

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TEKA-TEKI SILANG

MATERI TEKS NARASI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan proposal Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Disusun Oleh

Sonia Harum

214060059

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

SONIA HARUM

NPM: 2214060059

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TEKA-TEKI SILANG MATERI
TEKS NARASI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 29 Juni 2026

Dosen Pembimbing I,



Encil Puspitoningrum, M.Pd
NIDN. 0719068703

Dosen Pembimbing II,



Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd
NIDN. 0725076201

LEMBAR PENGESAHAN

SONIA HARUM

NPM: 2214060059

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TEKA-TEKI SILANG
MATERI TEKS NARASI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 23 Juli 2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Encil Puspitoningrum, M.Pd
2. Penguji 1 : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd
3. Penguji 2 : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Sonia Harum

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tgl lahir : Tulungagung, 18 Mei 2004

NPM : 2214060059

Fak/Prodi : FKIP/ S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri. 29 Juni 2026

Yang Menyatakan



10000
METERAI
TEMPEL
RA7AOX069907299

Sonia Harum

NPM.2214060059

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

"Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar."

(QS. Al-Anfal: 46)

"The journey of a thousand miles begins with a single step."

— Lao Tzu

"Janganlah takut berjalan lambat, takutlah jika hanya berdiam diri."

— Buya Hamka

"Terbentur, terbentur, terbentuk."

— Tan Malaka

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamini, segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, nikmat, dan pertolongan-Nya. Atas izin-Nya, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan sebagai salah satu langkah dalam mewujudkan cita-cita. Setiap proses yang telah dilalui mengajarkan arti kesabaran, keikhlasan, dan perjuangan. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Harsono dan Ibu Uminatun, yang menjadi sumber kekuatan terbesar dalam hidup peneliti. Terima kasih atas kasih sayang, doa yang tidak pernah putus, pengorbanan, serta dukungan yang selalu mengiringi setiap langkah hingga peneliti mampu menyelesaikan pendidikan ini.
2. Kakak saya Elvira Harum P. dan Reza Amanda H, yang senantiasa memberikan semangat, doa, perhatian, dan motivasi sehingga peneliti tetap yakin untuk terus berjuang menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Encil Puspitoningrum, M.Pd. dan Ibu Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd , selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, masukan, serta bimbingan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi.
4. Sahabat-sahabat terbaik, Rindiani Lia A., Nur Aulia R., dan Eka Futihtur R., yang selalu hadir memberikan semangat, motivasi, dan kebersamaan dalam setiap proses perjuangan. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, tawa, dan penguat di saat peneliti merasa lelah.
5. Teman-teman PGSD, yang telah menjadi rekan belajar dan berjuang bersama selama masa perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, serta kenangan yang akan selalu dikenang.
6. Terakhir, untuk diri saya sendiri. Terima kasih karena telah memilih untuk tetap bertahan, bangkit setiap kali merasa lelah, dan tidak menyerah meskipun perjalanan ini penuh tantangan. Skripsi ini menjadi bukti bahwa setiap usaha, doa, dan kesabaran akan menemukan hasil terbaik pada waktunya.

ABSTRAK

Sonia Harum, 2214060059. PGSD. Pengembangan Multimedia Interaktif Teka-Teki Silang Materi Teks Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: multimedia interaktif; sekolah dasar; teka-teki silang; teks narasi.

Latar belakang penelitian ini adalah hasil observasi, wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru dan peserta didik kelas IV SDN Ngrance 02 Kabupaten Tulungagung. Proses pembelajaran pada materi teks narasi masih ditemukan permasalahan. Permasalahan yang terjadi selama pembelajaran yaitu rendahnya pemahaman peserta didik terhadap unsur-unsur teks narasi, seperti tokoh, latar, alur, dan amanat. Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan sehingga peserta didik kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif berbasis teka-teki silang pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Adapun tahapan pengembangannya adalah Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE). Penelitian dilaksanakan di SDN Ngrance 02 Kabupaten Tulungagung dengan subjek penelitian siswa kelas IV. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan meliputi (1) uji kevalidan berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli perangkat pembelajaran, (2) uji kepraktisan berdasarkan angket respons guru dan peserta didik, serta (3) uji keefektifan berdasarkan hasil belajar peserta didik.

Hasil analisis data penelitian ini menunjukkan bahwa (1) kevalidan memperoleh persentase sebesar 85% dari ahli media, 92,5% dari ahli materi, dan 92,4% dari ahli perangkat pembelajaran dengan kategori sangat valid. (2) Kepraktisan memperoleh persentase respons guru sebesar 93,3%, respons peserta didik pada uji coba terbatas sebesar 86,6%, dan pada uji coba luas sebesar 92,7% dengan kategori sangat praktis. (3) Keefektifan memperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 90% dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 86,9% sehingga termasuk kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis teka-teki silang pada materi teks narasi dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Teka-Teki Silang Materi Teks Narasi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" dengan baik.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh bantuan, bimbingan, dukungan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Encil Puspitoningrum, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama penyusunan skripsi;
5. Dr. Endang Sri Mujiwati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran, masukan, dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
6. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd., selaku validator ahli media sekaligus dosen penguji yang telah memberikan penilaian, masukan, dan saran untuk penyempurnaan produk serta skripsi ini;
7. Marista Dwi Rahmayantis, M.Pd., selaku validator ahli materi yang telah memberikan penilaian dan saran terhadap produk yang dikembangkan;
8. seluruh dosen Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa perkuliahan;
9. Harsono, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri Ngrance 2 yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian;
10. Elvira Harum Permatasari, S.Pd., selaku wali kelas IV SD Negeri Ngrance 2 yang telah memberikan bantuan, arahan, serta kerja sama selama proses penelitian; dan
11. seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Ngrance 2 yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi salah satu referensi dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kediri, 29 Juni 2026



Sonia Harum

2214060059

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS.....	6
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	6
B. Landasan Teori.....	9
1. Hakikat Media Pembelajaran	9
2. Jenis-Jenis Media	10
3. Hakikat Multimedia Interaktif	11
4. Hakikat Teka-Teki Silang.....	16
5. Hakikat Multimedia Interaktif Teka-Teki Silang Materi Teks Narasi	18
6. Capaian Pembelajaran, Data Pelajaran BI di Kelas IV SD.....	19
7. Hakikat Teks Narasi.....	20
8. Penerapan Multimedia Interaktif Teka-Teki Silang Materi teks narasi siswa kelas IV SD Pojok 1.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Model / Pendekatan Pengembangan.....	26
B. Prosedur Pengembangan.....	27
C. Desain Pengembangan.....	31
D. Tempat, Subjek dan Waktu Penelitian	40
E. Instrumen Penelitian	41
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Teknik Analisis Data.....	53
H. Metode, Uji dan Validasi Produk	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	62
A. Data Produk Hasil Pengembangan.	62
1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan.....	62
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	63
3. Desain Produk Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	63

4. Data Hasil Pengembangan	67
B. Data Uji Coba	73
1. Hasil Uji Coba Terbatas.....	73
2. Hasil Uji Coba Luas.....	79
C. Analisis Data.....	85
1. Kevalidan.....	85
2. Kepraktisan	86
3. Keefektifan.....	87
D. Kajian Produk Akhir.....	87
1. Spesifikasi Media Pembelajaran Teka-Teki Silang	87
2. Prinsip-Prinsip,Keunggulan Dan Kelemahan Media Teka-Teki Silang Materi Teks Narasi	88
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi multimedia interaktif teka- teki silang.....	89
BAB V PENUTUP	90
A. Simpulan	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3 1 Tahapan Model ADDIE.....	26
Gambar 3 2 Desain Halaman Cover.....	32
Gambar 3 3 Desain Halaman Menu.....	32
Gambar 3 4 Desain halaman tujuan pembelajaran.....	32
Gambar 3 5 Desain halaman pengertian teks narasi	33
Gambar 3 6 Desain halaman materi unsur teks narasi tokoh.....	33
Gambar 3 7 Desain halaman materi unsur intrinsik teks narasi latar.....	33
Gambar 3 8 Desain halaman materi unsur intrinsik teks narasi alur.....	34
Gambar 3 9 Desain halaman materi unsur intrinsik teks narasi tema	34
Gambar 3 10 Desain halaman materi unsur intrinsik teks narasi amanat	34
Gambar 3 11 Desain halaman video cerita malin kundang.....	35
Gambar 3 12 Desain Halaman permainan teka-teki silang.....	35
Gambar 3 13 Desain Halaman profil	35
Gambar 3 14 Halaman Cover.....	36
Gambar 3 15 Halaman Menu	36
Gambar 3 16 Halaman Tujuan Pembelajaran.....	37
Gambar 3 17 halaman pengertian teks narasi	37
Gambar 3 18 materi unsur intrinsik teks narasi tentang tokoh.....	37
Gambar 3 19 Materi unsur intrinsik teks narasi tentang alur	38
Gambar 3 20 Materi unsur intrinsik teks narasi tentang latar	38
Gambar 3 21 Materi unsur intrinsik teks narasi tentang tema	38
Gambar 3 22 video teks narasi cerita malin kundang	39
Gambar 3 23 Halaman permainan teka-teki silang.....	39
Gambar 3 24 Halaman profil memuat identitas pengembang.....	39
Gambar 4 1 Halaman Cover.....	63
Gambar 4 2 Halaman Menu	64
Gambar 4 3 Halaman Tujuan Pembelajaran.....	64
Gambar 4 4 Halaman pengertian teks narasi.....	64
Gambar 4 5 Materi unsur intrinsik teks narasi tentang tokoh	65
Gambar 4 6 Materi unsur intrinsik teks narasi tentang alur	65
Gambar 4 7 Materi unsur intrinsik teks narasi tentang latar	65
Gambar 4 8 Materi unsur intrinsik teks narasi tentang tema	66
Gambar 4 8 Materi unsur intrinsik teks narasi tentang tema	66
Gambar 4 9 Video memuat video teks narasi cerita malin kundang.....	66
Gambar 4 9 Video memuat video teks narasi cerita malin kundang.....	66
Gambar 4 10 Halaman permainan teka-teki silang.....	66
Gambar 4 11 Halaman profil memuat identitas pengembang.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Waktu Penelitian.....	40
Tabel 3 3 Angket Validasi Materi.....	43
Tabel 3 4 Angket Validasi Perangkat Pembelajaran.....	44
Tabel 3 5 Kisi-Kisi Soal	46
Tabel 3 6 Angket Validasi Respon Guru	50
Tabel 3 7 Angket Validasi Respon Siswa	51
Tabel 3 8 Skor Penilaian	54
Tabel 3 9 Tabel Kriteria validasi	54
Tabel 3 10 Skor Penilaian	55
Tabel 3 11 Tabel Kriteria Kepraktisan.....	56
Tabel 3 12 Tabel Kriteria Keefektifan.....	57
Tabel 4 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	67
Tabel 4 2 Hasil Validasi Ahli Materi	69
Tabel 4 3 Tabel Validasi Perangkat Pembelajaran.....	71
Tabel 4 4 Angket Respon Guru Uji Terbatas.....	74
Tabel 4 5 Angket Respon Siswa Uji Terbatas	76
Tabel 4 6 Hasil Belajar Siswa Uji Terbatas.....	77
Tabel 4 7 Angket Respon Guru Uji Luas	79
Tabel 4 8 Angket Respon Siswa Uji Luas.....	81
Tabel 4 9 Hasil Belajar Siswa Uji Luas	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Pengajuan Judul	98
Lampiran 2: Berita Acara	100
Lampiran 3: Lembar Surat Izin Penelitian	103
Lampiran 4: Surat Keterangan telah melakukan penelitian	104
Lampiran 5: Surat Keterangan pemanfaatan produk	105
Lampiran 6 Hasil Wawancara	106
Lampiran 7: Dokumentasi Pemanfaatan Media	107
Lampiran 8: Modul dan perangkat	108
Lampiran 9: Surat permohonan validasi Media	129
Lampiran 10: Surat permohonan validasi Media	131
Lampiran 11: lembar validasi materi.....	134
Lampiran 12: lembar validasi perangkat	137
Lampiran 13: angket respon guru	141
Lampiran 14: respon siswa	144
Lampiran 15: hasil soal evaluasi	147
Lampiran 16: Dokumentasi	151
Lampiran 17: Surat Keterangan bebas plagiasi	152

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia Menurut Fahrurrozi,(2023:54) di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sebagai satu kesatuan yang terpadu .Keempat keterampilan tersebut tidak dapat dipisahkan karena saling mendukung dalam membentuk kemampuan komunikasi peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada keterampilan membaca saja, tetapi juga harus mengembangkan kemampuan berbicara, menyimak, dan menulis secara seimbang agar siswa mampu menggunakan bahasa secara efektif dan sesuai konteks. Sejalan dengan hal tersebut, Putranto, dkk (2023:15) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah membentuk kemampuan berbahasa agar siswa mampu memahami dan menggunakan bahasa sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan sehari-hari

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar (Fase B) dalam Kurikulum Merdeka meliputi empat elemen utama, yaitu(1) Elemen menyimak melatih siswa memahami informasi lisan; (2) elemen membaca dan memirsa melatih memahami teks tulis dan visual; (3) elemen berbicara dan mempresentasikan melatih menyampaikan gagasan secara lisan; dan (4) elemen menulis melatih siswa menulis teks sederhana sesuai konteks. Dari keempat elemen tersebut, elemen menyimak menjadi salah satu elemen penting bagi siswa sekolah dasar karena berkaitan dengan kemampuan menerima dan memahami informasi, pesan, serta isi cerita yang disampaikan secara lisan. Kegiatan menyimak juga membantu siswa meningkatkan konsentrasi, memahami alur cerita dengan baik, dan melatih kemampuan berpikir dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Untuk mencapai tujuan tersebut, materi Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar disusun secara terpadu agar siswa mampu meningkatkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Materi yang dipelajari mencakup berbagai kemampuan, seperti memahami gagasan pokok dan gagasan pendukung, memahami informasi dari teks, mengenali unsur-unsur cerita, serta memahami tokoh dan watak dalam cerita. Materi tersebut diberikan agar siswa mampu memahami isi teks maupun informasi yang disampaikan secara lisan dan tertulis dengan baik.

Salah satu materi Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar adalah teks narasi. Materi tersebut terdapat dalam capaian pembelajaran (CP), yaitu peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau disajikan melalui media audio. Untuk mencapai capaian pembelajaran tersebut, diperlukan indikator pembelajaran sebagai berikut: (1) mengidentifikasi tokoh dalam cerita malin kundang; (2) menjelaskan latar tempat dan waktu pada cerita malin kundang; serta (3) menganalisis alur dan amanat dalam cerita malin kundang. Melalui indikator tersebut, peserta didik diharapkan mampu memahami dan memaknai teks narasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 02 Ngrance, diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi masih didominasi oleh metode ceramah. Guru menjadi pusat pembelajaran dengan menyampaikan materi secara lisan, sedangkan peserta didik lebih banyak mendengarkan dan mencatat. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku paket dan papan tulis sehingga pembelajaran cenderung monoton. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Hasil wawancara dengan guru dan beberapa siswa kelas IV SDN Ngrance 02 Kabupaten Tulungagung diketahui bahwa guru masih mengalami keterbatasan dalam memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif pada materi teks narasi sehingga pembelajaran lebih banyak dilakukan melalui penjelasan materi dan pemberian tugas. Sementara itu, peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran cenderung kurang menarik karena hanya menggunakan buku paket dan penjelasan

guru. Mereka juga mengharapkan media pembelajaran interaktif yang dilengkapi gambar, audio, animasi, dan permainan agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh dari guru kelas IV, diketahui bahwa dari 28 peserta didik, sebanyak 16 peserta didik (57%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran KKTP yang telah ditetapkan sekolah. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi teks narasi masih tergolong rendah sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan multimedia interaktif teka-teki silang pada materi teks narasi siswa kelas IV. Media ini menyajikan materi melalui perpaduan teks, gambar, audio, animasi, dan aktivitas permainan yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, multimedia interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi teks narasi siswa kelas IV sekolah dasar. Menurut Manullang, Simaremare, dan Darwin (2025:1), multimedia interaktif merupakan integrasi teks, gambar, audio, video, dan animasi yang memungkinkan pengguna berpartisipasi aktif dalam pembelajaran maupun komunikasi digital. Multimedia interaktif bersifat partisipatif, responsif, dan adaptif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan pengguna dalam pembelajaran. Sementara itu, menurut Widaningsih (2023:10), teka-teki silang (*crossword puzzle*) merupakan permainan kata berbentuk segi empat yang terdiri atas kotak-kotak hitam dan putih secara horizontal dan vertikal. Permainan ini menyediakan sejumlah pertanyaan dengan potongan huruf sebagai petunjuk untuk mengisi kotak-kotak kosong yang tersedia.

Multimedia interaktif memiliki kelebihan dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks narasi melalui tampilan yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan. Pada multimedia ini terdapat fitur teka-teki silang sebagai pendukung pembelajaran yang membantu siswa mengidentifikasi dan menguasai unsur-unsur teks narasi, seperti tokoh, latar, alur, tema, dan amanat cerita dengan

cara yang lebih menyenangkan. Selain itu, multimedia interaktif memberikan umpan balik secara langsung sehingga siswa dapat mengetahui hasil belajarnya, memperbaiki kesalahan, dan meningkatkan penguasaan materi secara bertahap. Oleh karena itu, multimedia interaktif menjadi alternatif media pembelajaran yang praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks narasi di kelas IV sekolah dasar.

Dari uraian tersebut dipilihlah judul penelitian PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TEKA-TEKI SILANG MATERI TEKS NARASI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, masalah penelitian ini dibatasi pada

1. kevalidan multimedia interaktif teka-teki silang materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Ngrance 02;
2. keefektifan multimedia interaktif teka-teki silang materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Ngrance 02; dan
3. kepraktisan dan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif teka-teki silang materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Ngrance 02.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana tingkat kevalidan multimedia interaktif teka-teki silang materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Ngrance 02?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan multimedia interaktif teka-teki silang materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Ngrance 02?
3. Bagaimana tingkat keefektifan multimedia interaktif teka-teki silang materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Ngrance 02?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah.

1. untuk mengetahui tingkat kevalidan multimedia interaktif teka-teki silang materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Ngrance 02;
2. untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia interaktif teka-teki silang materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Ngrance 02 ; dan
3. untuk mengetahui tingkat keefektifan multimedia interaktif teka-teki silang materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Ngrance 02.

E. Manfaat Penelitian

Skripsi ini bermanfaat bagi perpustakaan UNP Kediri. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan bahan literatur tambahan bagi perpustakaan yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa, peneliti, dan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2022). Instrumen perangkat pembelajaran (Cetakan ke-6). Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Aprilia. T. H. 2025. *Metode Penelitian Kontemporer: Konsep, Desain, dan Aplikasi*. Kediri: Perkumpulan Akademi Pesantren Nusantara
- Arina., D, Mujiwati., E.S, & Kurnia.E.(2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar*. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan 1 (2), 168-175
- Bilal, Maulana., A & Saputro., A, (2019). *Implementasi multimedia pembelajaran interaktif pengenalan tata surya pada kelas 3 sampai kelas 5 SDN Pasar Baru 07 Pagi*.
- Dewi, R. S., Indrawati, D., & Indah, A. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan Melalui Media Kantong Bilangan Pada Peserta Didik Kelas I Sdn Sukodono 1 Sidoarjo. *Educational Journal: General And Specific Research*, 3(Juni), 211–219.
- Dewi., S. R & Haryanto., H. (2019). *Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 9 (1). 9-22
- Estede, dkk. 2025. *Inovasi Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Star Digital Publishing
- Fahrurrozi., Wicaksono, A.(2023). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Sleman : Penerbit Garudhawaca
- Feri., M. 2026. *Bahasa Indonesia untuk Calon Guru MI/SD*. Banyumas: wawasan Ilmu
- Hanifa., A.P, Putri., E.N, & Jacky., S. M. *Kemampuan Menulis Narasi*. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2 (3), 138–148

- Hanifah, dkk. (2023). *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Sukiharjo: Pradina Pustaka
- Iswan. 2025. *Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada
- Jalinus, dkk. 2021. *Riset Pendidikan Dan Aplikasinya*. Padang: unp press
- Judijanto., L, Sepriano., S, & Endika.,Y.V.(2025). *Multimedia Interaktif*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Maisarah., dkk(2023). *Media Pembelajaran*. Serang Banten : Sada Kurnia Pustaka.
- Manullang., D., Simaremare., A, & Darwin. 2025.*Bahan Ajar Pelatihan Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Taman Kanak-Kanak*. Lombok Tengah: Penerbit P4I
- Masrifa. (2023). *Media interaktif pembelajaran IPAS*. Semarang : Cahya Ghani Recovery.
- Mayer, Richard E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Pasaribu.,O.L.2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*.Medan: Umsu press
- Prasetya, Singgih Dwi. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Visual 3d Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Mi Miftahul Huda Kabupaten Kediri*. Kediri: Un Pgri Kediri.
- Pribadi, B. (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: Kencana. PT Remaja Rosdakarya.
- Putra, dkk. 2024. *Pengantar Teknologi Multimedia*. Makassar:Tohar Media
- Putranto, dkk. (2023). *Terampil Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia SD*. Semarang : Cahya Ghani Recovery
- Rahmayantis.,M.D, Puspitoningrum., E. (2019). *Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Menyimak Dongeng Bahasa Jawa untuk SMP Kelas VII*:

Interactive Multimedia as a Learning Media for Listening to Javanese.
Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran 3 (1), 46-58

Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2 : Teori Dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

Saifudin., M, Susilaningsih., S. Wedi., A. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD.* JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan 3 (1), 68-77

Saputra.,I.2020. *TTS Seru Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Mi Kelas Vi Untuk Madrasah Ibtidaiyah.* Jakarta:Guepedia

Simpn., I. W. 2025. *KAPITA Selekt Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Berbahasa.* Cirebon: Greenbook Publisher

Sintya.,Y. R, Sutadji.,E, & D Jatmika., E. T.(2020).Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan 5 (8).1105-1114

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2019. Metode Penelitian & Pengembangan Reasearch and Development. Bandung: Alfabeta

Suharni. 2021. *Cara Mudah Belajar Ips Dengan Media Tts.* Karanganyar:Penerbit YLGI

Susanti, dkk. (2022). *Desain Media Pembelajaran SD/MI.* Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini

Syarifuddin, dan Utari, Eka Dewi. (2022). Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital). Palembang: Bening Media Publishing.

Triana, Titi.,Widowati,H & Achyani. (2021). *Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran IPA pada materi keseimbangan lingkungan dengan*

mengintegrasikan nilai-nilai keislaman untuk menumbuhkan sikap peduli lingkungan. Bioedukasi Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro, 164–169.

Widaningsih. 2023. *Asiknya Bermain Tts Asean*. Indramayu: Penerbit Adab

Widya., R. 2022. *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Bantul: Jejak Pustaka

Zunaidah, & Amin. (2016). Metode penelitian pendidikan praktis. Jakarta: Rajawali Pers