



APLIKASI BELAKARTA SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ARTI KATA BERBASIS KEARIFAN LOKAL YOGYAKARTA UNTUK SISWA KELAS 2

**Anggi Kurniawan Pratama¹, Yunaidah Nurin Aisayh²,
Kristanti Putri Aninda³, Rani Setiawaty⁴**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muria Kudus, Indonesia^{1,2,3,4}

Email Korespondensi: 202433090@std.umk.ac.id✉

Info Artikel	ABSTRAK
Histori Artikel:	Pembelajaran arti kata pada siswa sekolah dasar kelas rendah masih menghadapi kendala karena kurangnya media pembelajaran yang kontekstual dan menarik, sehingga pemahaman makna kata siswa belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan dan kepraktisan aplikasi BELAKARTA (Belajar Arti Kata Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model 4-D yang dibatasi sampai tahap develop. Subjek penelitian terdiri atas ahli media dan ahli materi sebagai validator, serta guru dan siswa kelas II SD sebagai pengguna aplikasi. Instrumen penelitian berupa angket penilaian kelayakan dan kepraktisan dengan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi BELAKARTA memperoleh tingkat kelayakan sangat layak dengan persentase 92,1% dari ahli media dan 102,6% dari ahli materi. Sementara itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan respons sangat positif dari guru dengan persentase 91,3% dan siswa sebesar 95,2%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi BELAKARTA layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu siswa memahami arti kata secara kontekstual berbasis kearifan lokal Yogyakarta.
Masuk: 01 Januari 2026	
Diterima: 26 April 2026	
Diterbitkan: 30 April 2026	
Kata Kunci: Arti Kata; Media Pembelajaran Interaktif; Kearifan Lokal Yogyakarta; Sekolah Dasar; BELAKARTA.	

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pembelajaran arti kata merupakan aspek penting dalam penguasaan bahasa Indonesia karena pemahaman akan arti kata membantu siswa dalam membaca, menulis, dan menggunakan bahasa secara efektif. Dalam kajian linguistik, semantik merupakan cabang ilmu yang secara khusus mempelajari arti kata, termasuk makna leksikal dan konotatif yang terkandung dalam setiap bahasa. Analisis makna leksikal dan konotatif menunjukkan bahwa arti kata tidak hanya bersifat denotatif (arti dasar) tetapi juga dapat mengandung arti tambahan yang dipengaruhi oleh konteks penggunaan dalam komunikasi (Meriska et al., 2024). Pada jenjang sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah, kemampuan siswa dalam memahami arti kata sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang mereka peroleh di kelas. Pembelajaran kosakata yang belum didukung oleh pendekatan kontekstual dan penggunaan media yang menarik cenderung membuat pemahaman makna kata menjadi kurang optimal, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan arti kata dengan situasi nyata di lingkungan sekitarnya. Kondisi tersebut berdampak pada keterbatasan siswa dalam menggunakan kata secara tepat dalam kegiatan membaca maupun berkomunikasi sehari-hari (Oktavia, 2021).

Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas rendah, pemahaman arti kata sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang diperoleh siswa. Pembelajaran kosakata yang masih menekankan hafalan kata tanpa konteks sering menyebabkan siswa kesulitan mengaitkan makna kata dengan situasi nyata

di lingkungan sekitarnya. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan kata secara tepat dalam kegiatan membaca dan berkomunikasi sehari-hari. Sejalan dengan hal tersebut (Setiawaty et al., 2020) menyatakan bahwa “penggunaan aspek leksikal seperti sinonimi dan antonimi berfungsi sebagai pengait antarbagian wacana sehingga membentuk satu kesatuan makna yang utuh.” Pernyataan ini menegaskan bahwa pemahaman makna kata tidak dapat dilepaskan dari konteks dan relasi makna dalam suatu tuturan atau teks.

Pembelajaran arti kata di sekolah dasar perlu diarahkan pada pemahaman makna kata yang tidak terlepas dari konteks penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pemahaman makna kata yang bersifat kontekstual akan membantu siswa mengenali hubungan antara kata, makna, dan situasi penggunaan bahasa secara nyata. Kajian semantik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menegaskan bahwa pemaknaan kata yang dipelajari secara kontekstual dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks dan menggunakan kata secara tepat. Selain itu, penguasaan kosakata yang mencakup berbagai jenis makna kata masih menunjukkan variasi di kalangan siswa sekolah dasar, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih terarah untuk memperkuat pemahaman arti kata secara menyeluruh (Mukhera, 2025; Sukardi & Marmanto, 2018).

Pada praktiknya di sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya yang berkaitan dengan pemahaman arti kata masih menghadapi berbagai kendala. Kegiatan pembelajaran cenderung berfokus pada pengenalan kata secara hafalan, tanpa disertai penguatan makna kata dalam konteks yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga siswa kurang mampu memahami arti kata secara mendalam dan kontekstual. Variasi kemampuan penguasaan kosakata di antara siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa penguasaan makna kata belum merata, yang berdampak pada kemampuan berbahasa dan memahami teks secara utuh (Mukhera, 2025; Sukardi & Marmanto, 2018). Kondisi serupa juga ditemukan berdasarkan hasil observasi awal di SD 4 Dersalam, di mana sebagian siswa kelas rendah masih mengalami kesulitan dalam memahami arti kata meskipun telah mampu membaca kata tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya mengaitkan makna kata dengan pengalaman nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang kontekstual menyebabkan pembelajaran arti kata menjadi kurang menarik dan kurang bermakna bagi siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat berlangsung secara optimal apabila guru menggunakan strategi dan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian serta melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif dinilai dapat membantu siswa lebih fokus, meningkatkan keaktifan belajar, serta memudahkan siswa dalam memahami konsep dan makna kata yang dipelajari. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang membantu menyampaikan materi secara lebih jelas dan efektif sehingga komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih optimal. (Ode et al., 2025; Raehang, 2024) Selaras dengan yang dikatakan (Kadek 2024) Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu diarahkan pada penggunaan strategi dan media yang mampu menjembatani siswa dalam memahami arti kata secara lebih kontekstual. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang menyajikan materi secara visual, audio, dan aktivitas sederhana sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar. Media interaktif membantu siswa mengaitkan makna kata dengan pengalaman nyata di sekitarnya, sehingga pemahaman terhadap arti kata tidak hanya bersifat hafalan.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak seperti arti kata. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu menyampaikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa kelas rendah. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media yang bersifat visual dan interaktif terbukti mampu membantu siswa memahami kosakata dan makna kata

dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal dari guru (naniek, 2021; Setiawan, 2021). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah dasar berperan penting untuk membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti kosakata dan arti kata. Media pembelajaran yang beragam memungkinkan penyajian materi secara visual dan kontekstual sehingga siswa dapat menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata mereka (Rahmayanti, 2025).

Media pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang strategis untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran karena mengaitkan konten pembelajaran dengan budaya, lingkungan, dan nilai-nilai kehidupan yang dikenal siswa di sekitarnya. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian dan penguatan materi pembelajaran, tetapi juga sebagai media untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Wati, 2024). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, media berbasis kearifan lokal dirancang untuk menyajikan konten pembelajaran yang merepresentasikan kehidupan sosial dan budaya siswa serta membantu memfasilitasi pemahaman konsep bahasa secara kontekstual melalui pengalaman budaya mereka sendiri (Frestiyana, 2023; Icahayati et al., 2024).

Dengan mengintegrasikan kearifan lokal dengan media pembelajaran, maka akan tercipta suatu media pembelajaran yang efektif, membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, dan mewariskan nilai-nilai kearifan lokal. Dampak jangka panjang dari integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran tidak hanya sebatas peningkatan minat belajar siswa, tetapi juga pembentukan karakter yang kuat. Siswa terbiasa mengenal, menghargai, dan mengamalkan nilai-nilai budaya lokal yang sarat dengan pesan moral, gotong royong, sopan santun, serta penghormatan terhadap lingkungan. Hal ini menjadikan siswa tidak tercerabut dari akar budayanya di tengah arus globalisasi, sekaligus menumbuhkan rasa bangga dan identitas sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis kearifan lokal berkontribusi dalam pembangunan karakter jangka panjang yang berakar pada budaya dan nilai-nilai luhur masyarakat (Setiawaty et al., 2025). Hal ini sejalan dengan (Cornelius et al., 2025; Nurwindasari et al., 2025) penelitian yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka memahami materi pembelajaran secara lebih bermakna.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan karena mengembangkan aplikasi pembelajaran BELAKARTA (Belajar Arti Kata Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta) yang dirancang khusus untuk membantu siswa kelas II sekolah dasar dalam memahami arti kata secara kontekstual. Aplikasi ini memuat materi arti kata, contoh penggunaan kata dalam kalimat, serta latihan interaktif yang dikaitkan dengan unsur-unsur kearifan lokal Yogyakarta, seperti budaya, lingkungan, dan aktivitas kehidupan sehari-hari masyarakat setempat. Penelitian ini juga berfokus pada uji kelayakan dan kepraktisan aplikasi, sehingga menghasilkan media pembelajaran digital yang mudah digunakan oleh siswa dan guru. Melalui integrasi teknologi dan kearifan lokal Yogyakarta, aplikasi BELAKARTA diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran arti kata yang lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menganalisis kelayakan dan kepraktisan aplikasi pembelajaran BELAKARTA (Belajar Arti Kata Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta) yang dikembangkan untuk siswa kelas II sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) yang dimodifikasi dan dibatasi hingga tahap Develop, yaitu tahap pengembangan yang meliputi validasi dan uji coba produk. Penelitian dilaksanakan di SD

4 Dersalam yang relevan sebagai lokasi uji coba media pembelajaran BELAKARTA. Waktu pelaksanaan penelitian direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Sumber data penelitian disesuaikan dengan tujuan pengujian. Subjek pada uji kelayakan terdiri atas para validator, yaitu ahli materi yang menilai kesesuaian konten kebahasaan serta ahli media yang menilai aspek tampilan, desain, dan kepraktisan visual aplikasi. Sementara itu, subjek uji kepraktisan adalah pengguna langsung, yaitu guru dan siswa kelas II sekolah dasar, yang memberikan tanggapan terhadap penggunaan aplikasi BELAKARTA dalam pembelajaran. Instrumen utama yang digunakan berupa angket atau lembar penilaian yang menghasilkan data kuantitatif dengan menggunakan skala Likert 5 poin, yaitu 1 = sangat kurang setuju, 2 = kurang setuju, 3 = cukup, dan 4 = setuju. Selain data kuantitatif, data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator serta pengguna juga dikumpulkan sebagai bahan perbaikan produk.

Data yang diperoleh dari instrumen penelitian dianalisis menggunakan dua teknik, yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan untuk menghitung persentase kelayakan dan kepraktisan aplikasi BELAKARTA dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimum ideal pada setiap aspek penilaian menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum Ideal}} \times 100\%$$

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran yang utuh mengenai hasil pengembangan media pembelajaran BELAKARTA. Pendekatan deskriptif kuantitatif diterapkan untuk menghitung nilai dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, serta respon dari guru dan siswa, yang selanjutnya diubah menjadi persentase berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan. Sementara itu, pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis masukan, saran, dan komentar dari para validator dan responden, termasuk observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga dapat memberikan pemahaman lebih mendalam terhadap kekuatan dan aspek yang memerlukan penyempurnaan media pembelajaran (Made et al., 2024).

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

Hasil Penelitian

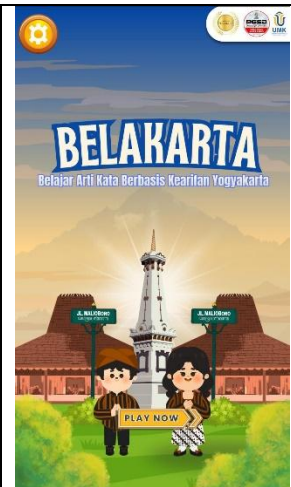
Tahap pengembangan aplikasi BELAKARTA (Belajar Arti Kata Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta) dilakukan sebagai tindak lanjut dari tahap analisis dan perancangan yang telah

dilaksanakan sebelumnya. Pada tahap ini, fokus utama diarahkan pada pengembangan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar serta mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pemahaman arti kata. Proses pengembangan mencakup kegiatan pembuatan media, penilaian kelayakan, dan penyempurnaan aplikasi agar media yang dihasilkan dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Pada tahap pengembangan, aplikasi BELAKARTA dirancang menggunakan Canva sebagai media utama dalam pembuatan konten visual dan desain tampilan. Pemanfaatan Canva memungkinkan penyusunan materi pembelajaran secara fleksibel dengan memadukan teks, gambar, serta elemen visual yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Jenis huruf yang digunakan dalam aplikasi bervariasi dan disesuaikan dengan kebutuhan tampilan serta karakter materi, dengan tetap memperhatikan aspek keterbacaan agar mudah dipahami oleh siswa kelas II. Materi yang disajikan dalam aplikasi meliputi pengenalan kata, pemahaman arti kata, latihan mencocokkan kata dengan maknanya, serta penggunaan kata dalam kalimat sederhana yang dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari siswa.

Keunggulan aplikasi BELAKARTA terletak pada pengintegrasian unsur kearifan lokal Yogyakarta dalam penyajian materi pembelajaran, meskipun proses observasi dan uji coba dilakukan di sekolah dasar yang berada di wilayah Kudus. Contoh kata, ilustrasi, dan konteks kalimat yang digunakan dalam aplikasi menampilkan unsur budaya Yogyakarta seperti batik, keraton, andong, dan aktivitas masyarakat setempat yang disajikan secara kontekstual dan mudah dipahami oleh siswa. Penyajian materi berbasis kearifan lokal ini bertujuan membantu siswa memahami arti kata secara lebih konkret melalui contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, meskipun berasal dari budaya daerah yang berbeda. Pendekatan ini juga diharapkan dapat memperluas wawasan budaya siswa serta menumbuhkan sikap apresiatif terhadap keberagaman budaya daerah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 1. Desain Aplikasi BELAKARTA

	Slide pertama menampilkan judul media “Belakarta” sebagai identitas utama media pembelajaran. Judul ini mencerminkan pembelajaran bahasa yang berakar pada kearifan lokal Yogyakarta, sehingga peserta didik sejak awal dikenalkan pada nuansa budaya lokal melalui tampilan visual dan nama media.
---	--

	Slide kedua berisi menu utama yang terdiri dari: 1. Petunjuk: berisi cara penggunaan media Belakarta 2. Ayo Belajar: mengarahkan peserta didik ke materi pembelajaran 3. Permainan: menyajikan aktivitas interaktif untuk melatih pemahaman 4. Profil Penulis: memuat informasi singkat tentang pengembang media Menu ini memudahkan pengguna dalam menavigasi media secara mandiri.
	Slide ketiga merupakan menu belajar yang berisi: 1. Tujuan Pembelajaran, agar peserta didik mengetahui capaian yang akan diraih 2. Materi, sebagai inti pembelajaran yang disajikan secara bertahap 3. Kuis, untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah mempelajari materi Menu ini dirancang agar proses belajar lebih terstruktur dan sistematis.
	Slide keempat berisi materi pengenalan arti kata atau pengertian kata.

	Slide kelima menampilkan contoh-contoh arti kata yang digunakan dalam kalimat. Contoh diberikan secara kontekstual agar peserta didik lebih mudah memahami makna kata dan penggunaannya, sekaligus melatih kemampuan membaca dan memahami kosakata.
---	--

Uji Kelayakan Media

Kelayakan media dalam penelitian ini diperoleh melalui proses validasi dan penilaian untuk mengetahui Tingkat kevalidan serta kelayakan aplikasi pembelajaran BELAKARTA. Penilaian dilakukan oleh ahli media, ahli materi, serta guru sebagai responden untuk menilai kesesuaian tampilan, kelengkapan materi, dan kemudahan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran. Hasil penilaian dari para validator dan respon guru tersebut kemudian direkapitulasi untuk menggambarkan tingkat kelayakan media pembelajaran BELAKARTA yang telah dikembangkan. Berikut hasil rekapitulasi validasi oleh validator dan respon guru yang telah dilakukan.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Media1	60	84,3	Sangat Layak
Validator Media 2	118	96,8	Sangat Layak
Rata-Rata Akhir	89	92,1	Sangat Layak

Sumber Data Penelitian (2025)

Validasi ahli media dalam penelitian ini melibatkan dua orang validator yang melakukan penilaian terhadap beberapa aspek utama media pembelajaran BELAKARTA, meliputi layout tampilan, teks, navigasi, interaktivitas, dan pemrograman sederhana. Hasil penilaian menunjukkan bahwa validator I memperoleh skor total sebesar 60 dengan persentase 84,3%, sedangkan validator II memperoleh skor sebesar 118 dengan persentase 96,8%. Kedua hasil tersebut berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan rata-rata skor dalam presentase yang diperoleh media pembelajaran BELAKARTA dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi pengenalan arti kata bagi siswa kelas 2 sekolah dasar.

Aspek pertama yang dinilai adalah aspek desain media. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, desain media BELAKARTA dinilai sudah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tata letak, pemilihan background, serta penempatan teks dan ilustrasi dinilai cukup rapi dan mendukung proses pembelajaran. Namun, validator memberikan masukan bahwa variasi warna pada media masih perlu ditingkatkan agar tampilan terlihat lebih menarik dan tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan ketertarikan siswa saat menggunakan media.

Aspek kedua yang dinilai adalah penggunaan media. Pada aspek ini, ahli media menilai bahwa media BELAKARTA mudah digunakan dan memiliki alur penyajian yang jelas. Petunjuk penggunaan dapat dipahami dengan baik sehingga siswa dan guru dapat mengoperasikan media tanpa mengalami kesulitan. Media ini dinilai praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas, meskipun disarankan

adanya penyempurnaan pada beberapa bagian tampilan guna meningkatkan kenyamanan dan efektivitas penggunaan.

Aspek ketiga yang dinilai adalah animasi. Penilaian pada aspek ini difokuskan pada kesesuaian animasi dengan materi pembelajaran serta kemenarikan tampilan visual. Berdasarkan hasil validasi, animasi yang digunakan dalam aplikasi BELAKARTA dinilai sesuai dengan isi materi dan mampu mendukung pemahaman siswa terhadap arti kata yang disajikan. Animasi ditampilkan secara sederhana dan proporsional sehingga membantu memperjelas materi tanpa mengganggu fokus belajar siswa. Secara keseluruhan, aspek animasi memperoleh kategori Sangat Layak dan tidak memerlukan perbaikan.

Aspek keempat yang dinilai adalah tombol navigasi. Penilaian pada aspek ini difokuskan pada kemudahan penggunaan tombol serta kejelasan fungsi navigasi dalam aplikasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa tombol-tombol navigasi pada aplikasi BELAKARTA dapat berfungsi dengan baik dan diletakkan pada posisi yang mudah diakses oleh pengguna. Desain tombol dinilai sederhana dan tidak mengalihkan perhatian siswa dari materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Secara keseluruhan, aspek navigasi dinilai sangat baik dan memperoleh kategori Sangat Layak, sehingga tidak diperlukan perbaikan pada bagian ini.

Hasil Kelayakan Materi

Validasi ahli materi terhadap media pembelajaran BELAKARTA dilakukan oleh dua orang validator dengan fokus penilaian pada tiga aspek utama, meliputi kelayakan materi pembelajaran, kesesuaian desain pembelajaran, serta kualitas tampilan penyajian materi.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Materi 1	22	91,6	Sangat Layak
Validator Materi 2	25	113,6	Sangat Layak
Rata-Rata Akhir	24	102,6	Sangat Layak

Sumber Data Penelitian (2025)

Hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa media BELAKARTA memperoleh skor total sebesar 22 dari validator I dengan persentase 91,6% yang berada pada kategori sangat layak. Sementara itu, validator II memberikan skor 25 dengan persentase 113,6% dan termasuk dalam kategori Sangat Layak. Berdasarkan perhitungan keseluruhan, diperoleh nilai rata-rata sebesar 24 atau 102,6%, sehingga media BELAKARTA dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Aspek pertama yang dinilai adalah kualitas materi pembelajaran. Penilaian pada aspek ini meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan dan kedalaman isi, kejelasan penyajian materi, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, serta ketepatan penyampaian arti kata dalam media BELAKARTA. Hasil validasi menunjukkan bahwa kedua validator menilai materi dalam BELAKARTA telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penyajian materi dinilai jelas, relevan, dan tersusun secara sistematis. Namun demikian, validator memberikan beberapa masukan bahwa masih terdapat beberapa kata atau istilah yang tergolong sulit dipahami oleh siswa, sehingga perlu disederhanakan atau disesuaikan agar maknanya lebih mudah dipahami. Secara keseluruhan, dari aspek kualitas materi pembelajaran, media BELAKARTA tetap dinilai layak digunakan dengan perbaikan pada pemilihan kata agar lebih sesuai dengan kemampuan bahasa siswa.

Aspek kedua yang dinilai adalah penggunaan bahasa. Penilaian pada aspek ini berdasarkan kejelasan kalimat, ketepatan pemilihan kata, serta kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan

siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, bahasa yang digunakan dalam media BELAKARTA dinilai cukup jelas dan mudah dipahami oleh siswa dalam proses pembelajaran arti kata. Meskipun demikian, validator memberikan masukan bahwa masih terdapat beberapa kata atau istilah yang dinilai kurang familiar bagi siswa. Oleh karena itu, disarankan agar pemilihan diksi disederhanakan dan disesuaikan dengan bahasa sehari-hari siswa agar makna kata dapat dipahami secara lebih optimal.

Aspek ketiga yang dinilai adalah penyampaian pembelajaran. Penilaian pada aspek ini meliputi kejelasan alur materi, keterurutan penyajian, serta kemudahan siswa dalam mengikuti pembelajaran arti kata melalui media BELAKARTA. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa penyajian materi disusun secara runtut dan sistematis sehingga membantu siswa memahami makna kata secara bertahap. Penyampaian materi juga dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, validator menyarankan agar beberapa bagian penyajian dibuat lebih sederhana dan ringkas agar siswa dapat menangkap inti materi dengan lebih cepat dan tidak mengalami kesulitan dalam memahami isi pembelajaran.

Hasil Revisi Desain

Revisi desain merupakan tahap perbaikan, penyempurnaan, dan penambahan elemen pada desain awal setelah melalui proses validasi. Tujuan dari revisi ini adalah untuk menghasilkan desain akhir yang lebih optimal. Proses revisi dilakukan dengan memperhatikan masukan dan saran yang diberikan oleh para validator ahli melalui lembar validasi yang telah disediakan. Berikut ini disajikan revisi pengembangan media berdasarkan komentar dan saran dari validator pada aspek media, materi, dan bahasa.

Tabel 6. Revisi Desain Aplikasi BELAKARTA

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Ada kata Yang belum dimengerti		

Warna kurang menarik dan perlu menambahkan kearifan lokal



Hasil Uji Kepraktisan Aplikasi BELAKARTA

Uji kepraktisan aplikasi BELAKARTA dilakukan untuk menilai sejauh mana media ini layak digunakan serta seberapa mudah aplikasi dapat dioperasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru dan siswa dapat menggunakan aplikasi dengan efektif, dan media ini diterima dengan baik oleh pengguna sebagai alat bantu pembelajaran yang praktis dan menarik.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Respon Guru

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase%	Kriteria
1	Tampilan	1a-1d	13	81,25	Sangat Layak
2	Bahasa	1c,3b,3c,3d	14	87,5	Sangat Layak
3	Penyajian	2a-d	15	93,75	Sangat Layak
4	Materi	3a-3d	13	81,25	Sangat Layak
5	Total Skor		55	85,9	Sangat Layak

Sumber: Data peneliti (2025)

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase%	Kriteria
1	Tampilan	1-4	14	87,5	Sangat Layak
2	Bahasa	5-8	16	100	Sangat Layak
3	Penyajian	9-12	12	75	Sangat Layak
4	Materi	13-16	14	87,5	Sangat Layak
5	Total Skor		56	87,5	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Penilaian kepraktisan aplikasi BELAKARTA (Belajar Arti Kata Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta) dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna aplikasi. Hasil angket

menunjukkan bahwa guru memberikan total skor 58 dengan persentase 91,3%, sedangkan siswa memperoleh total skor 56 dengan persentase 87,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media BELAKARTA tergolong sangat layak digunakan dalam pembelajaran sebagai media interaktif yang memuat nilai kearifan lokal.

Ditinjau dari aspek tampilan, aplikasi BELAKARTA memperoleh penilaian sangat baik dari guru maupun siswa. Guru menilai desain visual aplikasi menarik dan mudah digunakan, mulai dari pemilihan warna, jenis huruf, hingga penataan elemen visual. Hal tersebut dinilai mampu menciptakan kenyamanan dalam penggunaan serta menarik perhatian siswa. Siswa merasa tampilan aplikasi menarik dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pada aspek materi, guru menilai bahwa isi pembelajaran yang disajikan telah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, serta disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Materi disampaikan secara jelas dan didukung oleh visual yang relevan. Dengan demikian, aspek materi dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pada aspek penyajian, guru menilai bahwa alur pembelajaran dalam aplikasi BELAKARTA tersusun secara runtut dan interaktif. Fitur seperti kuis dan game dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, aspek penyajian dinilai sangat layak oleh guru dan siswa.

Pada aspek bahasa, guru menilai bahwa bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, komunikatif, dan mudah dipahami siswa. Oleh karena itu aplikasi BELAKARTA menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sederhana dan membantu mereka memahami materi dengan baik.

Pembahasan

Tahap pengembangan aplikasi BELAKARTA (Belajar Arti Kata Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta) merupakan langkah penting dalam menghasilkan media pembelajaran yang kontekstual, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Proses pengembangan yang mencakup perancangan dan validasi menunjukkan bahwa aplikasi BELAKARTA telah memenuhi kriteria kelayakan ditinjau dari aspek media, materi, dan penggunaan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kelayakan Media

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, aplikasi BELAKARTA memperoleh rata-rata presentase kelayakan sebesar 92,1% dengan kategori sangat layak. Nilai ini menunjukkan bahwa aplikasi secara umum telah memenuhi aspek teknis dan estetika dalam pengembangan media pembelajaran digital. Hal ini serupa dengan Penelitian dari (Aditya et al., 2024) yang berperan penting untuk menilai ketepatan informasi, kejelasan penyajian konsep, serta relevansi konten terhadap tujuan pembelajaran. Dengan demikian, hasil validasi ini menegaskan bahwa BELAKARTA telah mampu menghadirkan media yang mendukung efektivitas pembelajaran secara visual maupun interaktif.

Pada aspek layout, validator menilai bahwa tata letak dan pemilihan warna dalam BELAKARTA sudah menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, meskipun perlu peningkatan kontras untuk keterbacaan teks. Penilaian ini sejalan dengan temuan (Wardhayani et al., 2025) Pengaturan warna disesuaikan dengan latar belakang halaman, sehingga teks tampil jelas dan mudah dibaca tanpa menimbulkan efek silau atau kebingungan visual. Hal ini sangat penting untuk menjaga konsentrasi siswa selama membaca.

Aspek teks juga mendapatkan penilaian positif dari validator ahli media. Pemilihan jenis huruf Sugo Classic dinilai sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas II sekolah dasar. Bentuk huruf yang sederhana, jelas, dan tidak dekoratif berlebihan memudahkan siswa dalam mengenali setiap kata yang ditampilkan. Hal ini penting karena pada usia sekolah dasar awal,

keterbacaan teks menjadi faktor utama dalam mendukung pemahaman materi pembelajaran. Penilaian tersebut sejalan dengan pendapat (Katzir et al., 2013) yang menyatakan bahwa pemilihan jenis huruf dan ukuran teks yang tepat dapat meningkatkan keterbacaan serta membantu proses pemahaman konsep oleh siswa usia dini. Font yang sederhana dan konsisten dapat mengurangi beban kognitif siswa sehingga perhatian mereka dapat difokuskan pada pemahaman makna kata, bukan pada usaha mengenali bentuk huruf. Dengan demikian, aspek teks pada aplikasi BELAKARTA telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar.

Komponen Pemrograman kejelasan alur pengguna, dan kelengkapan petunjuk penggunaan adalah indikator yang digunakan untuk mengevaluasi aspek ini. Menurut validator, alur navigasi dan instruksi penggunaan aplikasi mudah dipahami, dan pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan bebas. Namun, validator menyatakan bahwa pengaturan tombol kembali dan transisi antar halaman dapat dibuat lebih halus untuk membantu pengguna lebih mudah menemukan apa yang mereka cari.

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi oleh ahli media, dapat disimpulkan bahwa aplikasi BELAKARTA telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran digital. Media ini dinilai layak digunakan karena telah memenuhi aspek desain, teks, animasi, dan navigasi, dengan kategori sangat layak. Beberapa saran perbaikan yang diberikan bersifat penyempurnaan dan tidak mengurangi kelayakan media secara keseluruhan, melainkan menjadi masukan untuk pengembangan lanjutan agar media semakin optimal.

Kelayakan Materi

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa aplikasi BELAKARTA memperoleh skor rata-rata sebesar 102,6% dengan kategori Sangat Layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media BELAKARTA telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi kebenaran, kejelasan, dan kesesuaian dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Materi yang disajikan dirancang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, sehingga memudahkan pemahaman konsep dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan pendapat bahwa materi pembelajaran yang baik harus relevan, akurat, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Wahyuni et al., 2018). Selain itu, penelitian pengembangan media berbasis Smart Box menunjukkan hasil validasi ahli materi yang sangat tinggi, sehingga media dinyatakan sangat layak dan efektif sebagai materi pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil yang serupa juga ditemukan pada pengembangan media pembelajaran Flipbook Digital untuk materi Bahasa Indonesia kelas IV yang memperoleh skor validasi ahli materi sangat valid, memperkuat pentingnya keterlibatan pakar materi dalam validasi konten pembelajaran (Yunitasari, 2025; Putriana, 2025).

Selain itu, media BELAKARTA juga dinilai dari aspek penggunaan dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Media ini mudah digunakan oleh siswa, baik secara mandiri maupun dengan bimbingan guru, sehingga proses belajar Bahasa Indonesia menjadi lebih lancar. Tampilan visual yang menarik, interaktif, dan dilengkapi dengan aktivitas seperti permainan dan kuis, sesuai dengan temuan (Hina, 2025; Isti Qomah, 2024) bahwa desain media yang estetik dan interaktif mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Integrasi konten yang relevan dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian Smart Box dan Flipbook Digital, membuat pengalaman belajar lebih kontekstual dan menyenangkan. Dengan kombinasi materi yang valid, desain interaktif, dan penyajian yang menarik, BELAKARTA menunjukkan efektivitas tinggi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dan layak digunakan secara optimal di kelas.

Uji Kepraktisan Oleh Guru Dan Siswa

Tahap uji kepraktisan aplikasi BELAKARTA melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung media pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa guru memberikan skor 91,3% dan siswa memberikan skor 95,2%, keduanya termasuk dalam kategori Sangat Layak, dengan ini menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Pada aspek

tampilan, baik guru maupaun siswa menilai bahwa desain pada media BELAKARTA menarik. Pemilihan warna, jenis huruf, dan grafis dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar serta mendukung kemudahan penggunaan. Pendapat ini sejalan dengan temuan (Larissa, 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang menarik secara visual mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena unsur estetika dan fitur interaktifnya yang memikat perhatian anak. Pada aspek materi, guru menilai bahwa konten telah sesuai dengan kurikulum dan mudah disampaikan, sementara siswa menganggap materi menarik dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rosa & Suastra, 2023) bahwa media pembelajaran yang menyajikan materi sesuai kurikulum dan berbasis aktivitas interaktif mampu memperkuat pemahaman konsep siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh pengembangan media pembelajaran interaktif yang valid dan praktis dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Secara keseluruhan, BELAKARTA dinyatakan sangat layak dan praktis digunakan karena mampu menyajikan materi yang valid, penyajian yang interaktif, serta tampilan visual yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Implikasi Pengembangan

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa BELAKARTA termasuk dalam kategori layak hingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penggunaan aplikasi berbasis Android memudahkan akses dan fleksibilitas bagi guru maupun siswa, sejalan dengan arah transformasi digital pendidikan dasar yang menekankan integrasi teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif dan kontekstual. Terdapat penelitian yang membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan secara digital tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa SD karena penyajian konten yang sistematis dan partisipatif (Rosa & Suastra, 2023). Selain itu, penggunaan media digital interaktif terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, karena suasana belajar menjadi lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik (Rahmayanti, 2025).

PENUTUP

Berdasarkan hasil temuan dapat disimpulkan bahwa aplikasi BELAKARTA (Belajar arti kata berbasis kearifan lokal Yogyakarta) memenuhi kategori layak hingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasil evaluasi dari para ahli media menunjukkan bahwa aplikasi BELAKARTA masuk ke dalam kategori sangat baik dengan tingkat kelayakan mencapai 92,1%, berdasarkan aspek desain, teks, animasi, dan navigasi. Penilaian dari ahli materi juga memberikan hasil yang sangat baik dengan persentase 102,6%, yang menunjukkan bahwa materi, penggunaan bahasa, dan cara penyampaian pembelajaran telah sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa di tingkat sekolah dasar.

Selain itu, hasil uji kepraktisan guru memberikan hasil Persentase 91,3%, sedangkan pada siswa memberikan hasil 95,2%, ini menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Pada aspek tampilan, baik guru maupaun siswa menilai bahwa desain pada media BELAKARTA menarik. Pemilihan warna, jenis huruf, dan grafis dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggabungan elemen kearifan lokal Yogyakarta dalam aplikasi ini juga menambah nilai dalam proses pembelajaran, karena dapat menghubungkan arti kata dengan konteks budaya dan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Dengan demikian, aplikasi BELAKARTA bisa menjadi salah satu pilihan sebagai sarana pembelajaran interaktif bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, terutama untuk materi tentang pengenalan arti kata. Sarana ini diharapkan dapat mendukung pembelajaran yang lebih berarti,

meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar, serta membantu para guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih efisien dan relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, I. W., Wijaya, K., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2024). Innovative Learning Video : Combination of Basic Locomotor Movement Patterns for First Grade Elementary Students. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(3), 559–569.
- Cornelius, R., Rihi, S., Utomo, H., & James, A. (2025). Optimalisasi Pemilihan Typeface Untuk Keterbacaan Pada Perangkat Digital. *ARDVIS : Artistik Riset Desain, Komunikasi Visual, Inovasi Dan Seni*, 1(1).
- Elisa Yunitasari, Tri Ratna Dewi, S. E. K. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).
- Frestiyana, W. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Bebas Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Peningkatan Kemampuan Literasi Mmembaca Di sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 5724–5734.
- Hina, S. (2025). Developing interactive learning media to enhance elementary school students ' learning motivation. *Journal of Primary Education*, 6(1), 81–96. <https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.291>
- Icahayati, K., Yudiana, K., Ayu, G., & Sukma, P. (2024). Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 310–317.
- Isti Qomah, B. H. C. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Melalui Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sd Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 48–59.
- Kadek, N., Widianita, F., & Sujana, I. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 358–368.
- Katzir, T., Hershko, S., & Halamish, V. (2013). *The Effect of Font Size on Reading Comprehension on Second and Fifth Grade Children: Bigger Is Not Always Better*. 8(9), 1–8. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0074061>
- Larissa Suci Amalia, Mohammad Arinal Haq, Saiful Ardhiansah, Siti Khoerunnisa, T. R. (2025). Pemanfaatan Media Digital Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sdn Girimulya I. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(3), 139–146.
- Made, N., Diantari, P., Jayanta, I. N. L., & Ujianti, P. R. (2024). Bahan Ajar Digital Konsep Dasar IPS Materi Kegiatan Ekonomi Berbasis Case Method. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 69–79.
- Meriska, A., Situngkir, R. L., Sitinjak, F. J., & Gurning, R. A. (2024). Analisis Makna Leksikal dan Konotatif Dalam Bahasa Indonesia : Kajian Semantik Terhadap Penggunaan Kata Dalam Pantun Karya Dr . Tenas Effendy. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3).
- Mukhera, W. (2025). Analisis Kemampuan Memahami Makna Konotasi dan Denotasi pada Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)*, 3.
- naniek. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan ProjectBasedLearning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879–1887.
- Nurwindasari, A., Wibowo, S. E., & Hastomo, A. (2025). Interactive PowerPoint Development to Improve Elementary Grade II Students ' Initial Reading Skills. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 9(1), 113–124.
- Ode, W., Mecriyani, D., Yusnan, M., & Cahyani, S. (2025). Praktik Media Interaktif Dalam Meningkatkan Kondisi Kelas Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam membentuk. *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education (JHUSE)*, 1(6), 1–13.
- Oktavia, Y. (2021). metode discovery learning menemukan makna kosakata dalam teks bacaan. *JURNAL PENDIDIKAN PROFESI GURU*, 0066, 36–42.

- Putriana, R., & Adikara, F. S. (2025). Pengembangan Media Smart Box Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Unsur Intrinsik Cerita Fabel Kelas V SD Negeri 149 Palembang. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 494–501.
- Raehang, K. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4, 174–182.
- Rahmayanti, N. H. A. H. (2025). Media Dan Sumber Pembelajaran Bahasa indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Rosa, D., & Suastra, I. W. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450.
- Setiawan, I. (2021). *Estetika, makna, dan media*.
- Setiawaty, R., Fahrizal, D., Ariani, N. P., & Nikmah, M. U. (2025). *Integrasi Kearifan Lokal Dalam Media Pembelajaran di SD : Sistic Literature Review*. 4(2025), 500–510.
- Setiawaty, R., Sabardila, A., Markhamah, & Santosa, T. (2020). Bentuk-Bentuk Sinonimi Dan Antonimi dalam Wacana Autobiografi Narapidana (Kajian Aspek Leksikal). *Jurnal Estetika*, 2(2), 79–101.
- Sukardi, M. I., & Marmanto, S. (2018). *Penyimpangan Makna Dengan Homonimi Dalam Wacana Meme (Kajian Semantik)*. 13(1).
- Wahyuni, E. D., Husniah, L., & Chomariya, N. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Tematik Pada Platform Android Untuk Siswa Kelas I*. 149–156.
- Wardhayani, B. E., Alifadillah, C. P., Almaas, A., & Sunanda, A. (2025). Evaluasi Kelayakan Penyajian Materi dan Kegrampilan Buku Teks Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia SMA Kelas XI. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 7(2). <https://doi.org/10.23917/bppp.v7i2.11538>
- Wati, L. (2024). Media Pembelajaran Literasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Peserta Didik. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(4), 563–571.