

Kelayakan Dan Kepraktisan Aplikasi Bangka Berbasis Kearifan Lokal Kudus Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca, Merangkai Dan Membentuk Kata Siswa Fase A

Feasibility and Practicality Of The Bangka Application Based On Kudus Local Wisdom As An Effort To Improve The Ability To Read, Compose, And Form Words Of Phase A Students

Dea Firella Prayitno Putri¹, Nailatul Mukaromah²,
Sabilatun Naja Alfantika³, Rani Setiawaty⁴

¹²³⁴PGSD, Universitas Muria Kudus, Kabupaten Kudus, Indonesia

202433085@std.umk.ac.id¹, 202433048@std.umk.ac.id²,

202433073@std.umk.ac.id³, rani.setiawaty@umk.ac.id⁴

Info Artikel

Diterima: 06-01-2026
Direvisi: 28-02-2026
Diterima: 02-03-2026
Dipublikasi: 05-03-2026

DOI:

[10.56855/jpsd.v5i1.1892](https://doi.org/10.56855/jpsd.v5i1.1892)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menilai kelayakan dan kepraktisan SI BANGKA (Bangun Kata dengan Kearifan Kota Kudus) sebagai media pembelajaran digital dalam meningkatkan kemampuan membaca, merangkai, dan membentuk kata siswa fase A sekolah dasar. Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penilaian kelayakan media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan tingkat kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan siswa sebagai pengguna aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa SI BANGKA memenuhi kriteria kelayakan dengan persentase penilaian ahli media sebesar 83,8% dan ahli materi sebesar 91,2%. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa aplikasi berada pada kategori layak hingga sangat layak, dengan persentase rata-rata 80,55% berdasarkan respon guru dan 80% berdasarkan respon siswa. SI BANGKA dinilai memiliki tampilan yang menarik, mudah dioperasikan, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan kearifan lokal Kota Kudus yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran membaca permulaan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, bermakna, serta mendukung penguatan literasi budaya dan karakter siswa.

Kata Kunci: Aplikasi Pembelajaran; Media Pembelajaran Digital; Membaca Permulaan; SI BANGKA

ABSTRACT

This study aims to develop and assess the feasibility and practicality of SI BANGKA (Constructing Words with the Wisdom of Kudus City) as a digital learning medium to improve reading, arranging, and forming words skills for Phase A elementary school students. This study applies the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The feasibility of the media was assessed by media and content experts, while the practicality level was obtained through questionnaires for teachers and students as application users. The results of the study indicate that SI BANGKA meets the feasibility criteria with a media expert assessment percentage of 83.8% and a content expert assessment percentage of 91.2%. In addition, the results of practicality tests showed that the application falls

into the category of feasible to highly feasible, with an average percentage of 80.55% based on teacher responses and 80% based on student responses. SI BANGKA is considered to have an attractive appearance, is easy to operate, and aligns with the characteristics of elementary school students. The novelty of this research lies in the utilization of the local wisdom of Kudus City, which is integrated into early reading learning, making the learning process more contextual, meaningful, and supportive of strengthening students' cultural literacy and character.

Keywords: *Learning Application; Digital Learning Media; Beginning Reading; SI BANGKA*

Cara Sitasi/How to Cite: Putri, D. F. P., Mukaromah, N., Alfantika, S. N., & Setiawaty, R. (2026). Kelayakan Dan Kepraktisan Aplikasi Bangka Berbasis Kearifan Lokal Kudus Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca, Merangkai Dan Membentuk Kata Siswa Fase A. Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar, 5(1), 23–38. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v5i1.1892>

© YYYY The Author(s). Published by Edupedia Publisher. This is an open access article under the **CC BY** license.

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan kemampuan awal yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa sejak berada di jenjang sekolah dasar. Menurut (Yolanda & Quro, 2022) membaca memiliki peran utama dalam menunjang keberhasilan belajar, karena sebagian besar aktivitas pembelajaran menuntut siswa untuk mampu memahami teks atau informasi tertulis. Proses membaca tidak hanya terbatas pada pengenalan huruf, tetapi juga melibatkan kemampuan menggabungkan huruf menjadi suku kata, menyusun suku kata menjadi kata, serta memahami makna dari kata maupun kalimat yang dibaca. Kemampuan tersebut berkembang secara bertahap dan memerlukan dukungan yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan bahasa siswa. Oleh karena itu, penguatan kemampuan membaca sejak tahap awal sangat diperlukan agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik (Lista et al., 2022).

Pada fase A sekolah dasar, kemampuan membaca permulaan menjadi fondasi penting bagi keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada berbagai mata Pelajaran (Maulida et al., 2025). Siswa yang memiliki kemampuan membaca yang baik cenderung lebih mudah memahami instruksi guru, materi pelajaran, serta informasi yang disajikan dalam buku teks maupun media pembelajaran lainnya. Sebaliknya, apabila kemampuan membaca belum berkembang secara optimal, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami isi

pembelajaran, yang pada akhirnya dapat memengaruhi hasil belajar secara keseluruhan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penguatan kemampuan membaca sejak fase awal pendidikan dasar sangat diperlukan agar siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan lebih efektif dan berkelanjutan (Rahmawati et al., 2025).

Dalam pembelajaran di era digital, penggunaan media berbasis teknologi yang dipadukan dengan kearifan lokal memiliki peran penting dalam menumbuhkan budaya literasi peserta didik. Namun, sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal masih belum dilakukan secara optimal, sehingga upaya penguatan literasi siswa belum berjalan secara maksimal (Puspitasari, 2023). Berdasarkan hasil pengamatan di SD 4 Sadang, yang berada di Kota Kudus, Provinsi Jawa Tengah, khususnya pada siswa fase A, masih dijumpai beberapa kendala dalam pembelajaran membaca permulaan. Sebagian siswa belum mampu membaca dengan lancar, terutama dalam merangkai huruf menjadi suku kata dan membentuk kata secara tepat. Proses pembelajaran membaca masih banyak mengandalkan buku teks sehingga belum sepenuhnya menarik perhatian dan minat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi serta yang memuat kearifan lokal Kudus masih sangat terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran membaca kurang kontekstual dan

belum optimal dalam mendukung peningkatan kemampuan literasi siswa.

Media pembelajaran yang ideal berfungsi sebagai alat bantu yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakter serta perkembangan anak di tingkat sekolah dasar. Penggunaan media berbasis teknologi, seperti aplikasi Android, permainan edukatif, kartu interaktif, dan flipbook digital, telah terbukti meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan aktif murid dalam belajar. Media ini tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara bervariasi dan lebih mudah dipahami dengan dukungan visual, audio, dan interaksi, tetapi juga mendorong kemandirian dalam belajar, memperbaiki kemampuan literasi, berpikir kritis, dan hasil belajar siswa. Di samping itu, media pembelajaran yang efektif harus bersifat kontekstual, mudah dioperasikan, dan relevan dengan kebutuhan siswa, sehingga pengalaman pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dipercaya mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal di tingkat sekolah dasar.

Pada dasarnya, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu siswa mendapatkan pengetahuan serta mempermudah pengajar dalam menghadapi kendala pembelajaran, terutama saat menyampaikan materi yang kompleks atau sulit untuk dipahami, sehingga mendukung

terciptanya proses belajar yang efektif dan bermakna. (Fitriya et al., 2024; Setiawaty et al., 2024; Setiawaty, Ardilla, et al., 2025; Setiawaty, Ilmiyyah, et al., 2025; Setiawaty, Najikhah, et al., 2025)

Salah satu cara yang dapat mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan membaca serta sekaligus meningkatkan keterampilan literasi siswa adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi digital, seperti Aplikasi SI BANGKA. SI BANGKA (Bangun Kata dengan Kearifan Kota Kudus) merupakan aplikasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa belajar membaca melalui aktivitas membangun kata secara bertahap dengan mengaitkan materi pada unsur kearifan lokal Kota Kudus. Aplikasi ini mengintegrasikan teknologi interaktif dengan muatan pembelajaran membaca, merangkai, dan membentuk kata sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan siswa fase A. (Monalisa et al., 2024) berpendapat bahwa penerapan media berbasis aplikasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui konten yang interaktif dan visual yang mendukung proses pembelajaran secara menyenangkan serta mampu memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan literasi pembelajaran.

Berbagai penelitian menunjukkan pengembangan aplikasi pembelajaran digital dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar, khususnya pada fase awal. Aplikasi pembelajaran yang

dirancang dengan aktivitas interaktif, tampilan visual, serta latihan bertahap dinilai efektif dalam membantu siswa mengenal huruf, merangkai suku kata, dan membentuk kata secara lebih sistematis. Temuan penelitian terdahulu menegaskan bahwa aplikasi pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran membaca dan penguasaan kosakata siswa fase A (Putri & Satriyani, n.d.; Saullila & Rahmatunnisa, 2023; Widyowati et al., 2020)

Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian sebelumnya karena sama-sama memanfaatkan aplikasi pembelajaran untuk mendukung kemampuan membaca siswa. Namun, sebagian besar aplikasi yang telah dikembangkan masih bersifat umum dan belum mengintegrasikan konteks budaya lokal secara langsung, padahal kearifan lokal dapat membuat pembelajaran membaca lebih konkret dan dekat dengan pengalaman siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi kearifan lokal Kudus ke dalam aplikasi SI BANGKA sebagai sarana pembelajaran membaca yang menekankan kemampuan membaca, merangkai, dan membentuk kata siswa fase A. Aplikasi ini dirancang secara interaktif dan disesuaikan dengan karakteristik siswa fase A sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara kontekstual. Adapun, fokus penelitian ini adalah (1) mendesain aplikasi SI BANGKA untuk meningkatkan kemampuan membaca, merangkai, dan membentuk kata siswa fase A; (2) menguji kelayakan aplikasi SI BANGKA berdasarkan penilaian ahli materi

dan ahli media; serta (3) menguji kepraktisan aplikasi SI BANGKA berdasarkan respon guru dan siswa dalam pembelajaran.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch. Penerapan model ADDIE dalam penelitian ini dibatasi sampai pada tahap implementasi, karena penelitian difokuskan pada pengkajian kelayakan dan kepraktisan aplikasi yang dikembangkan (Rustandi, 2021).

Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Tahap analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran siswa fase A, karakteristik pengguna, kesesuaian kurikulum, serta potensi kearifan lokal Kudus yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran membaca, merangkai, dan membentuk kata. Tahap design mencakup perancangan materi, alur aktivitas pembelajaran, tampilan antarmuka yang ramah bagi siswa fase A, serta penyusunan instrumen validasi ahli. Tahap development meliputi proses pengembangan aplikasi BANGKA dan integrasi unsur kearifan lokal Kudus, disertai validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk. Selanjutnya, tahap implementation dilakukan melalui penggunaan aplikasi BANGKA dalam pembelajaran untuk memperoleh data kepraktisan berdasarkan respon guru dan siswa, sedangkan tahap

evaluation dilaksanakan secara berkelanjutan untuk menilai kualitas aplikasi dari aspek kelayakan dan kepraktisan.

1. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri 4 Sadang, 9 siswa diminta mengikuti uji coba. Teknik pengambilan sampel ini dilaksanakan dengan memakai simple random sampling. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar wawancara, lembar observasi, lembar validasi ahli media, dan ahli materi, lembar angket respon guru dan siswa, serta lembar *pretest-posttest* literasi membaca permulaan siswa.

Dalam penelitian ini instrumen penelitian menggunakan skala likert 1-5 yang dibuat dalam bentuk checklist. Skala Likert digunakan untuk mengubah nilai dari validasi dan kelayakan menjadi nilai persentase. Setelah dilakukan validasi langkah selanjutnya yakni dilakukan uji kepraktisan. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data kepraktisan melalui respon guru dan siswa. Hasil respon tersebut berupa skor yang diubah menjadi bentuk persentase. Adapun, hasil penilaian oleh ahli dianalisis dengan perhitungan rumus sebagai berikut

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

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

Pengembangan aplikasi SI BANGKA (Bangun Kata dengan Kearifan Kota Kudus) merupakan tahap utama dalam penelitian ini yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa fase A sekolah dasar. Tahap ini dilaksanakan setelah analisis kebutuhan dan perancangan selesai, dengan menitikberatkan pada proses pembuatan aplikasi, penilaian kelayakan oleh ahli, serta perbaikan produk agar dapat digunakan secara

optimal dalam kegiatan pembelajaran membaca, merangkai, dan membentuk kata.

Aplikasi SI BANGKA dirancang dengan memanfaatkan Canva sebagai media utama dalam pembuatan desain visual dan penyusunan konten pembelajaran. Penggunaan Canva membantu menghasilkan tampilan yang sederhana, menarik, unik dan mudah dipahami oleh siswa fase A, materi yang disajikan mencakup pengenalan huruf, menyusun suku kata, pembentukan kata sederhana, serta latihan membaca yang dikaitkan dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mendukung proses pembelajaran membaca, merangkai, dan membentuk kata.

Ciri khas aplikasi SI BANGKA terletak pada pengintegrasian kearifan lokal Kudus dalam penyajian materi dan visual pembelajaran. Unsur budaya lokal dimasukkan melalui ilustrasi dan kosakata yang relevan dengan lingkungan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Setelah aplikasi dikembangkan, dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, bahasa, dan tampilan. Saran dan masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar penyempurnaan aplikasi sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Berikut Adalah desain dari Aplikasi SI BANGKA.

Halaman (Fitur)	Penjelasan
	Tampilan utama pada aplikasi BANGKA berupa Cover dan judul materi pembelajaran, terdapat tombol play untuk memulai aplikasi.
	Halaman kedua aplikasi BANGKA berisi petunjuk penggunaan untuk memulai game dengan memilih fitur yang ingin di mulai tinggal di <i>click</i> . selain itu terdapat tombol <i>home</i> , untuk kembali ke halaman cover
	Halaman dari menu (<i>Mari Belajar</i>) berisi materi pembentukan kata penyusunan huruf menjadi kata.
	Halaman (<i>game</i>) menyusun huruf menjadi kata
	Halaman <i>galeribudaya</i> , menceritakan sejarah kota kudus.

Tabel 3. Desain Aplikasi SI BANGKA

Uji Kelayakan Media

Kelayakan media dalam penelitian ini ditentukan melalui proses validasi oleh para ahli untuk menilai tingkat kevalidan media pembelajaran SI BANGKA. Penilaian kelayakan diperoleh dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi berdasarkan instrumen yang telah disusun. Hasil penilaian dari para validator tersebut kemudian direkapitulasi untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Berikut hasil rekapitulasi validasi oleh validator yang telah dilakukan.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Media I	80	88,8	Sangat Layak
Validator Media II	71	78,8	Layak
Rata-rata	75,5	83,8	Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Validasi ahli media pada media pembelajaran SI BANGKA dilakukan oleh dua orang validator dengan menilai beberapa aspek utama, yaitu layout, teks, animasi, pemrograman, dan navigasi. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan instrumen yang telah disusun.

Hasil validasi menunjukkan bahwa validator ahli media I memberikan skor total 80 dengan persentase 88,8% dan termasuk dalam kategori Sangat Layak. Sementara itu, validator ahli media II memperoleh skor 71 dengan persentase 78,8% yang berada pada kategori Layak. Secara keseluruhan, rata-rata hasil

validasi ahli media mencapai 83,8% dengan kriteria Layak, sehingga media SI BANGKA dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan beberapa perbaikan teknis.

Pertama, Aspek Layout, aspek layout meliputi pemilihan latar belakang, daya tarik tampilan, serta kesesuaian komposisi warna. Berdasarkan hasil validasi, tampilan media SI BANGKA dinilai menarik, serasi, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Tata letak dan background dianggap tepat karena tidak mengganggu konsentrasi belajar siswa. Namun demikian, validator menyarankan agar kontras antara warna teks dan latar belakang ditingkatkan agar keterbacaan semakin optimal.

Kedua, Aspek Teks, aspek teks mencakup jenis huruf, ukuran font, warna tulisan, penempatan teks, serta penggunaan bahasa. Validator menilai bahwa teks pada media SI BANGKA sudah jelas, mudah dibaca, dan menggunakan bahasa yang komunikatif serta sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Pemilihan font dan ukuran huruf dinilai sudah tepat, meskipun disarankan agar variasi warna teks pada bagian tertentu diperjelas agar tampilan tidak terkesan monoton.

Ketiga, Aspek Animasi, penilaian pada aspek animasi meliputi kesesuaian animasi dengan daya tarik visual animasi. Validator menyatakan bahwa animasi yang digunakan telah mendukung materi dan selaras dengan suara pendukung, sehingga membantu siswa dalam memahami isi pembelajaran. Gerakan

animasi dinilai menarik dan proporsional, namun disarankan adanya penambahan variasi animasi pada bagian awal aplikasi agar dapat menarik perhatian pengguna sejak pertama kali digunakan.

Keempat, Aspek Pemrograman, aspek pemrograman mencakup kejelasan alur penggunaan, ketepatan penempatan fitur tombol, serta kelengkapan petunjuk penggunaan. Validator menilai bahwa alur penggunaan media SI BANGKA sudah jelas dan mudah dipahami, sehingga pengguna dapat mengoperasikan aplikasi secara mandiri. Meskipun demikian, disarankan agar tombol kembali dan transisi antar halaman dibuat lebih halus untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.

Kelima, Aspek Navigasi, aspek navigasi meliputi fungsi dan penempatan tombol navigasi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa tombol navigasi pada media SI BANGKA berfungsi dengan baik dan ditempatkan pada posisi yang mudah dijangkau. Tampilan tombol dinilai tidak mengganggu fokus pembelajaran. Validator memberikan masukan agar desain ikon navigasi dibuat lebih konsisten di setiap halaman sehingga memudahkan pengguna dalam mengenali fungsi tombol.

Hasil Kelayakan Materi

Validasi ahli materi terhadap media SI BANGKA 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	33	94,2	Sangat Layak
Validator Materi II	31	88,5	Sangat Layak
Rata-rata	32	91,2	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Validasi ahli materi terhadap media pembelajaran SI BANGKA dilakukan oleh dua orang validator dengan menilai tiga aspek utama, yaitu kualitas materi pembelajaran, kualitas desain pembelajaran, dan kualitas tampilan. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi, validator ahli materi I memberikan total skor 33 dengan persentase 94,2% dan termasuk dalam kategori Sangat Layak. Sementara itu, validator ahli materi II memperoleh skor 31 dengan persentase 88,5% yang juga berada pada kategori Sangat Layak. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli materi mencapai skor 32 dengan persentase 91,2%, sehingga media SI BANGKA dinyatakan Sangat Layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Pertama, Aspek Kualitas Materi Pembelajaran, aspek kualitas materi pembelajaran meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keluasan dan kedalaman isi, kejelasan penyajian materi, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik,

serta kebenaran konsep yang disampaikan dalam media. Hasil validasi menunjukkan bahwa materi dalam SI BANGKA telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar. Materi disusun secara runtut, mudah dipahami, dan relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa masukan terkait penajaman isi materi agar penyajiannya menjadi lebih mendalam dan komprehensif.

Kedua, Aspek Kualitas Desain Pembelajaran, aspek desain pembelajaran dinilai berdasarkan kejelasan petunjuk penggunaan, kejelasan tujuan pembelajaran, kelengkapan penyajian materi, kemenarikan tampilan, serta kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan penguatan karakter siswa. Validator menilai bahwa tujuan pembelajaran telah disampaikan dengan jelas dan alur penyajian materi tersusun secara logis. Tampilan media juga dinilai menarik dan mampu mendukung pemahaman konsep siswa. Namun, validator menyarankan agar alur penyajian materi dibuat lebih ringkas dan sistematis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Ketiga, Aspek Kualitas Tampilan aspek kualitas tampilan mencakup interaksi media dengan pengguna, kejelasan penulisan kalimat, ketepatan penggunaan bahasa, serta kejelasan penyampaian materi. Berdasarkan hasil penilaian, tampilan media SI BANGKA dinilai interaktif, mudah digunakan, dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Bahasa yang digunakan

komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Validator memberikan saran minor terkait konsistensi penggunaan istilah dan penyempurnaan redaksi kalimat agar lebih efektif dan mudah dipahami.

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 BANGKA

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tambahkan fitur evaluasi dengan metode scan.		
Fitur evaluasi dari link diganti scan barcode		

Hasil Uji Kepraktisan BANGKA

Uji kepraktisan aplikasi BANGKA 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

Responden Ahli	Skor	Presentase (%)
Responden I	65	76,4
Responden II	72	84,7
Rata-Rata	68,5	80,55

Sumber: Data peneliti (2025)

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

Responden	Skor	Presentase (%)
Responden I	48	80
Responden II	48	80
Rata-Rata	48	80

Sumber: Data peneliti (2025)

Penilaian kepraktisan media pembelajaran dilakukan melalui angket respon guru dan siswa sebagai pengguna langsung media. Berdasarkan hasil rekapitulasi respon guru pada Tabel 7, diperoleh skor dari Responden I sebesar 65 dengan persentase 76,4% dan Responden II sebesar 72 dengan persentase 84,7%. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 68,5 dengan persentase sebesar 80,55% yang termasuk dalam kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dinilai praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, hasil rekapitulasi respon siswa pada Tabel 8 menunjukkan bahwa Responden I dan Responden II masing-masing memperoleh skor 48 dengan persentase 80%. Rata-rata skor yang diperoleh siswa juga sebesar 48 dengan persentase 80%, yang termasuk dalam kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa media pembelajaran mudah digunakan, menarik, dan

membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil respon guru dan siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang baik. Media ini dinilai mudah digunakan, mendukung kegiatan pembelajaran, serta dapat meningkatkan

keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran tersebut layak digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran.

Pembahasan

Tahap pengembangan aplikasi SI BANGKA (Bangun Kata dengan Kearifan Kota Kudus) merupakan langkah strategis dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang kontekstual, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Proses pengembangan yang dilalui, mulai dari perancangan, validasi, revisi, hingga uji kepraktisan, menunjukkan bahwa aplikasi ini telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek media dan materi.

Kelayakan Media

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, media pembelajaran SI BANGKA memperoleh persentase kelayakan rata-rata sebesar 83,8% dan termasuk dalam kategori Layak. Nilai ini mengindikasikan bahwa secara umum SI BANGKA telah memenuhi aspek-aspek teknis serta estetika yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa validasi

oleh ahli media sangat penting untuk menilai akurasi informasi, kejelasan penyajian konsep, serta kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran dalam media digital pendidikan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran (Ifrianingsih et al., 2025). Dengan demikian, hasil validasi ini menegaskan bahwa SI BANGKA telah berhasil menghadirkan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran secara visual dan interaktif.

Dalam aspek layout, para validator menyatakan bahwa tata letak serta pemilihan warna pada media SI BANGKA telah dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, meskipun masih diperlukan peningkatan kontras agar teks lebih mudah dibaca. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian pada media visual untuk pembelajaran yang menunjukkan bahwa penggunaan elemen visual seperti warna dan ilustrasi yang tepat dapat meningkatkan perhatian, kenyamanan, dan fokus siswa dalam proses belajar, sehingga media pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa sekolah dasar (Junanah et al., 2025).

Aspek desain teks dalam media pembelajaran juga memperoleh tanggapan positif karena penggunaan font *gagalin*, *shimanto*, *league spartan*, *open sans*, *EFCO Brookshire*, dan *sniglet* dinilai tepat dan sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa pemilihan jenis huruf dan ukuran teks yang sesuai dapat meningkatkan

keterbacaan dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan dalam konteks materi pembelajaran bahasa menunjukkan bahwa pemilihan huruf yang jelas dan sesuai dengan kemampuan baca siswa sangat penting untuk mendukung proses literasi pada jenjang sekolah dasar (Rosita et al., 2023).

Kelayakan Materi

Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata 91,2% dengan kategori *sangat layak*. Ini menandakan bahwa materi yang terkandung dalam aplikasi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik sekolah dasar, dan kontekstual terhadap budaya setempat, sejalan dengan pandangan bahwa materi pembelajaran digital yang efektif harus relevan dengan kompetensi siswa serta konteks kehidupan mereka. Isi materi dirancang selaras dengan kompetensi dasar keterampilan membaca permulaan, disusun secara bertahap dari pengenalan huruf hingga pemahaman bacaan sederhana, sesuai prinsip struktur pembelajaran yang progresif yang memfasilitasi pengembangan literasi siswa (Devi & Rusdinal1, 2023).

Aspek desain pembelajaran juga diapresiasi karena menghadirkan petunjuk yang jelas dan aktivitas interaktif yang mampu mendorong keterlibatan siswa selama proses belajar. Temuan serupa juga dilaporkan bahwa media pembelajaran digital yang dirancang secara interaktif cenderung meningkatkan

motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam belajar (Mazidah et al., 2025).

Integrasi konten budaya lokal seperti unsur kearifan lokal daerah dalam aplikasi dinilai memperkaya pengalaman belajar dan memperkuat nilai karakter siswa, sejalan dengan hasil penelitian bahwa penggabungan nilai budaya lokal dalam media pembelajaran digital dapat memperkuat pemahaman konteks budaya dan nilai-nilai daerah di kalangan siswa (Pradita et al., 2025).

Secara keseluruhan, aplikasi ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena menyajikan materi secara sistematis, interaktif, serta bernuansa lokal yang edukatif dan kontekstual.

Uji Kepraktisan oleh Guru dan Siswa

Tahap uji kepraktisan dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung media pembelajaran SI BANGKA. Hasil uji menunjukkan bahwa guru memberikan skor kepraktisan sebesar 80,55%, sedangkan siswa memberikan skor sebesar 80%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori Layak, yang menandakan bahwa media SI BANGKA dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan baik.

Pada aspek tampilan, baik guru maupun siswa menilai bahwa desain aplikasi SI BANGKA menarik dan mudah dioperasikan. Pemilihan warna, jenis huruf, serta animasi dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan tidak mengganggu fokus belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa desain visual media

pembelajaran digital yang menarik dan konsisten mampu meningkatkan motivasi serta perhatian siswa selama proses pembelajaran (Prasanty & Nurlina, 2024).

Pada aspek materi, guru menilai bahwa isi materi dalam SI BANGKA telah sesuai dengan kurikulum dan mudah digunakan sebagai sarana penyampaian pembelajaran, sedangkan siswa menganggap materi yang disajikan menarik serta mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rosyada et al., 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang selaras dengan kurikulum dan dilengkapi aktivitas interaktif dapat membantu memperkuat pemahaman konsep siswa.

Aspek penyajian memperoleh penilaian positif karena aplikasi menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis dan permainan sederhana, yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Implikasi Pengembangan

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa SI BANGKA termasuk dalam kategori layak hingga sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif membaca permulaan. Penggunaan aplikasi berbasis Android memberikan kemudahan akses bagi guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga sejalan dengan arahan transformasi digital pada pendidikan dasar di era kini. Transformasi digital pendidikan di sekolah dasar mendorong pemanfaatan teknologi informasi, termasuk aplikasi pembelajaran, untuk menciptakan proses belajar yang lebih

adaptif, interaktif, dan efisien bagi semua pihak yang terlibat dalam Pendidikan (Fajrussalam et al., 2025).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan literasi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan partisipasi serta kemampuan membaca siswa melalui pemanfaatan teknologi yang terarah (Meilany et al., 2024). Pengintegrasian media digital dalam kegiatan belajar tidak hanya berperan sebagai sarana pendukung visual, tetapi juga sebagai upaya penguatan kompetensi literasi digital yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Pengembangan aplikasi SI BANGKA memperlihatkan bahwa pembelajaran membaca permulaan dapat dikemas secara lebih modern tanpa mengesampingkan tujuan dasarnya. Media digital yang dirancang secara interaktif membantu siswa memahami tahapan pembentukan kata secara sistematis. Kegiatan menyusun huruf dan suku kata dalam aplikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan metode membaca yang bersifat satu arah.

Di samping itu, pemanfaatan aplikasi dalam proses pembelajaran membuka peluang bagi siswa untuk belajar secara lebih fleksibel. Siswa dapat mengakses kembali materi dan melakukan latihan sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih santai namun tetap terarah, sehingga mendorong tumbuhnya minat dan kebiasaan membaca sejak dini. Dengan demikian, media

digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembentukan budaya literasi yang berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi SI BANGKA (Bangun Kata dengan Kearifan Kota Kudus) memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca, merangkai, dan membentuk kata siswa fase A sekolah dasar. Media ini memiliki tampilan yang menarik, selaras dengan tujuan pembelajaran, serta menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami. Hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa aplikasi berada pada kategori layak hingga sangat layak, sementara hasil uji kepraktisan yang melibatkan guru dan siswa menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran.

Penerapan unsur kearifan lokal Kota Kudus dalam aplikasi memberikan nilai tambah dengan menjadikan pembelajaran lebih kontekstual serta mendorong siswa untuk mengenal dan menghargai budaya daerah. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada skala uji coba yang sempit dan belum mengkaji peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas penggunaan aplikasi SI BANGKA terhadap kemampuan membaca permulaan siswa secara lebih luas dan komprehensif.

Selain itu, pengembangan aplikasi SI BANGKA menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Pemanfaatan aplikasi yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa fase A memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Pembelajaran yang interaktif dan kontekstual membantu siswa memahami proses pembentukan kata secara bertahap, sehingga kemampuan literasi dasar dapat berkembang secara lebih optimal.

Integrasi unsur kearifan lokal dalam aplikasi tidak hanya memperkaya materi pembelajaran, tetapi juga memperkuat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa dengan lingkungan sekitarnya. Pendekatan ini membantu siswa memahami bahwa kegiatan membaca tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis konteks lokal seperti SI BANGKA dapat menjadi langkah strategis dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Devi, M. Y., & Rusdinal. (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>
- Fajrussalam, H., Azzahra, N., Nugraha, P. L., & Attalia, S. S. (2025). *Transformasi Digital Dalam Pendidikan: Peluang Dan Tantangan Di Era Teknologi Pada Sekolah Dasar*. 11, 735–742.
- Fitriya, A. N., Wulandari, D. D., Khoirinida, N., Pujiarti, R., & Setiawaty, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Game Edukasi Pada Materi Hakikat Nkri Kelas Iv Sdn 3 Undaan Kidul. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 40–52.
- Ifrianingsih, Syarifudin, & Fitriyaningsih, N. (2025). *Development of Interactive Learning Media Based on Genially in Informatics Subjects to Improve Digital Literacy of SMPN 4 Madapangga Students*. 9(6), 5414–5425.
- Junanah, S., Safitri, N., Farhurahman, O., Islam, U., Sultan, N., & Hasanuddin, M. (2025). *Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*.
- Lista, L., Widiani, S., Riastini, P. N., Gede, D., & Wirabrata, F. (2022). *Aplikasi Android Belajar Membaca (KEJARBACA): Minat Membaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 5(3), 483–491.
- Maulida, B. A., Diah, M., & Lestari, W. (2025). *Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Literasi Multimodal*. 6(1), 59–74.
- Mazidah, I., Rosidah, C. T., & Rachmadtullah, R. (2025). *Development of Augmented Reality-Based Digital Literacy Media to Improve Elementary School Students' Understanding of Cultural Diversity*. 06(04), 786–798. <https://doi.org/10.37899/journallaedusci.v6i4.2618>
- Meilany, F. F., Hakim, Z. R., & Setiawan, S. (2024). *Implementation Of Digital Literacy In The Learning Process At Sd Islam Khalifah Serang*. 10(2), 98–107.
- Monalisa, I., Suntari, Y., & EW, E. D. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar*. 8(3), 1953–1963.
- Pradita, L. E., Jannah, R. M., Hanif, M. N., Afiq, M. N., Ilma, I., Nazilah, N., & Tidar, U. (2025). *Integrasi Buku Digital Berbasis Kearifan Lokal Magelang Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Smp Di Kota Magelang*. 6, 329–348.
- Prasanty, A. B., & Nurlina, L. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pengajaran Bipa: Tinjauan Literatur*. 4(1), 57–67.
- Puspitasari, R. (2023). *Penguatan literasi digital berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran IPS di MTs Kota Cirebon pasca pandemi*. 10(02), 129–143.

- Putri, Z. A., & Satriyani, F. Y. (2025). *Pengembangan Buku Digital Berbasis Kearifan Lokal Jawa Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(1), 157–167.
- Rahmawati, A., Maryani, A. Y., & Iswatiningsih, D. (2025). *Peningkatan Pemahaman Budaya Lokal Suku Dayak Melalui Literasi Digital di Sekolah Dasar Increasing*. 20, 27–38.
- Riduwan, & Sunarto. (2017). *Pengantar Statistika untuk Penelitian : Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Alfabeta.
- Rosita, F. Y., Puspidalia, Y. S., & Afifah, N. N. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Teks Sastra Bahasa Indonesia Madrasah Ibtidaiyah Berbasis Moderasi Beragama*. 6, 139–154.
- Rosyada, D. A., Raharjo, M., & Suratmi. (2025). *Development of Interactive Infographic Media Assisted by Google Sites with Cooperative Learning Model for Elementary School Students*. 12(2), 537–545.
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. 11(2), 57–60.
- Saullila, A., & Rahmatunnisa, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran KARGAMCA Digital Interaktif pada Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Aridevi*. 7(5), 3357–3364.
- Setiawaty, R., Alfiandi, M. N., Lestari, P., Alhamdani, M. H. Y., Astuti, L. D., & Izharifa, F. R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Kapiko Sebagai Sarana Pembelajaran Konjungsi Bahasa Indonesia*. *PEDAGOGIK*, XII(2), 65–76.
- Setiawaty, R., Ardilla, R., Yusuf, M., Ilma, F. N., & Zahra, F. F. (2025). *Pemanfaatan Media Game Edukasi Pembelajaran Bagi Siswa Di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review*. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 159–170.
- Setiawaty, R., Ilmiyyah, N., Putri, P. T., & Khoryati, M. (2025). *Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar: Systematic Literatur Riview*. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar*, 5(4), 4471–4478. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3552>
- 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.
- Widyowati, F. T., Rahmawati, I., & Priyanto, W. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Berbasis Aplikasi untuk Kelas 1 Sekolah Dasar*. 4(October), 332–337.
- Yolanda, N. Della, & Quro, U. (2022). *Pengaruh Kemampuan Membaca Awal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1*. 8(4), 1150–1159. *Jurnal Cakrawala Pendas*