



# JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 5 Tahun 2023 Halaman 3365 - 3375

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Digital *Crossword Puzzle* pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar

Rizky Aulia Barokah<sup>1✉</sup>, Lutfi<sup>2</sup>, Sriyanti Rahmatunnisa<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [rizkyauliabarokah29@gmail.com](mailto:rizkyauliabarokah29@gmail.com)<sup>1</sup>, [lutfi@umj.ac.id](mailto:lutfi@umj.ac.id)<sup>2</sup>, [sriyantirahmatunnisa@gmail.com](mailto:sriyantirahmatunnisa@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya variasi pada media pembelajaran di kelas dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital berupa *Crossword Puzzle*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan pengembangan yaitu *analysis* (analisa), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik dikelas IV SDN Bintara Jaya V. Teknik analisa data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan penilaian antara lain 1) validasi ahli materi mendapat 95% dengan kategori sangat valid 2) validasi ahli bahasa 80% kategori valid 3) validasi ahli media 1 97% kategori sangat valid dan validasi ahli media 2 75% kategori valid. Penilaian respon peserta didik 1) uji coba kelompok kecil mendapatkan 94% dengan kriteria tinggi 2) uji coba kelompok besar mendapatkan 97% dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka media digital *Crossword Puzzle* pada pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi siswa kelas IV valid atau layak digunakan.

**Kata Kunci:** Media Digital, *Crossword Puzzle*, Bahasa Indonesia, Cerita Fiksi.

### Abstract

*The background to this research is the lack of variation in classroom learning media in Indonesian language lessons with fictional story material. The aim of this research is to develop digital-based learning media in the form of Crossword Puzzles. The method used in this research is Research and Development (R&D) using the ADDIE model with five development stages, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The subjects in this research were students in class IV at SDN Bintara Jaya V. The data analysis technique used was descriptive qualitative with percentages. The results of the research show that the assessments include 1) material expert validation received 95% in the very valid category 2) language expert validation 80% in the valid category 3) media expert validation 1 97% in the very valid category and media expert validation 2 75% in the valid category. Assessment of student responses: 1) small group trials get 94% with high criteria 2) large group trials get 97% with high criteria. Based on the results of this research, the Crossword Puzzle digital media in Indonesian language lessons, fiction story material for class IV students, is valid or suitable for use.*

**Keywords:** Digital Media, *Crossword Puzzle*, Indonesian, Fiction Stories.

Copyright (c) 2023 Rizky Aulia Barokah, Lutfi, Sriyanti Rahmatunnisa

✉ Corresponding author :

Email : [rizkyauliabarokah29@gmail.com](mailto:rizkyauliabarokah29@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6110>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah wujud manifestasi kultur individu yang bergerak untuk kemajuan bangsa, guna memperbaiki masa depan bangsa melalui sebuah pengembangan potensi baik yang sudah terlihat maupun yang belum terlihat. Proses mendidik suatu negara di Indonesia melibatkan serangkaian langkah yang berbelit-belit. Sebab pendidikan adalah proses yang memungkinkan seseorang untuk berkembang dalam semua aspek kehidupan termasuk bidang ekonomi, politik, budaya, dan seni. Membuatnya lebih mudah beradaptasi dengan pasang surut kehidupan yang tak terhindarkan (Akhyar, 2019). Sesuai isi Undang Undang Dasar Tahun 1945 alinea ke empat, hal itu mendorong manusia untuk lebih kreatif sehingga mampu mengubah pola pikir manusia agar bisa berpikir secara efektif dan efisien menjadikan manusia yang tidak tertinggal dalam perkembangan dunia teknologi dan komunikasi. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), pembelajaran Bahasa Indonesia termasuk salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di kelas (Ali, 2020). Tujuan mempelajari bahasa Indonesia adalah untuk memaksimalkan kemampuan siswa dalam berbicara dan menulis bahasa Indonesia secara efektif dan tepat. Tujuan pelajaran bahasa Indonesia juga untuk membentuk dan mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik, yang kemudian bisa menerapkan keterampilan itu dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan berbagai masalah. Pada dasarnya belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi melalui gambar, video, ataupun mendengarkan sumber suara, sehingga siswa bisa mampu memahami materi tersebut. Serta diharapkan membangunkan apresiasi peserta didik kepada karya sastra bangsa Indonesia (Permansah, S., & Murwaningsih, 2018).

Cerita fiksi adalah salah satu dari bahasan materi yang termasuk ke dalam pendidikan Bahasa Indonesia di kelas IV. Cerita Fiksi mencakup kompetensi dasar seperti: memahami bahasa, tindakan tokoh, narasi pengarang pada teks fiksi serta memberi penjelasan secara lisan dan tertulis. Terlebih pada saat ini kemajuan teknologi yang sangat pesat memungkinkan pelajaran di sekolah memanfaatkan teknologi yang sudah disediakan khususnya Bahasa Indonesia bisa di akses dan dijangkau oleh tenaga pendidik dan peserta didik dimanapun, kapan pun, oleh siapapun. Menurut (Sari, 2021), pesatnya kemajuan teknologi di era digital guru bisa memakai teknologi maju saat ini sebagai media dalam prosedur belajar mengajar. Media pembelajaran turut andil dalam kemajuan teknologi pendidikan. Media pembelajaran bisa berupa bentuk gambar, sebuah buku teks, e-modul dan beragam alat teknologi lainnya. memakai teknologi di kelas memungkinkan guru untuk menciptakan pelajaran yang menarik dan autentik yang menarik minat siswa dan mencegah mereka dari ketertinggalan (Batubara, 2021).

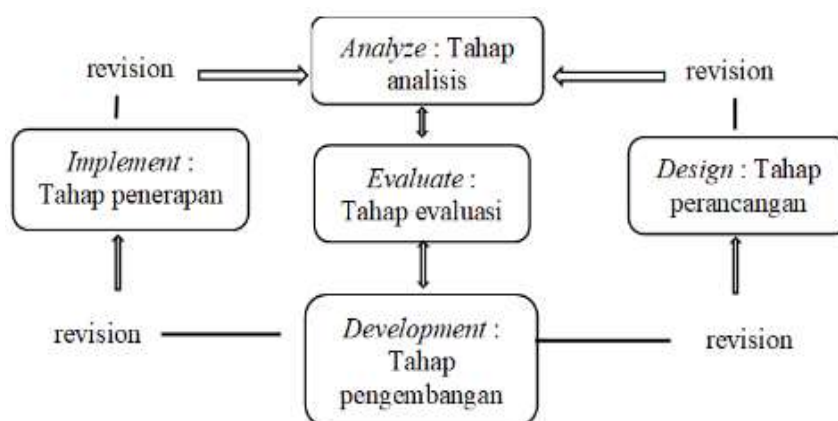
Media pembelajaran berbasis digital disesuaikan dengan karakteristik siswa di Sekolah Dasar (SD) yaitu media yang berkaitan dengan sebuah permainan. Peserta didik di SD punya karakter yang senang bermain, senang bekerja kelompok, senang beraktivitas, serta senang melaksanakan kegiatan secara langsung. Hal itu sejalan dengan pendapat (Dewi, T. M., 2021), Saat ini media pembelajaran yang berkembang adalah media pembelajaran digital berupa permainan edukatif. Media digital berbentuk permainan memastikan peserta didik lebih aktif ketika belajar, sebab belajar yang baik adalah suasana belajar yang aktif. Oleh sebab itu media digital yang berupa permainan dianggap sebagai media yang menarik serta menyenangkan untuk dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar di kelas (Raharja, S. J., & Natari, 2021).

Media digital *Crossword Puzzle* sangat cocok diterapkan pada pelajaran Bahasa Indonesia terutama untuk materi cerita fiksi di dalamnya terdapat sebuah bacaan cerita yang monoton dan cukup panjang. Hal itu terjadi sebab kurang tersedianya bahan ajar yang menarik di sekolah, biasanya cerita fiksi dikemas dalam bentuk: buku cetak, buku modul ajar, buku dongeng saja sehingga membuat kurang ketertarikan peserta didik untuk membacanya (Fitriani, L., & Nurjamaludin, 2020). Dengan dibuatnya media digital *Crossword Puzzle* materi cerita fiksi diharapkan bisa membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia yang saat ini sedang digencarkan oleh pemerintah untuk lebih meningkatkan budaya literasi kemampuan membaca siswa di setiap sekolah (Nurlelah, 2022).

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bintara Jaya V, Jl. Bintara Jaya Raya RT.005/003, Kelurahan Bintara Jaya Kecamatan Bekasi Barat, Kota Bekasi, Jawa Barat, 17136.

Metode pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini memakai metode *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini yaitu dengan mengacu pada model pengembangan jenis ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*). Menurut (Batubara, 2021), menyatakan bahwasanya Model ADDIE adalah salah satu konsep yang populer dan praktis dipakai dalam pengembangan perangkat pembelajaran termasuk media pembelajaran, model ini sudah banyak sekali digunakan dalam dunia pendidikan yang termasuk singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Secara lebih jelas model pengembangan ADDIE bisa dilihat pada bagan berikut ini.



Gambar 1. Model ADDIE

Jadi bisa disimpulkan bahwasanya model ADDIE adalah singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluate. Dikembangkan secara sistematis berdasarkan pada teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara bertahap yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sebagai pedoman dalam membuat rancangan yang efektif. Model ADDIE sangat cocok dalam pengembangan bahan ajar pada penelitian ini yaitu Crossword Puzzle. Terlebih lagi bisa mengurangi kekurangan dalam produk sebab punya satu tahapan berupa evaluasi produk.

Dalam pengembangan model ADDIE terdapat 5 tahapan dalam proses penelitiannya yaitu:

### Tahap Analisa (*Analysis*)

#### a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisa kebutuhan dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan yang sedang terjadi di sekolah khususnya pada proses pembelajaran yang terjadi di kelas dalam memakai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi di SDN Bintara Jaya V. Kemudian hasil yang akan dipaparkan yaitu gambaran mengenai produk yang akan dikembangkan, produk itu termasuk sebuah media pembelajaran selanjutnya bisa di pastikan produk yang dikembangkan apakah sesuai kebutuhan pengguna.

#### b. Analisis Kurikulum

Tahap Analisis kurikulum ditujukan agar mampu mengidentifikasi dengan menyusun secara sistematis rancangan-rancangan relevan yang akan diajarkan berdasarkan kurikulum yang dipakai di sekolah.

Hal ini bertujuan agar produk yang sedang dikembangkan agar sinkron dengan kurikulum yang berlaku sehingga tetap sesuai standar kompetensi maupun kompetensi dasar yang sudah disediakan oleh kemendikbud.

#### c. Analisis Peserta Didik

Tahap analisis karakter peserta didik dilaksanakan untuk memperoleh informasi tentang karakter peserta didik pada saat mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita fiksi.

### **Tahap Perancangan (Design)**

Tahap perancangan design adalah tahapan untuk membuat sebuah rancangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti memulai dengan membuat sebuah *storyboard* agar memudahkan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital yang dilaksanakan secara manual. Rancangan yang dikembangkan peneliti dipastikan berdasar pada kurikulum yang tersedia saat ini yaitu kurikulum 2013. Pada tahap ini peneliti membuat sebuah rancangan sesuai SK, KD, dan hal yang dibutuhkan oleh peserta didik agar tujuan dari produk yang dikembangkan ini tercapai tepat sasaran. Rancangan yang sudah dibuat akan diwujudkan dalam media digital *Crossword Puzzle* pada materi cerita fiksi. Peneliti melaksanakan tahapan perancangan tampilan desain dan isi yang sesuai rancangan yang sudah dibuat, baik berupa desain animasi maupun jenis font tulisan yang dibantu memakai aplikasi *Software Unity 3D*, dimana media digital ini terdapat muatan pembelajaran bermaterikan cerita fiksi dengan memakai *Crossword Puzzle* pada kelas IV.

Pada tahap pengembangan ini peneliti punya tujuan untuk proses pembuatan media digital *Crossword Puzzle* yang disajikan dalam bentuk *web link* yang sesuai rancangan yang sudah dibuat oleh peneliti dan peneliti akan melaksanakan validasi ahli bersama dengan ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Pada tahapan implementasi ini, produk media digital *crossword puzzle* pada pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi yang sudah dirancang dan dikembangkan oleh peneliti akan mulai untuk di uji cobakan kepada peserta didik. Peneliti memakai uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba yang dilaksanakan oleh peneliti pada penelitian ini bertujuan agar mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media digital yang akan dikembangkan dan dilaksanakan pengisian sebuah angket oleh peserta didik.

Pada tahap evaluasi ini termasuk tahap pengembangan terakhir yang dilaksanakan oleh peneliti guna melengkapi kekurangan pada media pembelajaran yang sudah dikembangkan, tentunya berpacu oleh hasil saran, komentar dan masukan yang diberi oleh validasi ahli. Hal itu dilaksanakan agar media digital *Crossword Puzzle* bisa dipakai dengan lebih baik lagi.

Pada penelitian ini peneliti memakai desain uji coba produk yang dilaksanakan melalui 2 tahapan, yaitu uji validasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba validasi yang dilakukan oleh ahli ditujukan agar mengetahui seberapa valid produk yang akan dikembangkan. Uji validasi ahli pada penelitian ini dilaksanakan oleh 3 orang ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Uji coba yang dilaksanakan kelompok kecil dan uji coba yang dilaksanakan kelompok besar bertujuan untuk mengetahui seberapa layak hasil uji coba dari produk yang dihasilkan.

Subjek uji coba yang dipakai pada penelitian ini yaitu peserta didik di bangku kelas IV SDN Bintara Jaya V Subjek uji coba kelompok kecil dilaksanakan oleh 6 orang peserta didik dan subjek uji coba kelompok besar dilaksanakan oleh 12 peserta didik. Pada penelitian ini teknik pengambilan dari subjek uji coba dilaksanakan dengan cara *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2021:129), menjelaskan bahwasanya teknik ini disebut *simple* (sederhana) sebab sampel yang diambil yaitu anggota dari populasi yang dilaksanakan secara acak tanpa membedakan tingkat strata yang ada dalam populasi itu.

Instrumen penelitian yang akan dipakai oleh peneliti untuk mendapatkan data yaitu berupa kuesioner (angket) kepada ahli materi, ahli bahasa, ahli media serta peserta didik. Hal itu bertujuan agar mendapatkan respon pada produk yang dikembangkan. Menurut (Sugiyono, 2021), menyatakan bahwasanya kuesioner yaitu sebuah teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan ataupun pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi dan Analisa Data Hasil Uji Coba**

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk menguji kevalidan dan respon peserta didik terhadap media digital *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi siswa kelas IV memakai *web link*. Pada pembahasan ini dipaparkan hasil penelitian yang didapat dari tahapan-tahapan

penelitian dan pengembangan (P. Rahayu, 2019). Adapun data didapat dari penilaian validasi dan angket respon peserta didik.

#### A. Analisis Data Hasil Validasi

Validasi dilaksanakan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Setiap ahli diperlihatkan terlebih dahulu media yang sudah dibuat, kemudian para ahli memberi penilaian dengan mengisi angket yang sudah diberi oleh peneliti untuk mengetahui kevalidan media serta memberi saran dan kritik terhadap media yang dikembangkan (Subekti, 2017).

##### 1. Validasi ahli materi

Validasi materi dilaksanakan oleh guru kelas IV SDN Bintara Jaya V yaitu ibu Siti Sugiyanti, S.Pd. Aspek yang dinilai pada ahli materi yaitu aspek kelayakan isi. Peneliti sudah menghitung angket yang sudah diisi oleh validator ahli materi. Berikut adalah hasil penilaian ahli materi yang bisa dilihat pada tabel 1:

**Tabel 1. Analisis Data Hasil Penilaian oleh Ahli Materi**

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Skor</b>
Tampilan visual	18
Penggunaan huruf	20
Kriteria isi media	15
Kemudahan penggunaan	5
<b>Total Keseluruhan</b>	<b>58</b>
<b>Presentase</b>	<b>97%</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Valid</b>

Hasil perhitungan persentase:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{55} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

$\sum X$  = Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum X_i$  = Jumlah skor jawaban maksimal secara keseluruhan

100 = Bilangan Konstanta

Berdasarkan tabel di atas bisa dilihat bahwasanya aspek kelayakan isi memperoleh skor 52 ataupun mendapat kriteria sangat valid jika dipresentasikan menjadi 95% dengan kriteria sangat valid (Sitepu, 2021).

Validator ahli materi memberi saran dan perbaikan pada media ini yaitu, menambahkan salah satu cerita fiksi yang ada di dalam buku tematik kelas IV tema 8. Cerita fiksi itu berjudul “Legenda Telaga Warna” agar cerita di dalam media lebih lengkap. Pemilihan gambar di setiap cerita disesuaikan dengan judul cerita agar di setiap ceritanya lebih hidup (Harlina, & Wardarita, 2020).

##### 2. Validasi ahli bahasa

Validasi ahli bahasa dilaksanakan oleh Ibu Dr. Erni, M.Pd. berikut adalah hasil penilaian ahli bahasa yang bisa dilihat pada tabel 4.8 berikut.

**Tabel 2. Analisis Data Hasil Penilaian oleh Ahli Bahasa**

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Skor</b>
Lugas	12
Komunikatif	4
Interaktif	4

Kesesuaian dengan kaidah bahasa	4
Penggunaan istilah simbol dan ikon	4
Cerita Fiksi	24
<b>Total keseluruhan</b>	<b>56</b>
<b>Presentase</b>	<b>80%</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Valid</b>

Hasil perhitungan persentase:

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{56}{70} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Keterangan:

P = Presentase yang dicari

$\sum X$  = Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum x_i$  = Jumlah skor jawaban maksimal secara keseluruhan

100 = Bilangan Konstanta

Berdasarkan tabel di atas bisa dilihat bahwasanya aspek kelayakan bahasa memperoleh skor 86 ataupun mendapat kriteria valid jika dipresentasikan menjadi 80% mendapat kriteria valid. Validator ahli bahasa memberi saran dan perbaikan pada media ini yaitu, perhatikan penggunaan kalimat yang tepat untuk setiap pertanyaan mendatar dan menurun. Dalam setiap cerita tambahkan pertanyaan tentang amanat/pesan dari masing-masing cerita agar peserta didik bisa mengambil contoh positif dari cerita fiksi itu dan melaksanakannya di kehidupan sehari-hari (S. Rahayu, 2018).

### 3. Validasi ahli media

#### a. Validasi ahli media 1

Validasi ahli media dilaksanakan oleh Ibu Dra.Sriyanti Rahmatunnisa, M.Pd. berikut adalah hasil penilaian ahli media bisa dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Analisis Data Hasil Penilaian oleh Ahli Media 1**

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Skor</b>
Tampilan visual	18
Penggunaan huruf	20
Kriteria isi media	15
Kemudahan penggunaan	5
<b>Total Keseluruhan</b>	<b>58</b>
<b>Presentase</b>	<b>97%</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Valid</b>

Hasil perhitungan persentase:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{58}{60} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

$\sum X$  = Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum X_i$  = Jumlah skor jawaban maksimal secara keseluruhan

100 = Bilangan Konstanta

Berdasarkan tabel di atas bisa dilihat bahwasanya aspek kelayakan memperoleh skor 58 ataupun mendapat kriteria valid jika dipresentasikan menjadi 97% mendapat kriteria sangat valid.

Validator ahli media 1 memberi saran dan perbaikan pada media ini yaitu, menambahkan petunjuk penggunaan media, dan kotak pada *Crossword Puzzle* di perbesar (Ihsan, 2022).

#### b. Validasi ahli media 2

Validasi ahli media dilaksanakan oleh Ibu Apri Utami Parta Santi, M.Si. berikut adalah hasil penilaian ahli media bisa dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Analisis Data Hasil Penilaian oleh Ahli Media 2**

Aspek yang dinilai	Skor
Tampilan visual	14
Penggunaan huruf	16
Kriteria isi media	12
Kemudahan penggunaan	3
<b>Total Keseluruhan</b>	<b>45</b>
<b>Presentase</b>	<b>75%</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Valld</b>

Hasil perhitungan persentase:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{60} \times 100\%$$

$$P = 75\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

$\sum X$  = Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum X_i$  = Jumlah skor jawaban maksimal secara keseluruhan

100 = Bilangan Konstanta

Berdasarkan tabel di-atas bisa dilihat bahwasanya aspek kelayakan memperoleh skor 45 ataupun mendapat kriteria valid jika dipresentasikan menjadi 75% mendapat kriteria valid. Validator ahli media 2 memberi saran dan perbaikan pada media ini yaitu, menambahkan logo UMJ dan FIP UMJ di cover depan *Crossword Puzzle* dan penambahan tanda berwarna pada kolom pengisian apabila ada jawaban yang masih salah (Kartiwi, Y. M., 2022).

#### B. Analisis Data Respon Peserta Didik

Analisis data hasil respon peserta didik dilaksanakan melalui tahapan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, uji coba kelompok kecil dilaksanakan oleh 6 orang peserta didik, sementara itu uji coba kelompok besar dilaksanakan oleh 12 orang peserta didik.

1. Uji coba kelompok kecil

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik dalam uji coba kelompok kecil, peneliti melaksanakan perhitungan yang sudah diisi oleh enam peserta didik. Respon peserta didik terhadap media digital *Crossword Puzzle* memakai *web link* mendapatkan nilai 94% dengan kriteria tinggi. Hasil perhitungan persentase (Nurchayani, 2021):

$$\text{Persentase Respon Peserta Didik} = \frac{\Sigma \text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Respon Peserta Didik} = \frac{62}{66} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Respon Peserta Didik} = 94\%$$

2. Uji coba kelompok besar

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik dalam uji coba kelompok besar, peneliti melaksanakan perhitungan yang sudah diisi oleh dua belas peserta didik. Respon peserta didik terhadap media digital *Crossword Puzzle* memakai *web link* mendapatkan nilai 97% dengan kriteria sangat tinggi. Hasil perhitungan persentase:

$$\text{Persentase Respon Peserta Didik} = \frac{\Sigma \text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$



$$\text{Persentase Respon Peserta Didik} = \frac{128}{132} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Respon Peserta Didik} = 97\%$$

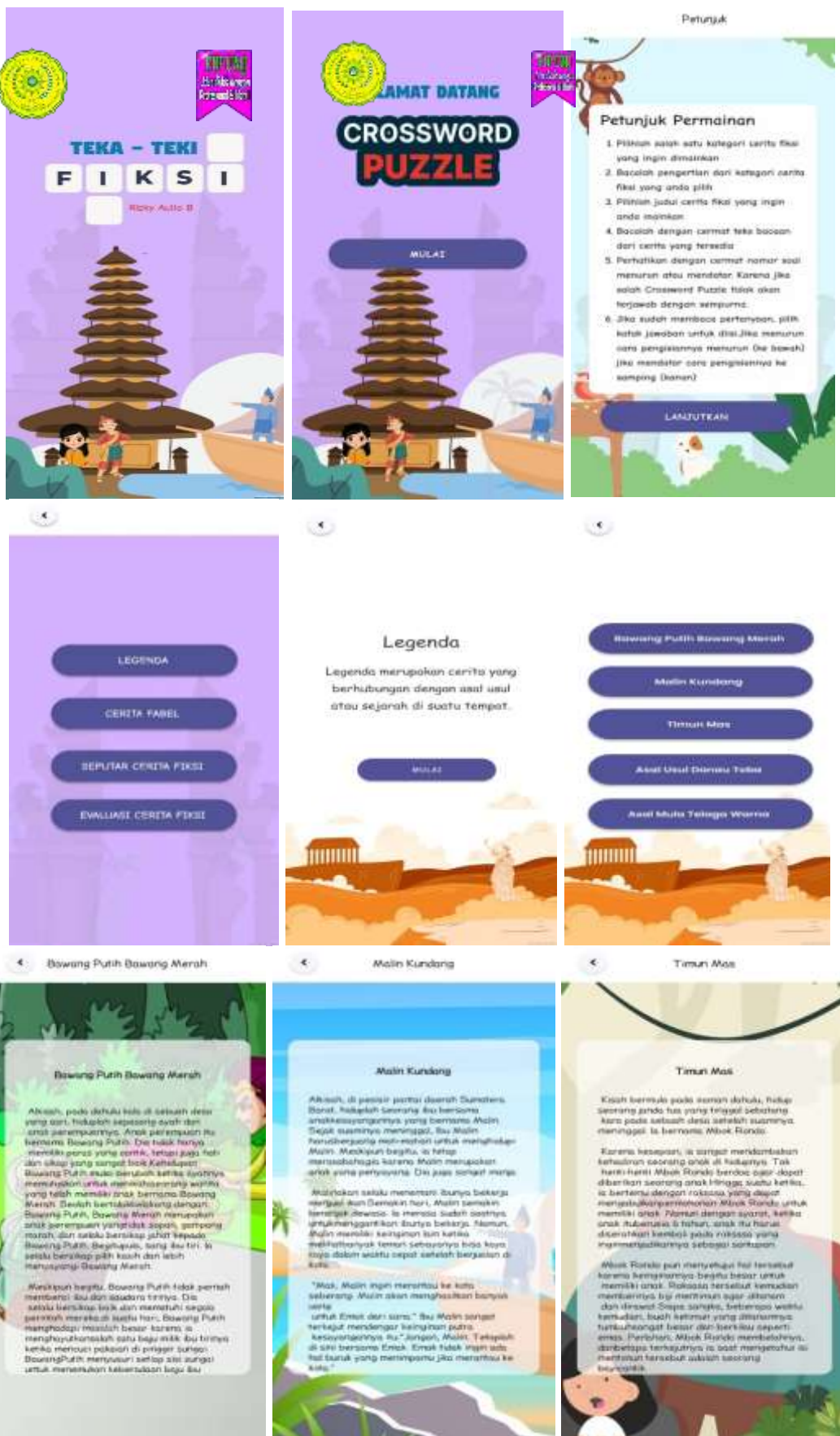
**Kajian Produk Akhir**

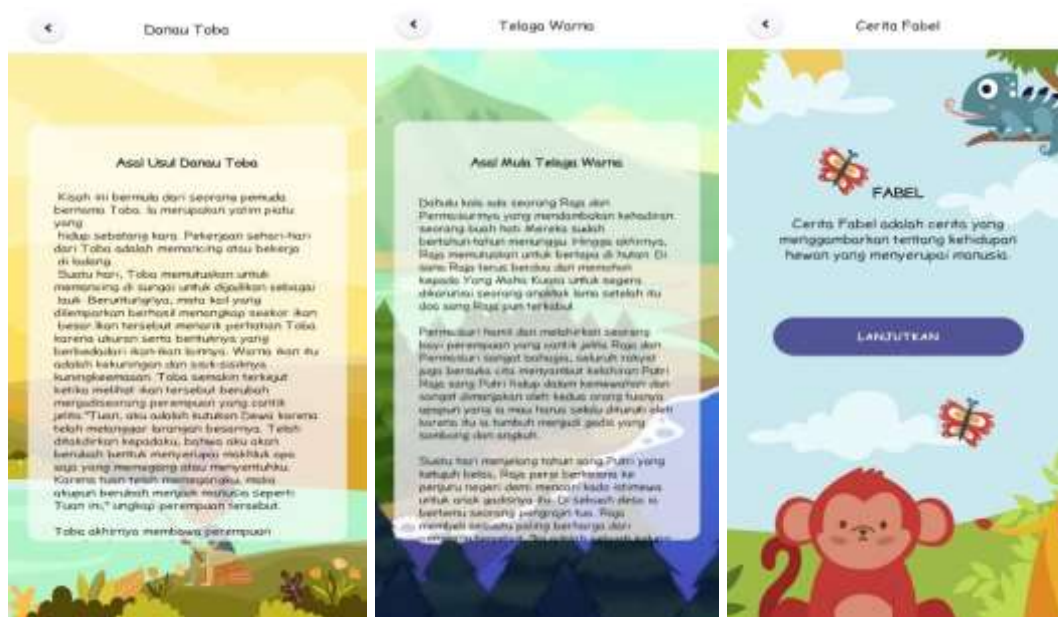
Berdasarkan tahap yang sudah dilaksanakan yaitu validasi dan revisi produk, peneliti melaksanakan perbaikan dan penyempurnaan produk sesuai saran yang sudah diberi oleh para ahli, sehingga pada tahap uji coba produk bisa dilaksanakan (Santika, I. G. N., & Sudiana, 2021). Berikut ini terdapat hasil akhir dari pengembangan media digital *Crossword Puzzle* pada pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi siswa kelas IV yang berpacu pada Buku Tematik Siswa Kelas IV Tema 8 Subtema 1 PB 1 memakai *web link* tersebut yaitu (Kurniasih, 2019):

**Tabel 5. Link Crossword Puzzle dan Link Tutorial Penggunaan**

QR Code Crossword Puzzle	Link Tutorial Penggunaan Crossword Puzzle
<a href="https://simmer.io/@ilsysa/tts-game">https://simmer.io/@ilsysa/tts-game</a>	<a href="https://youtu.be/CPUooiWkPD8">https://youtu.be/CPUooiWkPD8</a>
	







Gambar 2. Hasil Akhir Produk

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media digital *Crossword Puzzle* pada pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi siswa kelas IV SDN Bintara Jaya V dinyatakan valid, efektif, menarik, dan mudah diterapkan dimana saja melalui gadget dan perangkat elektronik lainnya seperti laptop, tab, komputer karena akses yang digunakan berupa web link. Berdasarkan kesimpulan tersebut, saran dari peneliti adalah manfaatkan media digital dengan baik yang disesuaikan dengan pembelajaran di kelas agar dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi ketika mengikuti pembelajaran di kelas maupun di luar kelas selagi gadget tersebut tersambung ke layanan internet.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, F. (2019). Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Dalam Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional STKIP PGRI Bandar Lampung*, 1(1), 77–90.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital (1st ed.)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, T. M., et al. (2021). Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Web Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1672.
- Fitriani, L., & Nurjamaludin, M. (2020). *Efektivitas Model Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca*.
- Harlina, & Wardarita, R. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Harlina 1) Ratu Wardarita 2) 1). *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63–68.
- Ihsan, M. (2022). *Legenda Keagamaan Banjar dalam Keterkaitan Dengan IPS*.
- Kartiwi, Y. M., & R. (2022). Pemanfaatan Media Canva dan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp. *Semantik*, 11(1), 61.
- Kurniasih, E. (2019). Media digital pada anak usia dini. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(2), 87–91.

- 3376 *Pengembangan Media Digital Crossword Puzzle pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar – Rizky Aulia Barokah, Lutfi, Sriyanti Rahmatunnisa*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6110>
- Nurchayani, A. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis E-Comic Pada Topik Perkalian dan Pembagian Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME)*. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. Jakarta: Tidak diterbitkan.
- Nurlelah, N., dkk. (2022). Hubungan Minat Baca Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Cerita Fiksi Siswa Kelas V SDN Gugus 5 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(1), 796–803.
- Permansah, S., & Murwaningsih, T. (2018). Media Pembelajaran Digital: Kajian Literatur Tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 3(2), 75.
- Raharja, S. J., & Natari, S. U. (2021). Pengembangan Usaha Umkm Di Masa Pandemi Melalui Optimalisasi Penggunaan Dan Pengelolaan Media Digital. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 108.
- Rahayu, P. (2019). Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 2(1), 47.
- Rahayu, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(4), 198–203. [ejournal.unesa.ac.id](http://ejournal.unesa.ac.id)
- Santika, I. G. N., & Sudiana, I. N. (2021). Inseri Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Ditinjau dari Perspektif Teoretis. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(4), 464.
- Sari, et al. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248.
- Subkti, A. (2017). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.