

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *E-PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KOSAKATA BARU BAHASA
INDONESIA PADA MURID KELAS III SDN DUKUH KUPANG V SURABAYA**

Putri Aulia Nabilatuz Zakiyah¹, Desi Eka Pratiwi², Endang Noerhartati³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

¹putriaulianz1473@gmail.com, ²desipratiwi_fbs@uwks.ac.id,

³endang_noer@uwks.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low ability of third-grade students at SDN Dukuh Kupang V Surabaya to recognize new Indonesian vocabulary due to the use of conventional teaching methods and the lack of interactive learning media. This study aimed to develop E-Puzzle-based interactive learning media to improve students' ability to recognize new Indonesian vocabulary. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The subjects of this study were 27 third-grade students of SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and tests, and were analyzed in terms of validity, practicality, and effectiveness. The results showed that the E-Puzzle interactive media was highly feasible for use, with a media expert validation score of 95%, a material expert validation score of 92%, and a test instrument validation score of 96%. The practicality of the media was indicated by a student response rate of 88.52% and student activity of 83%, both categorized as highly practical. The effectiveness of the media was demonstrated by the improvement in students' average score from 52.41 on the pretest to 86.11 on the posttest, with an N-Gain score of 0.71 categorized as high. Therefore, the E-Puzzle-based interactive media is considered feasible, practical, and effective in improving the ability of third-grade elementary school students to recognize new Indonesian vocabulary.

Keywords: Interactive Media E-Puzzle, New Vocabulary, Indonesian Language, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal kosakata baru Bahasa Indonesia pada murid kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya akibat penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurangnya media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media interaktif berbasis *E-Puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata baru murid. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 27 murid kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dan tes, kemudian dianalisis menggunakan uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *E-Puzzle* sangat layak digunakan dengan persentase validasi ahli media sebesar 95%, ahli materi 92%, serta validasi

instrumen tes 96%. Kepraktisan media ditunjukkan oleh respon murid sebesar 88,52% dan aktivitas murid sebesar 83% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pretest 52,41 menjadi 86,11 pada posttest dengan nilai N-Gain 0,71 berkategori tinggi. Dengan demikian, media interaktif berbasis *E-Puzzle* dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata baru Bahasa Indonesia pada murid kelas III SD.

Kata Kunci: Media Interaktif *E-Puzzle*, Kosakata Baru, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang berperan dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kepribadian seseorang melalui berbagai pengalaman serta interaksi dalam kehidupan. Dalam arti sempit, pendidikan dipahami sebagai proses yang dirancang secara sistematis untuk membantu individu mengembangkan potensi dirinya (Hasibuan dkk., 2021). Sejalan dengan perkembangan pendidikan, Kurikulum Merdeka hadir sebagai inovasi yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengembangkan minat, bakat, dan potensinya. Kurikulum ini menempatkan murid sebagai pusat pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung proses belajar melalui kegiatan yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta

didik (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa murid. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan yaitu rendahnya kemampuan murid dalam mengenal kosakata baru. Kurangnya penguasaan kosakata dapat disebabkan oleh rendahnya minat membaca, kurangnya penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari, serta faktor internal maupun eksternal (Rokmanah dkk., 2023). Keterbatasan kosakata menyebabkan murid mengalami kesulitan dalam memahami materi, menyampaikan ide, serta berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, penguasaan kosakata menjadi aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Albertus Agung Sahat dkk., 2022).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya pada 25 September 2025, diketahui bahwa kemampuan murid dalam mengenal kosakata baru masih rendah. Dari 27 murid, terdapat 17 murid yang memperoleh nilai di bawah KKTP yaitu 70. Kondisi tersebut disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional, seperti ceramah dan hafalan, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal tersebut menyebabkan murid kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami kosakata baru.

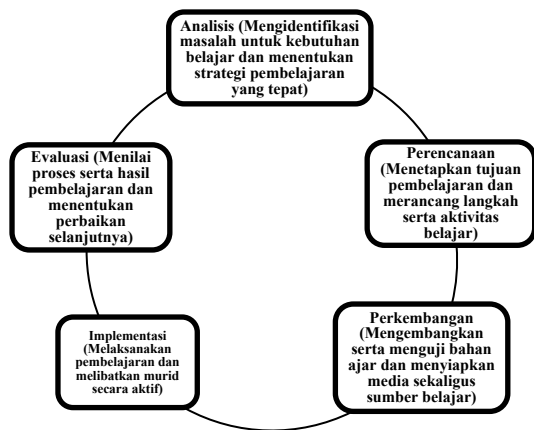
Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *E-Puzzle*. Media *E-Puzzle* merupakan media digital yang mengadaptasi permainan puzzle dengan kegiatan menyusun potongan gambar, kata, atau kalimat menjadi suatu kesatuan yang bermakna. Penggunaan *E-Puzzle* dapat membantu murid mengenal kosakata baru melalui kegiatan belajar yang menyenangkan, melatih kemampuan

berpikir, meningkatkan daya ingat, serta meningkatkan motivasi belajar. Menurut Gunarti dkk., (2023), penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik melalui aktivitas bermain yang bermakna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan murid dalam mengenal kosakata baru Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *E-Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Baru Bahasa Indonesia pada Murid Kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang mencakup lima tahap yang saling berhubungan, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluation* (evaluasi) (Rimiszowski, 1996). Setiap tahap dalam model *ADDIE* perlu dilaksanakan secara berurutan dan terstruktur (Slamet, 2022).



Gambar 1 Desain Pengembangan Model *ADDIE*

Subjek penelitian adalah 27 murid kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya yang dipilih sebagai subjek uji coba karena telah mempelajari materi cerita fiksi untuk mengenal kosakata dan memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan pengembangan media. Objek penelitian ini, menggunakan media *E-Puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi.

Teknik pengumpulan data ini terdiri atas wawancara, tes, dan angket. Pada teknik wawancara digunakan pada tahap studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa kemampuan murid dalam mengenal kosakata baru masih

rendah. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan masih diterapkannya metode pembelajaran konvensional. Melalui wawancara, peneliti memperoleh informasi secara mendalam mengenai permasalahan yang terjadi di kelas (Siti Romdona dkk., 2025). Tes digunakan untuk memperoleh data mengenai pemahaman murid terhadap materi yang diteliti (Sari dkk., 2025). Dalam penelitian ini, tes dilakukan melalui Pretest dan Posttest. Pretest diberikan sebelum penggunaan media *E-Puzzle*, sedangkan Posttest diberikan setelah penggunaan media untuk mengetahui peningkatan kemampuan murid dalam mengenal kosakata baru. Hasil kedua tes kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media *E-Puzzle* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Angket digunakan untuk validasi ahli terhadap media *E-Puzzle* dan materi pembelajaran, serta mengetahui respon murid setelah menggunakan media *E-Puzzle* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Angket bertujuan memperoleh penilaian mengenai kualitas media, kesesuaian materi,

dan pengalaman belajar murid (Maura dkk., 2025).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pengembangan produk awal dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *E-Puzzle* yang digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pengenalan kosakata baru pada murid kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran, media *E-Puzzle* terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi terdiri dari guru kelas III dan dosen yang ahli dalam bidang Bahasa Indonesia, sedangkan ahli media berasal dari dosen PGSD Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Ahli media melakukan validasi terhadap aspek tampilan, desain, penyajian media, serta fungsi keseluruhan *E-Puzzle*. Hasil validasi media memperoleh kriteria sangat valid sehingga media *E-Puzzle* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan murid dalam mengenal kosakata baru. Berikut gambar media *E-Puzzle* setelah mendapatkan hasil validasi.



Gambar 2 Media *E-Puzzle*

Disisi lain, ahli materi melakukan validasi terhadap kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa, penyajian materi, ilustrasi, tingkat kesulitan, serta keselarasan dengan kurikulum yang digunakan. Hasil validasi dari kedua ahli materi memperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat valid. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi sebagai bahan penyempurnaan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi media dan materi oleh para ahli.

Tabel 1 Hasil Validasi Oleh Para Ahli

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	95%	Layak
Ahli Materi	92%	Layak

Hasil pada tabel tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan

telah memenuhi kriteria kelayakan secara komprehensif. Media dinilai sesuai aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, penyajian materi yang sistematis dan mudah dipahami, tampilan visual yang menarik serta mendukung pemahaman konsep, dan penggunaan bahasa yang jelas.

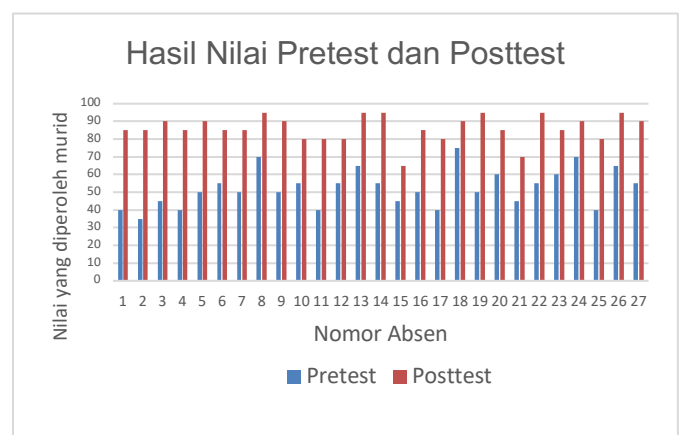
Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, respon murid terhadap media yang dikembangkan diperoleh melalui pengisian angket setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Hasil pengisian angket tersebut menunjukkan bahwa termasuk dalam kriteria sangat praktis dengan skor 88,52%. Berdasarkan hasil angket respon murid, dapat diketahui bahwa perolehan skor respon murid berada pada rentang 31 sampai 40. Sebagian

besar murid memperoleh skor yang mendekati nilai tertinggi, yaitu 40. Hal tersebut menunjukkan bahwa murid memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

Kegiatan murid selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan diamati melalui lembar observasi aktivitas murid.

Pengamatan tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat keaktifan dan keterlibatan murid selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian aktivitas murid yaitu 83% termasuk kriteria sangat praktis.

Hasil belajar murid dalam penelitian ini diperoleh melalui pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran *E-Puzzle* untuk mengetahui awal murid, sedangkan *Posttest* diberikan setelah menggunakan media pembelajaran *E-Puzzle* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid setelah menggunakan *E-Puzzle*. Adapun hasil belajar murid sebagai berikut :



Gambar 3 Diagram Batang Hasil Belajar Murid

Berdasarkan dari data tersebut, hasil *Pretest* murid memperoleh rata-rata 52,41 kurang dari 70 nilai KKTP, sedangkan hasil nilai *Posttest* murid

memperoleh rata-rata sebesar 86,11. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dari hasil rata-rata tersebut. Peningkatan *Pretest* dan *Posttest* diperhitungkan dengan rumus N-Gain dibawah ini:

Tabel 2 Hasil N-Gain

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Tingkat Hasil Belajar
52,41	86,11	0,71	Tinggi

Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia dari rata-rata *Pretest* murid sebesar 52,41 sebelum menggunakan media pembelajaran. Sedangkan peningkatan dapat dilihat pada nilai Bahasa Indonesia rata-rata *Posttest* sebesar 86,11 setelah menggunakan media *E-Puzzle* pada proses pembelajaran. Nilai pada hasil N-Gain murid pada kelas III di SDN Dukuh Kupang V Surabaya menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan hasil nilai 0,71 termasuk dalam kriteria tinggi. Penggunaan media *E-Puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memungkinkan murid mengikuti proses pembelajaran secara lebih menarik dan

menyenangkan melalui kegiatan menyusun *puzzle* secara interaktif. Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu murid memahami materi dengan lebih baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *E-Puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar murid.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *E-Puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengenal kosakata baru untuk murid kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya telah berhasil menghasilkan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan model *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation*

(evaluasi). Setiap tahapan dilakukan secara sistematis agar media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan murid dan tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *E-Puzzle* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi dari para ahli. Validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa tampilan, desain, penyajian, serta fungsi media telah sesuai dan mampu mendukung kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media *E-Puzzle* telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, tingkat perkembangan murid, penggunaan bahasa, serta penyajian materi yang mudah dipahami oleh murid kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan, penggunaan media *E-Puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memperoleh respon positif dari murid. Hasil angket respon murid memperoleh persentase sebesar 88,52% dengan kategori sangat

praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media *E-Puzzle* mudah digunakan, menarik perhatian murid, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, hasil observasi aktivitas murid selama proses pembelajaran memperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori sangat praktis. Keaktifan tersebut terlihat dari keterlibatan murid dalam menggunakan media, mengikuti kegiatan pembelajaran, serta menyelesaikan permainan *puzzle* yang disediakan dalam media.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan, penggunaan media *E-Puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memperoleh respon positif dari murid. Hasil angket respon murid memperoleh persentase sebesar 88,52% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media *E-Puzzle* mudah digunakan, menarik perhatian murid, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, hasil observasi aktivitas murid selama proses pembelajaran memperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori sangat praktis. Keaktifan tersebut terlihat dari keterlibatan murid dalam menggunakan media, mengikuti kegiatan pembelajaran,

serta menyelesaikan permainan *puzzle* yang disediakan dalam media.

Penggunaan media *E-Puzzle* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan karena murid tidak hanya menerima materi secara langsung, tetapi juga terlibat dalam kegiatan menyusun potongan *puzzle* menjadi kata atau kalimat yang bermakna. Kegiatan tersebut membantu murid mengembangkan kemampuan berpikir, meningkatkan daya ingat, serta mempermudah murid memahami kosakata baru melalui pengalaman belajar yang lebih menarik. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif, murid menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *E-Puzzle* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengenal kosakata baru dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan pada murid kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Media ini dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif serta membantu meningkatkan

kemampuan kosakata dan hasil belajar murid sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Albertus Agung Sahat, Sukanadi, N. L., Indrawati, I. G. A. P. T., & Wedasuwari, I. A. M. (2022). METODE QUANTUM LEARNING DAPAT MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSAKATA PADA SISWA KELAS VII C SMP SILA DHARMA DENPASAR. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 12(1), 21–25.
<https://doi.org/10.36733/jsp.v12i1.3403>
- Gunarti, Y., Ngatmini, N., & Asropah, A. (2023). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 17(1), 63–64.
<https://doi.org/10.26877/mpp.v17i1.14140>
- Hasibuan, L., Us, K. A., & Nazirwan. (2021). *Pendidikan dan Perubahan Kebudayaan Transmisi Budaya dan Perkembangan Institusi Pendidikan*.
<https://doi.org/10.47783/LITERASIOLOGI.V5I2.220>
- Maura, D. S., Saputri, D. Y., & Bakdiyah, N. (t.t.). *Analisis kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menemukan ide pokok teks non fiksi deskripsi kelas IV sekolah dasar*.

Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A.
(2022). Potret Kurikulum Merdeka,
Wujud Merdeka Belajar di Sekolah
Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–
7187.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>

Rokmanah, S., Rakhman, P. A., &
Putri, A. O. (2023). Analisis Faktor
Penyebab Rendahnya Penguasaan
Kosakata Siswa Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia Kelas III SDN
Rawu. *Educatio*, 18(2), 281–289.
<https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.24016>

Sari, A. S., Aprisilia, N., & Fitriani, Y.
(2025). *Teknik Pengumpulan Data
dalam Penelitian Kualitatif:
Observasi, Wawancara, dan
Triangulasi*. 5.

Siti Romdona, Silvia Senja Junista, &
Ahmad Gunawan. (2025). TEKNIK
PENGUMPULAN DATA:
OBSERVASI, WAWANCARA DAN
KUESIONER. *JISOSEPOL: Jurnal
Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1),
39–47.
<https://doi.org/10.61787/taceee75>

Slamet, F. A. (2022). MODEL
PENELITIAN PENGEMBANGAN.
Dalam *MODEL PENELITIAN
PENGEMBANGAN* (hlm. 78).
<https://perpustakaan.iaiskjmalang.ac.id/wp-content/uploads/2023/09/64-Model-Penelitian-Pengembanagn-RD.pdf>