

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

SKRIPSI



Oleh :

Putri Aulia Nabilatuz Zakiyah

22650019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

2026

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

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
Untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

PUTRI AULIA NABILATUZ ZAKIYAH
NPM. 22650019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

Proposal skripsi oleh Putri Aulia Nabilatuz Zakiyah, NPM. 22650019, 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” telah memenuhi syarat untuk diikutkan dalam ujian.

Surabaya, 29 Juni 2026

Disetujui Oleh :

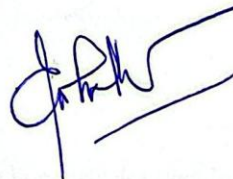
Pembimbing Pertama



Desi Eka Pratiwi, S.Pd.,M.Pd.

NIK. 15747-ET

Pembimbing Kedua



Dr. Ir. Endang Noerhartati, MP.

NIK. 91129-ET

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh : Putri Aulia Nabilatuz Zakiyah
NPM : 22650019
Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *E-Puzzle* untuk
Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Baru Bahasa Indonesia pada Murid
Kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya.

Telah dipertahankan di hadapan tim penguji pada tanggal 07 Juli 2026 dan dinyatakan
memenuhi syarat.

PENGUJI

TANDA TANGAN

PENGUJI I

Desi Eka Pratiwi, S.Pd.,M.Pd.

NIK. 15747-ET



PENGUJI II

Dr. Ir. Endang Noerhartati, MP.

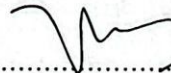
NIK. 91129-ET



PENGUJI III

Dr. Savitri Suryandari, S.Psi., M.Psi.

NIK.14726 -ET



Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dra. Anik Kirana.,M.Pd.

NIK. 91115-ET

SURAT PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Aulia Nabilatuz Zakiyah

NPM : 22650019

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Alamat : Dsn. Tempel Ds. Tanjung Kec. Kedamean Gresik

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi yang diujikan ini benar-benar hasil kerja keras saya sendiri (bukan hasil jiplakan baik sebagian maupun seluruhnya)
2. Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil jiplakan, saya akan menanggung resiko diperkarakan oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 07 Juli 2026



Putri Aulia Nabilatuz Zakiyah

NPM. 2265019

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa Syukur dan kerendahan hati, karya ini penulis persembahkan sebagai bentuk terima kasih atas doa, dukungan, dan kasih sayang dari berbagai pihak yang senantiasa mengiringi perjalanan penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.

1. Karya sederhana ini penulis persembahkan untuk diri penulis sendiri, seorang anak perempuan tunggal yang telah berusaha bertahan dalam setiap proses kehidupan dan pendidikan hingga berada di titik ini. Terima kasih karena tetap kuat meskipun sering merasa lelah, kecewa, dan hampir menyerah dengan keadaan. Tidak mudah menjalani semuanya sendiri sambil memendam banyak hal yang tidak pernah diceritakan kepada siapapun. Menjadi anak tunggal mengajarkan banyak hal tentang kesendirian, tanggung jawab, dan tuntutan untuk selalu terlihat baik-baik saja. Di balik proses penyusunan skripsi ini, terdapat banyak air mata, rasa takut, tekanan, dan perjuangan yang harus dilalui sendirian. Namun, semua itu berhasil dilewati sedikit demi sedikit hingga akhirnya karya ini dapat diselesaikan. Skripsi ini menjadi bukti bahwa diri ini mampu bertahan sejauh ini meskipun sering merasa rapuh. Terima kasih karena tidak memilih menyerah dan tetap mencoba bangkit dalam keadaan apa pun. Semoga pencapaian sederhana ini dapat menjadi pengingat bahwa setiap perjuangan, sekecil apapun, tetap memiliki arti dan layak untuk dihargai.
2. Skripsi ini penulis persembahkan kepada ayah dan ibu tersayang, yang telah memberikan doa, kasih sayang, pengorbanan, dan perjuangan tanpa henti demi masa depan penulis. Terima kasih atas segala lelah yang selama ini disembunyikan agar

penulis dapat terus melanjutkan pendidikan hingga berada pada titik ini. Maaf apabila penulis belum mampu membalas seluruh pengorbanan yang telah diberikan. Semoga pencapaian sederhana ini dapat menjadi sedikit kebanggaan dan kebahagiaan untuk ayah dan ibu tersayang.

3. Skripsi ini penulis persembahkan kepada keluarga besar yang penulis cintai yaitu mak Suwarni, mas Narko, mas Rudi, mbak Sri, om Wawan, adik Sheina, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, perhatian, dan semangat selama proses pendidikan hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Terima kasih atas setiap bantuan, nasihat, dan kepedulian yang diberikan di tengah berbagai kesulitan dan perjuangan yang harus dilalui.
4. Desi Eka Pratiwi, S.Pd.,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I, serta Dr. Ir. Endang Noerhartati, MP. selaku Dosen Pembimbing II. Terimakasih atas bimbingan, arahan, motivasi, waktu, serta saran yang telah diberikan kepada peneliti sejak awal hingga akhir proses penyusunan skripsi ini.
5. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan: Hana, Risa, Alesia, Tina, Rani, Vero, April, Farin, Shinta. Yang telah menjadi bagian dari perjalanan panjang selama menempuh 4 tahun pendidikan. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, bantuan, serta semangat yang diberikan di tengah rasa lelah, tekanan, dan berbagai kesulitan yang pernah dilalui bersama. Perjalanan ini tidak selalu mudah, karena terdapat banyak tangis, rasa takut, dan keinginan untuk menyerah yang pernah dirasakan. Namun, kehadiran teman-teman menjadi salah satu alasan untuk tetap bertahan dan melangkah hingga akhirnya dapat sampai pada tahap ini. Semoga segala perjuangan,

pengorbanan, dan usaha yang telah dilewati bersama dapat menjadi kenangan berharga dan membawa kita menuju masa depan yang lebih baik.

ABSTRAK

Zakiah, Putri Aulia Nabilatuz, 2026, Pengembangan Media Interaktif Berbasis *E-Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Baru Bahasa Indonesia pada Murid Kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Desi Eka Pratiwi S.Pd., M.Pd dan Dr. Ir. Endang Noerhartati, MP.

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

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal kosakata baru Bahasa Indonesia pada murid kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Permasalahan tersebut disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional serta kurangnya media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis *E-Puzzle* guna meningkatkan kemampuan mengenal kosakata baru Bahasa Indonesia pada murid kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian berjumlah 27 murid kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, dan tes. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, lembar respon murid, aktivitas murid, serta soal pretest dan posttest. Teknik analisis data menggunakan analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media melalui persentase dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *E-Puzzle* memperoleh hasil validasi ahli media sebesar 95% dengan kriteria sangat layak, validasi ahli materi sebesar 92% dengan kriteria sangat layak, serta hasil validasi pretest dan posttest sebesar 96% dengan kriteria sangat layak. Kepraktisan media ditunjukkan melalui hasil respon murid sebesar 88,52% dan aktivitas murid sebesar 83% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil belajar murid mengalami peningkatan yang ditunjukkan melalui nilai rata-rata pretest sebesar 52,41 meningkat menjadi 86,11 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,71 berkategori tinggi. Dengan demikian, media interaktif berbasis *E-Puzzle* layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata baru murid kelas III SD.

ABSTRACT

Zakiah, Putri Aulia Nabilatuz, 2026, Pengembangan Media Interaktif Berbasis *E-Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Baru Bahasa Indonesia pada Murid Kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Desi Eka Pratiwi S.Pd.,M.Pd dan Dr. Ir. Endang Noerhartati, MP.

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

This research was motivated by the low ability of third grade students at SDN Dukuh Kupang V Surabaya in recognizing new Indonesian vocabulary. The problem was caused by the use of conventional learning methods and the lack of attractive interactive learning media that are appropriate to technological developments. Therefore, this study aimed to develop E-Puzzle-based interactive media to improve the ability to recognize new Indonesian vocabulary among third grade students at SDN Dukuh Kupang V Surabaya. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model consisting of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were 27 third grade students at SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Data collection techniques were carried out through interviews, observations, questionnaires, and tests. The research instruments included media expert validation sheets, material expert validation sheets, student response sheets, student activity sheets, as well as pretest and posttest questions. The data analysis technique used validity, practicality, and effectiveness analyses through percentage calculations and N-Gain calculations. The results of the study showed that the E-Puzzle-based interactive media obtained a media expert validation score of 95% with the criteria of "very feasible," a material expert validation score of 92% with the criteria of "very feasible," and a pretest and posttest validation score of 96% with the criteria of "very feasible." The practicality of the media was shown through student response results of 88.52% and student activity results of 83% with the category of "very practical." In addition, student learning outcomes improved, as indicated by the average pretest score of 52.41 increasing to 86.11 in the posttest, with an N-Gain score of 0.71 categorized as high. Thus, the E-Puzzle-based interactive media is feasible, practical, and effective to be used in Indonesian language learning to improve the ability to recognize new vocabulary among third grade elementary school students.

PRAKATA

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *E-Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Baru Bahasa Indonesia pada Murid Kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya” disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi berbagai tantangan dan keterbatasan. Namun, melalui bimbingan, arahan, motivasi, serta dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dra. Anik Kirana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
2. Noviana Desi Ningrum, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I, serta Dr. Ir. Endang Noerhartati, MP. selaku Dosen Pembimbing II. Terimakasih atas bimbingan, arahan, motivasi, waktu, serta saran yang telah diberikan kepada peneliti sejak awal hingga akhir proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama proses perkuliahan. Ilmu dan bimbingan yang diberikan menjadi bekal berharga bagi penulis dalam menempuh perjalanan kehidupan ke depannya.

5. Kepala Sekolah SDN Dukuh Kupang V Surabaya, seluruh dewan guru, serta seluruh murid yang telah memberikan izin, kesempatan, bantuan, dan dukungan selama proses penelitian berlangsung. Segala bentuk kerja sama dan bantuan yang diberikan sangat membantu penulis dalam melaksanakan penelitian serta menyelesaikan proses pengumpulan data dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih terdapat berbagai kekurangan, baik dalam isi maupun penyusunannya. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna menjadi bahan evaluasi dan perbaikan pada masa yang akan datang.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang pendidikan dasar, dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti maupun pendidik selanjutnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
PRAKATA.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	13
C. Pembatasan Masalah.....	14
D. Rumusan Masalah.....	15
E. Tujuan Pengembangan.....	16
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	17
G. Manfaat Pengembangan.....	18
H. Asumsi Pengembangan.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	21
A. Kajian teori	21
1. Media Pembelajaran Interaktif	21
2. Media Interaktif <i>E-Puzzle</i>	26
3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	30
4. Materi Bahasa Indonesia Tentang Cerita Fiksi.....	32
5. Kosakata baru dalam bahasa Indonesia	34
6. Implementasi <i>E-Puzzle</i> pada Cerita Fiksi	36

B.	Kajian penelitian yang relevan.....	38
C.	Kerangka pikir	40
D.	Pertanyaan penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN.....		44
A.	Model Pengembangan.....	44
B.	Prosedur Pengembangan.....	46
1.	Analisis (<i>Analysis</i>).....	46
2.	Desain (<i>Design</i>)	46
3.	Pengembangan (<i>Development</i>).....	47
4.	Implementasi (<i>Implementation</i>).....	47
5.	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	47
C.	Desain Uji Coba Produk	48
1.	Desain Uji Coba	48
2.	Subjek Uji Coba	49
3.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	49
4.	Teknik Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		67
A.	Hasil Pengembangan Produk Awal.....	67
1.	<i>Analysis</i> (analisis).....	67
2.	<i>Design</i> (desain).....	68
3.	<i>Development</i> (pengembangan)	69
4.	<i>Implementation</i> (implementasi).....	71
5.	<i>Evaluation</i> (evaluasi).....	71
B.	Hasil Uji Coba Produk	72
1.	Hasil Validasi oleh Ahli Media	72
2.	Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran.....	74
3.	Hasil Validasi oleh Ahli Materi.....	80
4.	Hasil Lembar Respon Murid	83
5.	Hasil Lembar Aktivitas Murid.....	85
6.	Hasil Belajar Murid	88
C.	Revisi Produk.....	93
1.	Ahli Media.....	93
2.	Ahli Materi	93

D. Kajian Produk Akhir	94
E. Keterbatasan Penelitian.....	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	99
A. Simpulan tentang Produk.....	99
B. Saran Pemanfaatan Produk	101
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Lembar Wawancara Guru Kelas	52
Tabel 2 Instrumen Pre-Test dan Post-Test	53
Tabel 3 Instrumen Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 4 Instrumen Validasi Ahli Materi	56
Tabel 5 Instrumen Validasi Ahli Materi	58
Tabel 6 Instrumen Respon Murid	59
Tabel 7 Instrumen Aktivitas Murid.....	61
Tabel 8 Skala Likert Angket Validasi	62
Tabel 9 Persentase Kriteria Kevalidan Media.....	62
Tabel 10 Skor Instrumen Data Kepraktisan Respon Murid	63
Tabel 11 Persentase Kriteria Kepraktisan Media.....	63
Tabel 12 Skor Instrumen Data Kepraktisan Aktivitas Murid	64
Tabel 13 Skor Instrumen data Kepraktisan Aktivitas Murid	64
Tabel 14 Kriteria Penilaian N-gain	65
Tabel 15 Kriteria Penilaian N-gain	65
Tabel 16 Hasil Validasi oleh Ahli Media.....	73
Tabel 17 Hasil Validasi oleh Ahli Media.....	73
Tabel 18 Hasil Validasi Modul Ajar	75
Tabel 19 Hasil Validasi LKPD	77
Tabel 20 Hasil Validasi Pre-test dan Post-test	79
Tabel 21 Hasil Validasi oleh Ahli Materi	82
Tabel 22 Hasil Validasi oleh Ahli Materi	82
Tabel 23 Hasil Lembar Respon Murid.....	84
Tabel 24 Hasil Aktivitas Murid.....	87
Tabel 25 Hasil Belajar Murid.....	90
Tabel 27 Hasil N-Gain	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Awal E-Puzzle	95
Gambar 2 Tampilan penyajian memilih kosakata.....	96
Gambar 3 Tampilan memilih puzzle.....	96
Gambar 4 Tampilan interaksi saat penggunaan media pembelajaran.....	97
Gambar 5 Tampilan media setelah menyelesaikan soal menggunakan puzzle.....	97

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berpikir.....	42
Bagan 2 Desain Pengembangan Model ADDIE	44
Bagan 3 Diagram Batang Hasil Belajar Murid	88