

SIPAKATA: Studi Kelayakan dan Kepraktisan Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Membaca Permulaan dan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Pada Fase A

Nafissa Citra Rahmawati ¹, Dinda Febrianissa Nooralicia ², Sintia Maharani ³

^{1,2,3} Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: ¹202433053@std.umk.ac.id, ²202433055@std.umk.ac.id, ³202433068@std.umk.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya tingkat keterampilan literasi membaca awal di kalangan kelas satu dan dua SD siswa sekolah dan terbatasnya ketersediaan media pembelajaran digital yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memeriksa kelayakan dan kepraktisan SIPAKATA (Si Pandai Kata) sebagai media pembelajaran digital yang inovatif untuk menunjang early reading melek huruf. Studi ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari analisis, tahap desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengujian kelayakan dilakukan oleh para ahli material, media ahli, dan ahli bahasa, sementara kepraktisan diukur melalui tanggapan guru dan siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa SIPAKATA layak, dengan skor validasi 75,5 persen dari pakar media, 80,3 persen dari ahli material, dan 78,9 persen dari pakar bahasa. Pengujian kepraktisan menunjukkan kategori yang sangat praktis, dengan skor 88,5 persen dari guru dan 95,1 persen dari siswa. Temuan ini menyimpulkan bahwa SIPAKATA cocok dan efektif sebagai pembelajaran digital Media untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca dini.

Kata Kunci: SIPAKATA, Literasi Membaca Dini, Media Pembelajaran Digital, Sekolah Dasar, Penelitian dan Pengembangan

Sitasi:

Rahmawati, N. C., Nooralicia, D. F., & Maharani, S. (2026). SIPAKATA: Studi Kelayakan dan Kepraktisan Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Membaca Permulaan dan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Pada Fase A. *Journal of Science and Education Research*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.62759/jsjer.v5i1.390>

Pendahuluan

Kemampuan membaca di tahap awal adalah fondasi yang sangat penting untuk perkembangan literasi siswa di tingkat pendidikan dasar, terutama pada siswa kelas rendah (Siregar, 2019). Pada fase ini, siswa kelas I dan II mulai memahami struktur bahasa, pengenalan huruf, serta hubungan antara simbol tulisan dan bunyi, yang semuanya mendukung keterampilan membaca yang lebih lanjut. Penelitian menunjukkan bahwa membaca permulaan bukan hanya sekedar kemampuan dasar, melainkan tahap krusial yang harus dikuasai siswa sebelum mereka melangkah ke keterampilan membaca yang lebih kompleks di tingkat selanjutnya (Soya & Purnamasar, 2025). Di tahap ini, siswa mulai belajar bagaimana kata-kata disusun dalam kalimat, sehingga penting untuk memperkenalkan kosakata baru dan hubungan antar kata dalam struktur kalimat. Oleh karena itu, pembelajaran yang mengintegrasikan aspek sintaksis penting untuk membantu siswa memahami struktur kalimat secara bertahap, dari kata hingga kalimat sederhana yang bermakna (Setiawaty et al., 2025).

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas II di SD 5 Jepang masih menghadapi tantangan dalam pendekatan sintaksis. Mereka kesulitan dalam mengenal kosakata baru, memahami makna kata dengan tepat, dan menyusun kalimat sederhana. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan siswa dalam mengintegrasikan kosakata baru ke dalam struktur kalimat yang benar dan bermakna. Proses pembelajaran yang ada saat ini masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan latihan tertulis, yang membuat siswa kurang memiliki kesempatan untuk berlatih secara aktif dalam mengolah kata menjadi kalimat. Situasi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan

Article Info

Received: 12 Januari 2026

Accepted: 20 Januari 2026



Journal of Science and Education Research is licensed under a Creative Commons Attribution - Share Alike 4.0 International License.

karakteristik siswa, agar kemampuan mereka dalam mengenal kosakata, memahami makna, dan menyusun kalimat dapat berkembang dengan optimal.

Media adalah alat bantu yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran (Setiawaty et al., 2025). Untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan berbahasa mereka, penting untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital yang sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak-anak saat ini. Dengan adanya media digital, siswa tidak hanya bergantung pada buku teks cetak sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi juga bisa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan bermakna. Salah satu cara untuk memanfaatkan teknologi ini adalah dengan menggunakan aplikasi pembelajaran SIPAKATA: Media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa mengenal kosakata baru, memahami makna kata dalam konteks, serta melatih kemampuan mereka dalam menyusun kalimat sederhana. Melalui media tersebut materi pembelajaran disajikan secara interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, dan aktivitas menyusun kata menjadi kalimat, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang aktif dan menyenangkan (Rosa et al., 2023).

Aplikasi SIPAKATA (Si Pandai Kata) dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan pelajaran bahasa Indonesia dengan cara yang interaktif. Dengan berbagai aktivitas yang berbentuk permainan edukatif, SIPAKATA memudahkan siswa untuk mengenal kosakata, memahami arti kata, dan menyusun kalimat sederhana sebagai bagian dari proses belajar dan penilaian formatif di kelas. Penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, karena materi disajikan dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, teknologi seperti *game-based learning* berperan dalam mengembangkan literasi digital siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna (Maulidina et al., 2018).

Salah satu penelitian yang relevan dengan SIPAKATA yaitu Media Kartu Kata Digital milik (Sadira et al., 2023) yang mengembangkan media kartu kata digital dan terbukti membantu siswa kelas rendah dalam memahami struktur kalimat secara bertahap melalui tampilan visual dan latihan interaktif. Persamaan media tersebut dengan SIPAKATA terletak pada tujuan pembelajaran, yaitu melatih penguasaan kosakata, pemahaman makna, dan kemampuan menyusun kalimat sederhana melalui media digital. Perbedaannya, media pada penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada kartu kata digital, sedangkan SIPAKATA dikembangkan sebagai media interaktif yang mengintegrasikan pengenalan kosakata, pemahaman makna, dan penyusunan kalimat secara terpadu serta diterapkan pada konteks pembelajaran siswa kelas II di SD 5 Jepang.

Secara keseluruhan, aplikasi tersebut bukan hanya bertujuan untuk membantu siswa mengatasi kesulitan dalam mengenal kosakata dan memahami makna kata, tetapi juga untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif, bermakna, dan menarik. Fokus dari penelitian ini yaitu (1) mendesain aplikasi SIPAKATA sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas II SD 5 Jepang dalam mengenal kosakata, memahami makna, dan menyusun kalimat sederhana; (2) menguji kelayakan aplikasi SIPAKATA melalui penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi; serta (3) menguji kepraktisan aplikasi SIPAKATA dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch (2009). Pelaksanaan penelitian dibatasi sampai tahap implementasi, karena penelitian difokuskan pada pengujian tingkat kelayakan (*feasibility*) dan kepraktisan (*practicality*) dari produk pembelajaran yang dikembangkan. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*, yang dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan tujuan penelitian.

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik, kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, serta potensi budaya lokal yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran. Pada tahap *design*, peneliti merancang materi pembelajaran, tampilan antarmuka aplikasi yang ramah bagi siswa sekolah dasar, menyusun *storyboard*, serta mengembangkan instrumen penilaian. Tahap *development* mencakup proses pembuatan aplikasi SIPAKATA, pengintegrasian unsur budaya lokal, serta pelaksanaan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Selanjutnya, tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba terbatas pada siswa kelas II SD Negeri 5 Jepang untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran membaca permulaan. Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif dan sumatif melalui

angket, observasi, serta wawancara guna memperoleh gambaran mengenai kelayakan dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 5 Jepang. Proses uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil yang melibatkan 5 siswa dan uji coba skala besar yang melibatkan 13 siswa. Teknik pengumpulan dan analisis data disajikan secara terpadu agar alur penelitian lebih sistematis. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, observasi, angket respon guru dan siswa, lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi, serta instrumen pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan literasi membaca permulaan siswa. Instrumen penelitian disusun menggunakan skala Likert 1–4 dalam bentuk *checklist*. Data hasil penilaian kelayakan dan kepraktisan diolah dengan mengonversi skor ke dalam bentuk persentase. Setelah proses validasi oleh para ahli, penelitian dilanjutkan dengan uji kepraktisan untuk memperoleh data respon guru dan siswa terhadap penggunaan produk. Seluruh data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan perhitungan persentase berdasarkan rumus yang telah ditetapkan.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = Nilai Akhir

f = Perolehan Skor

N = Jumlah Skor Maksimum

Teknik analisis data yang diambil menggunakan analisis kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif. Adapun kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang akan dihasilkan mengacu pada sumber Arikunto (2019) dan Riduwan & Sunarto (2017) sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Interval	Kategori	Keterangan
<21%	Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Layak
21-40%	Tidak Valid	Tidak Layak
41-60%	Cukup Valid	Cukup Layak
61-80%	Valid	Layak
81-100%	Sangat Valid	Sangat Layak

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk

Interval	Kategori	Keterangan
81-100%	Sangat Praktis	Tidak Ada Perbaikan
61-80%	Praktis	Sedikit Perbaikan
41-60%	Cukup Praktis	Sedikit Perbaikan
21-40%	Kurang Praktis	Perlu Perbaikan
0-20%	Tidak Praktis	Perlu Perbaikan

Hasil dan Pembahasan

Tahap pengembangan aplikasi SIPAKATA (Si Pandai Kata) merupakan bagian penting dari penelitian ini karena bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I-II sekolah dasar. Proses pengembangan dilakukan setelah tahap analisis dan perancangan selesai, dengan berfokus pada pembuatan, validasi, dan penyempurnaan media agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran membaca permulaan. Aplikasi SIPAKATA dirancang menggunakan Canva dan Heyzine untuk pembuatan konten visual serta desain tampilan, yang kemudian dikombinasikan dengan <https://appsgeyser.com/create-app> agar dapat diubah menjadi aplikasi berbasis Android. Dalam proses perancangannya, digunakan jenis huruf Animate bentuknya yang sederhana, jelas, dan mudah dibaca oleh anak usia sekolah dasar. Konten pembelajaran yang dimuat di dalam aplikasi meliputi pengenalan huruf, penyusunan suku kata, latihan membaca kata dan kalimat sederhana, serta pemahaman isi bacaan yang diadaptasi dari konteks kehidupan sehari-hari siswa.

Keunikan SIPAKATA (Si Pandai Kata) karena materinya ditujukan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membaca permulaan dan menyusun kalimat sederhana. Materinya mencakup pengenalan huruf, suku kata, kata, hingga kalimat sederhana, dan disajikan secara bertahap, dalam konteks, dan dengan cara yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Metode ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi awal siswa, tetapi juga membantu mereka memahami arti kata dan membuat kata-kata sederhana secara mandiri. Setelah aplikasi selesai dirancang, dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi untuk menilai kelayakan isi, tampilan, bahasa, serta keterpaduan unsur budaya lokal. Hasil masukan dan saran dari para ahli digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan, sehingga aplikasi siap diujicobakan kepada siswa dan guru di SD Negeri 5 Jepang. Berikut adalah desain dari Aplikasi SIPAKATA.

Tabel 3. Desain Aplikasi SIPAKATA

Desain	Penjelasan
	<p>Tampilan utama aplikasi SIPAKATA berupa Cover dan judul materi pembelajaran, terdapat tombol play untuk memulai</p>
	<p>Halaman kedua aplikasi SIPAKATA berisi petunjuk penggunaan, selain itu terdapat tombol <i>home</i>, <i>next</i> untuk memulai</p>
	<p>Halaman ketiga aplikasi SIPAKATA menu materi membaca permulaan</p>
	<p>Halaman materi Belajar Kata Baru</p>
	<p>Halaman materi mengenal Kalimat Sederhana</p>

Uji Kelayakan Media

Kelayakan media dalam penelitian ini diperoleh dari hasil validasi oleh validator ahli untuk mengetahui kevalidan atau kelayakan media pembelajaran SIPAKATA. Kevalidan atau kelayakan media pembelajaran SIPAKATA diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media, materi dan bahasa. Berikut hasil rekapitulasi validasi oleh validator yang telah dilakukan.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Media I	66	73,3%	Layak
Validator Media II	70	77,7%	Layak
Rata-rata	68	75,5%	Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Validasi ahli media dilakukan oleh dua orang validator dengan menilai lima aspek utama, yaitu layout, teks, animasi, pemrograman, dan navigasi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa validator I memberikan skor total 66 dengan persentase 73,3% dan termasuk dalam kategori "Layak", sedangkan validator II memberikan skor 70 dengan persentase 77,7% dan kategori "Layak". Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli media mencapai 75,5% dengan kriteria Layak, sehingga media SIPAKATA dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan beberapa penyempurnaan teknis.

Pertama, Aspek Layout. Aspek layout mencakup ketepatan pemilihan background, kemenarikan tampilan, dan kesesuaian proporsi warna. Berdasarkan hasil validasi, tampilan SIPAKATA dinilai menarik, harmonis, dan memiliki kombinasi warna yang serasi dengan karakteristik siswa SD. Pemilihan background dan tata letak visual dianggap tepat karena tidak mengganggu fokus belajar. Namun, validator memberikan masukan agar kontras warna tulisan dengan latar belakang lebih disesuaikan agar keterbacaan meningkat.

Kedua, Aspek Teks. Indikator aspek ini meliputi pemilihan font, ukuran font, warna tulisan, penempatan teks, dan penggunaan bahasa. Validator menilai bahwa teks dalam SIPAKATA telah jelas, mudah dibaca, dan menggunakan bahasa yang komunikatif serta sesuai dengan usia pengguna. Pemilihan jenis huruf dan ukuran font dinilai suda sesuai, meskipun disarankan agar penggunaan warna pada beberapa bagian teks diperkuat agar lebih menonjol dan tidak monoton.

Ketiga, Aspek Animasi. Penilaian pada aspek animasi meliputi kesesuaian animasi dan kemenarikan animasi. Validator menyatakan bahwa animasi yang digunakan telah sesuai dengan isi materi, sehingga membantu siswa memahami konsep yang disampaikan. Gerakan animasi dinilai menarik dan proporsional.

Keempat, Aspek Pemrograman. Indikator penilaian pada aspek ini meliputi kejelasan alur pengguna, serta kelengkapan petunjuk penggunaan. Validator menilai bahwa alur navigasi dan petunjuk penggunaan aplikasi telah jelas, dan pengguna dapat menggunakan aplikasi secara mandiri tanpa kesulitan berarti. Namun, validator menambahkan bahwa pengaturan tombol kembali dan transisi antar halaman dapat dibuat lebih halus untuk mempermudah navigasi pengguna.

Kelima, Aspek Navigasi. Aspek ini mencakup ketepatan penempatan tombol dan fungsi navigasi. Berdasarkan hasil penilaian, tombol navigasi berfungsi dengan baik dan ditempatkan pada posisi yang mudah dijangkau pengguna. Tampilan tombol dinilai menarik dan tidak mengganggu fokus pembelajaran. Validator suda memberikan saran karna ikon navigasi suda dibuat sesuai konsisten dan pengguna juga lebih mudah untuk mengenalinya.

Hasil Kelayakan Materi

Validasi ahli materi terhadap media SIPAKATA dilakukan oleh dua validator dengan menilai tiga aspek utama, yaitu kualitas materi pembelajaran, kualitas desain pembelajaran, dan kualitas tampilan.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Materi I	69	76,6%	Layak
Validator Materi II	70	77,7%	Layak
Rata-rata	104,5	77,15%	Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Hasil validasi menunjukkan bahwa media SIPAKATA memperoleh total skor dari validator I sebesar 69 dengan persentase 76,6% dan termasuk dalam kategori “Layak”, sedangkan validator II memberikan skor 70 dengan persentase 77,7% dan berkriteria “Layak”. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli materi mencapai 104,5 atau 77,15%, sehingga media ini dinyatakan Layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Pertama, Aspek Kualitas Materi Pembelajaran. Aspek ini meliputi seberapa baik materi tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran, seberapa luas dan dalam isi yang disampaikan, kejelasan dalam penyajian, kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta kebenaran konsep yang ada dalam media SIPAKATA. Hasil validasi menunjukkan bahwa kedua validator setuju bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa SD. Materi ini dinilai relevan, jelas, dan disusun dengan baik. Namun validator memberikan beberapa saran untuk perbaikan, terutama dalam hal pendalaman materi agar penyajiannya lebih komprehensif. Dengan demikian, dari segi kualitas materi pembelajaran, media SIPAKATA dapat diklasifikasikan sebagai Layak.

Kedua, Kualitas Desain Pembelajaran. Aspek desain pembelajaran dinilai dari beberapa faktor, seperti kejelasan petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran yang jelas, kelengkapan materi yang disajikan, daya tarik tampilan, dan kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa petunjuk penggunaan media SIPAKATA sudah cukup jelas, tujuan pembelajaran disampaikan dengan baik, dan alur penyajian materi tersusun secara logistik. Penyajian materi juga dinilai menarik dan mampu mendukung pemahaman siswa. Validator memberikan masukan agar alur penyajian materi dapat disusun lebih ringkas dan sistematis. Secara keseluruhan, aspek kualitas desain pembelajaran berada pada kategori Layak.

Ketiga, Kualitas Tampilan. Aspek kualitas tampilan meliputi daya tarik visual, kemudahan penggunaan, kebenaran penulisan teks, ketepatan penggunaan bahasa, dan kejelasan penyajian materi. Berdasarkan penilaian validator, tampilan media SIPAKATA dinilai cukup menarik, mudah digunakan, dan interaktif untuk siswa sekolah dasar. Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan mudah dipahami. Validator memberikan beberapa saran kecil mengenai konsistensi istilah dan penyempurnaan redaksi agar penyampaian materi menjadi lebih efektif. Dengan demikian, aspek kualitas tampilan media SIPAKATA termasuk dalam kategori Layak.

Hasil Revisi Desain

Revisi desain adalah proses perbaikan, perubahan dan penambahan sesuatu dari desain awal setelah proses validasi. Revisi desain bertujuan untuk mencapai desain akhir. Revisi desain dilakukan sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli pada lembar validasi yang telah disediakan. Berikut adalah revisi pengembangan media sesuai komentar dan saran dari validator media, materi dan bahasa.

Tabel 6. Revisi Desain Aplikasi SIPAKATA

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tambahkan logo UMK dan latar belakang menggunakan gambar asli		
Menambahkan Soal Evaluasi pada media Sipakata		

Hasil Uji Kepraktisan SIPAKATA

Uji kepraktisan aplikasi SIPAKATA dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemudahan penggunaannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasil uji kepraktisan menunjukkan sebagai berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Respon Guru

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1	Kegunaan	1-4	15	75	Layak
2	Kemudahan Penggunaan	5-7	10	66	Cukup Layak
3	Tampil dan Desain	8-9	9	90	Sangat Layak
4	Manfaat Pembelajaran	10-12	12	80	Layak
5	Keterpakaian	13-17	20	80	Layak
Total Skor			66	97,75	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1	Keterkaitan	1-3	40	88,8	Sangat Layak
2	Kemudahan	4-6	32	71,7	Layak
3	Pembelajaran	7-9	32	71,7	Layak
4	Manfaat	10-12	41	91,1	Sangat Layak
Total Skor			145	64,66	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Penilaian kepraktisan media SIPAKATA melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung aplikasi. Berdasarkan hasil angket, guru memperoleh total skor 66 dengan persentase 97,75%, sedangkan siswa memperoleh total skor 145 dengan persentase 64,66%. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi SIPAKATA termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal.

Pertama, Aspek Keterkaitan. Pada aspek tampilan, guru memberikan penilaian yang sangat baik terhadap desain visual aplikasi, yang meliputi pemilihan warna, jenis huruf, animasi, dan tata letak yang menarik serta mudah digunakan. Tampilan dinilai mampu menarik perhatian siswa dan memberikan kenyamanan dalam penggunaan. Hasil penilaian siswa juga menunjukkan hal serupa dengan skor 40 dan persentase 88,8%, yang termasuk kategori sangat layak. Siswa merasa bahwa tampilan aplikasi SIPAKATA modern, menarik, dan memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif. Dengan demikian, aspek tampilan dinilai sangat layak baik dari sudut pandang guru maupun siswa.

Kedua, Aspek Kemudahan. Dari segi Kemudahan, guru menilai bahwa isi dalam aplikasi sudah sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), serta selaras dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan siswa. Penggunaan jelas, serta navigasi aplikasi mudah dipahami sehingga tidak menyulitkan guru maupun siswa saat mengoperasikannya. Sementara itu, siswa memberikan tanggapan yang sangat positif dengan skor 32 dan persentase 71,7%, yang termasuk kategori layak. Siswa merasa materi yang disajikan mudah dimengerti, menarik, dan membantu mereka memahami konsep pembelajaran secara menyenangkan. Oleh karena itu, aspek materi secara keseluruhan layak berdasarkan penilaian guru dan siswa.

Ketiga, Aspek Pembelajaran. Pada aspek pembelajaran, guru menilai bahwa aplikasi SIPAKATA memiliki alur pembelajaran yang runtut, interaktif, dan mampu memotivasi siswa untuk belajar. Fitur seperti kuis, soal evaluasi dan game dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil penilaian siswa juga mendukung hal ini, dengan skor 32 dan persentase 71,7%, yang termasuk kategori layak. Siswa menyatakan bahwa penyajian materi dalam aplikasi terasa menyenangkan dan tidak membosankan karena dilengkapi dengan elemen interaktif. Dengan demikian, aspek pembelajaran dinilai layak dari kedua kelompok responden.

Keempat, Aspek Manfaat. Dari sisi Manfaat, guru memberikan penilaian bahwa penggunaan aplikasi SIPAKATA membantu siswa belajar membaca awal dan menyusun kalimat sederhana. Bahasa yang digunakan komunikatif dan mendukung pemahaman materi dengan jelas. Siswa juga memberikan respon yang sangat positif dengan skor 41 dan persentase 91,1%, yang berarti sangat layak. SIPAKATA membantu siswa membaca dan menyusun kalimat dengan cara yang lebih mudah, menyenangkan, dan tidak membosankan.

Kelayakan Media

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli media, media pembelajaran SIPAKATA mendapatkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 75,5% dan masuk dalam kategori Layak. Angka ini menunjukkan bahwa media SIPAKATA secara keseluruhan telah memenuhi aspek teknis dan estetika dalam pengembangan media pembelajaran digital. Ini mencakup kemudahan penggunaan, fungsi fitur, serta desain visual yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Validasi oleh ahli media sangat penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar siswa SD. Hal ini terutama berkaitan dengan ketepatan konten, keterbacaan antarmuka, dan relevansi media dengan tujuan pembelajaran. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang telah divalidasi oleh ahli media dapat dianggap layak dan bahkan sangat valid untuk digunakan oleh siswa sekolah dasar dalam meningkatkan keterampilan belajar mereka (Devi, 2023).

Pada aspek layout, validator menilai bahwa desain dan pemilihan warna pada media SIPAKATA sudah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tampilan visual dinilai cukup menarik serta tidak mengganggu konsentrasi belajar peserta didik, meskipun masih diperlukan penyesuaian tingkat kontras warna agar teks lebih mudah dibaca. Tampilan/desain media yang menarik, pemilihan warna cerah, serta penataan tulisan dan gambar yang jelas dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Putri et al., 2024). Selain itu, hasil tersebut juga memperkuat penelitian (Hae et al., 2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran visual dengan desain yang sederhana, proporsional, dan pemilihan warna yang tepat dapat meningkatkan kenyamanan serta fokus belajar siswa sekolah dasar.

Pada aspek teks, media interaktif, dan visual, menilai bahwa penggunaan jenis huruf League Spartan pada media SIPAKATA sudah sangat sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan awal membaca siswa kelas I dan II di sekolah dasar. Ini membuat teks menjadi mudah dibaca dan dipahami. Penyajian teks juga dinilai sederhana, yang membantu siswa mengenali kata-kata dan memahami materi secara bertahap. Media SIPAKATA tidak menggunakan video YouTube, melainkan memanfaatkan permainan interaktif *Wordwall* sebagai alat latihan dan penguatan materi. Permainan ini dianggap efektif untuk meningkatkan keaktifan, minat belajar, dan keterlibatan siswa kelas awal, karena dikemas dalam bentuk bermain sambil belajar. media pembelajaran visual dan interaktif yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar mampu meningkatkan ketertarikan, pemahaman, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Setiawaty et al., 2024). Namun, validator menyarankan agar variasi visual di beberapa bagian dapat ditingkatkan agar media terlihat lebih menarik bagi siswa kelas rendah. Hal ini sejalan dengan penelitian (Devi, 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual dan interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas awal SD dapat membantu meningkatkan pemahaman, minat belajar, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada aspek pemrograman dan navigasi, media SIPAKATA mendapatkan penilaian positif karena tampilan tombol dan alur yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, terutama bagi siswa kelas rendah. media pembelajaran digital dengan navigasi yang jelas dan mudah digunakan mampu meningkatkan kenyamanan belajar, kemandirian, serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Setiawaty et al., 2025). Validator hanya memberikan beberapa saran kecil untuk memperbaiki transisi antarhalaman agar penggunaan media menjadi lebih nyaman. Dengan demikian, hasil validasi ini menunjukkan bahwa media SIPAKATA secara keseluruhan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran digital, baik dari segi desain visual, interaktivitas, maupun kemudahan penggunaan bagi siswa sekolah dasar.

Kelayakan Materi

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa aplikasi SIPAKATA memperoleh skor rata-rata 77,15% dengan kategori Layak. Hal ini menandakan bahwa materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa SD, dan konteks budaya lokal, sejalan dengan pandangan bahwa materi digital yang baik harus relevan dengan kompetensi, kognisi, dan kehidupan peserta didik (Ivoni, 2024). Isi materi dinilai sesuai dengan kompetensi dasar membaca permulaan dan menyusun kalimat sederhana, disusun sistematis mulai dari pengenalan huruf hingga pemahaman bacaan sederhana, sebagaimana disarankan bahwa struktur bertahap dari konkret ke abstrak meningkatkan pemahaman literasi siswa (Anggraeni et al., 2025). Aspek desain pembelajaran diapresiasi karena menghadirkan petunjuk jelas dan aktivitas interaktif yang mendorong partisipasi siswa, sejalan dengan temuan bahwa interaktivitas memperkuat motivasi dan retensi belajar (Munawir et al.,

2024; Wulandari et al., 2025). Secara keseluruhan, SIPAKATA dinyatakan layak dan relevan karena menyajikan materi yang sistematis, interaktif, serta bermuatan nilai lokal yang edukatif.

Uji Kepraktisan oleh Guru dan Siswa

Tahap uji kepraktisan melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung aplikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa guru memberikan skor 97,75% dan siswa 64,66%, keduanya termasuk dalam kategori *Sangat Layak*. Pada aspek tampilan, baik guru maupun siswa menilai desain SIPAKATA menarik dan mudah digunakan. Warna, font, serta animasi dinilai selaras dengan karakteristik anak usia SD. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menegaskan bahwa desain visual yang menarik dan konsisten dapat meningkatkan motivasi serta fokus belajar siswa dalam penggunaan media digital (Putri et al., 2025; Wahidin, 2025).

Pada aspek materi, guru menilai konten telah sesuai dengan kurikulum dan mudah disampaikan, sementara siswa menganggap materi menarik dan mudah dipahami. sejalan dengan pendapat Rosyada et al. (2025) & Sapitri & Suriani (2025) bahwa media pembelajaran yang menyajikan materi sesuai kurikulum dan berbasis aktivitas interaktif mampu memperkuat pemahaman konsep siswa. Aspek penyajian mendapatkan penilaian sangat tinggi karena aplikasi menyediakan aktivitas interaktif seperti kuis, soal evaluasi dan permainan sederhana yang meningkatkan motivasi belajar. Sementara pada aspek bahasa, keduanya sepakat bahwa penggunaan bahasa komunikatif dan mudah dipahami menjadi keunggulan utama aplikasi ini.

Implikasi Pengembangan

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa SIPAKATA termasuk dalam kategori *layak hingga sangat layak* digunakan sebagai media pembelajaran interaktif membaca permulaan dan menyusun kalimat sederhana. Penggunaan aplikasi berbasis Android memudahkan akses bagi guru dan siswa, sejalan dengan arah transformasi digital pendidikan dasar (Riyan, 2021; Wicaksono et al., 2025). Oleh karena itu, SIPAKATA memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut ke dalam versi pembelajaran tematik maupun integratif lintas mata pelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dapat disimpulkan bahwa aplikasi SIPAKATA (Si Pandai kata) layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran interaktif membaca permulaan dan menyusun kalimat sederhana berbasis kearifan lokal bagi siswa sekolah dasar. Aplikasi ini dinilai menarik dari segi tampilan, relevan dengan tujuan pembelajaran, serta komunikatif dalam penggunaan bahasa, dengan hasil validasi ahli menunjukkan kategori Layak dan uji kepraktisan guru serta siswa mencapai kategori Sangat Layak. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada skala uji coba yang masih terbatas pada satu sekolah dan belum mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, sehingga penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji dampak penggunaan SIPAKATA pada peningkatan kemampuan membaca permulaan dan menyusun kalimat sederhana secara lebih luas dan mendalam.

Referensi

- Anggraeni, D. T., Ahmad, A., Nuraeni, L., Fadillah, A. N., & Maemun, A. A. (2025). Analisis Pengaruh Literasi Membaca terhadap Pemahaman Teks Pada Siswa Sekolah Dasar melalui Cerita Pendek. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 1857–1865.
- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Devi, M. Y. (2023). *Validation of Digital Learning Media to Improve the Basic Literacy Skills of Low-Grade Elementary School Students*. 7(1), 119–129. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3713>
- Hae, Y., Rezeki, Y., & Tantu, P. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184.
- Ivoni, A. (2024). Optimalisasi Penilaian Kognitif Melalui Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa, dan Matematika*, 2(4), 229–234. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i4.1119>
- Maulidina, M., Susilaningih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113-118. <http://dx.doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>

- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71.
- Putri, A., Zakia Ulfa, A., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Analisis Peran Media Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 4(3), 78–84.
- Putri, S. M., Kartika, A. S., Widiyani, E., & Setiawaty, R. (2024). Pengembangan Game Ular Tangga dengan Kartu Baca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 SD Plosojenar. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(3), 54–67. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i3.524>
- Riduwan, & Sunarto. (2017). *Pengantar Statistika untuk Penelitian : Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Alfabeta.
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksplanasi. *Diksi*, 29(2), 205–216.
- Rosa, D., Suastra, I. W., & Sariyasa. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119>
- Rosyada, A., Rizky, D. M., & Nita, Y. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Powerpoint Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran IPAS SD. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6), 3031–5220.
- Sadira, M. R., Arafatun, S. K., Ardiansah, F., & Info, A. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Digital Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Pemahaman Menyusun Kalimat Sederhana Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 10(1), 116–123. <https://doi.org/10.3390/su12104306>
- Sapitri, S., & Suriani, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 3(3), 282–292. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i3.1844>
- Setiawaty, R., Fitriya, A. N., Wulandari, D. D., Khoirinida, N., Pujiyanti, R., & Setiawaty, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Game Edukasi pada Materi Hakikat NKRI Kelas IV SDN 3 Undaan Kidul. *JPKN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 40–52.
- Setiawaty, R., Ilmiyyah, N., Putri, P. T., & Khoryati, M. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar: Systematic Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(4), 4471–4478. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3552> Article
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Rohmah, T. I., Sholihah, A., & Wahyuni, R. (2025). Pengembangan Media E-Taler Berbasis Flipbook Heyzine untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 12(2), 234–249.
- Siregar, M. (2019). Alternatif Baru Media Pembelajaran Kemampuan Membaca permulaan. *Bunga Rampai Usia Emas*, 5(1), 1–5.
- Soya, V. A., & Purnamasar, N. L. (2025). Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) Kelas I SDN 1 Trenceng Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 558–569.
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 285–295.
- Wicaksono, A. W., Wijayanti, E., & Chamid, A. A. (2025). Implementasi Sistem Berbasis Android untuk Monitoring Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *Bit-Tech*, 7(3), 732–741. <https://doi.org/10.32877/bt.v7i3.2014>
- Wulandari, U., Ramadani, N., Gultom, I. A., Zahro, N. Al, Nadeak, R. M., Situmorang, S., & Misharyani, S. (2025). Penerapan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Interaktivitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi My Family. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(1), 158–167.