sehingga kami dapat memperbaiki makalah ini. Untuk itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Drs. A. Luthfi Hamidi, M.Ag. selaku rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Ibu Khulaimata Zalfa, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ula.ma Al Ghazali Cilacap.

3. Ibu Aris Naeni Dwiyanti, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
4. Ibu Urip Umayah, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Ibu Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd selaku dosen pembimbing II.
5. Seluruh dosen Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhirnya penyusun mengharapkan semoga dari makalah ini kita dapat mengambil hikmah dan manfaatnya sehingga dapat memberikan inspirasi terhadap pembaca.

Cilacap, Juni 2025

Penyusun

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	6
C. Identifikasi Masalah	8
D. Pembatasan Masalah	9
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	10
H. Sistematika Penulisan Skripsi	11
BAB II	13
KAJIAN TEORI	13
A. KAJIAN PUSTAKA	13
B. KERANGKA BERFIKIR	47
C. HIPOTESIS	50
BAB III	51
METODE PENELITIAN	51
A. Tempat dan Waktu Penelitian	51
B. Desain Pengembangan	51
B. Populasi dan Sampel	55
C. Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	55
D. Uji Coba Produk	57
E. Teknik Analisis Data	57
F. Prosedur Penelitian	58
BAB IV	62
A. Gambaran umum tempat penelitian	62
B. Hasil Penelitian	62
G. Pembahasan	84
BAB V	87

SIMPULAN	87
A. Simpulan	87
B. Saran	87
3. Keterbatasan Penelitian	88
DAFTAR PUSTAKA	89