**PENGEMBANGAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 231 PALEMBANG**

**Rahmi Herawati**

**2021143369**

**ABSTRAK**

Penggunaan media di sekolah dasar saat ini menjadi suatu metode inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan keperaktisan dalam penggunaan media yang dikembangkan pada pengembangan media *Crossword Puzzle* di sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau *Resesarch and Development* (R&D) dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,* *Evaluation*). Produk yang dikembangkan berupa media *crossoword puzzle* mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 231 Palembang. Teknik analisis data pada kevalidan produk diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan bahasa. Serta untuk analisis keperaktisan diperoleh dari hasil angket respon siswa. Berdasarkan hasil dari validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa menunjukkan nilai rata-rata 88% dengan kategori “sangat valid” dan hasil angket respon siswa menunjukkan nilai *one to one* dengan skor rata-rata 93% dengan kategori “sangat praktis”, *small group* dengan skor rata-rata 97,2% dengan kategori “sangat praktis”, serta *large group* dengan skor rata-rata 88,88% dengan kategori “sangat praktis”.

**Kata-kata kunci**: *Crossword Puzzle, Penelitian R&D, Media Pembelajaran*