

---

**PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID ABEMA BERBASIS KULTURAL BALI  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MAJAS SISWA FASE C**

Risma Ardilla<sup>1</sup>

[202433091@std.umk.ac.id](mailto:202433091@std.umk.ac.id)

Novailia Fahrur Nisa<sup>2</sup>

[202433100@std.umk.ac.id](mailto:202433100@std.umk.ac.id)

Fatikha Nur Ilma<sup>3</sup>

[202433114@std.umk.ac.id](mailto:202433114@std.umk.ac.id)

Rani Setiawaty<sup>4</sup>

[Rani.setiawaty@umk.ac.id](mailto:Rani.setiawaty@umk.ac.id)

**Abstrak**

**Objektif:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan kepraktisan ABEMA (Ayo Belajar Majas), yaitu media pembelajaran interaktif berbasis kultural Bali untuk meningkatkan pemahaman majas siswa fase C sekolah dasar. Metode: Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dibatasi hingga tahap implementasi dengan fokus pada uji kelayakan dan kepraktisan media. Uji kelayakan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan uji kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan siswa. **Hasil:** Hasil validasi menunjukkan bahwa media ABEMA dinyatakan sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan ahli media sebesar 86,5% dan ahli materi sebesar 85,5%. Sementara itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan kategori sangat layak, dengan skor 82,5% dari guru dan 82,7% dari siswa. Media dinilai menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran majas. **Kebaruan:** ABEMA menghadirkan inovasi berupa integrasi unsur kearifan lokal Bali seperti tradisi, simbol adat, tarian, dan kehidupan budaya setempat ke dalam media pembelajaran majas berbasis Android. Integrasi ini menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, bermakna, serta mendukung penguatan literasi bahasa dan karakter budaya siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci :** *Pengembangan, Aplikasi Android, Majas.*

**Abstract**

**Objective:** This study aims to develop and test the feasibility and practicality of ABEMA (Application for Learning Figurative Language), an interactive Balinese cultural-based learning medium to improve elementary school students' understanding of figurative language. Method: The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study was limited to the implementation stage,

---

<sup>1</sup> Universitas Muria Kudus

<sup>2</sup> Universitas Muria Kudus

<sup>3</sup> Universitas Muria Kudus

<sup>4</sup> Universitas Muria Kudus

*focusing on the feasibility and practicality test of the media. The feasibility test was conducted by media and material experts, while the practicality test was obtained through teacher and student questionnaire responses. **Results:** The validation results showed that the ABEMA media was declared very feasible to use, with a feasibility percentage of 86.5% from media experts and 85.5% from material experts. Meanwhile, the results of the practicality test showed a very feasible category, with a score of 82.5% from teachers and 82.7% from students. The media was considered interesting, easy to use, and able to increase student active engagement in learning figurative language. **Novelty:** ABEMA presents an innovation in the form of integrating elements of Balinese local wisdom such as traditions, traditional symbols, dances, and local cultural life into Android-based figurative language learning media. This integration makes learning more contextual and meaningful, and supports the strengthening of language literacy and cultural character in elementary school students.*

**Keywords :** *Development, Android Applications, Figure Of Speech*

## **A. PENDAHULUAN**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sangat penting dalam membangun keterampilan literasi siswa, khususnya dalam pengertian dan penghargaan terhadap karya sastra yang memiliki elemen estetika bahasa yang tinggi. Salah satu topik utama yang perlu dikuasai oleh siswa pada fase C adalah majas. Majas sering dianggap seolah-olah sama dengan gaya bahasa, tetapi sebenarnya majas merupakan bagian dari gaya bahasa itu sendiri, yakni gaya bahasa yang digunakan untuk mempercantik atau menegaskan pesan dalam sebuah kalimat. Majas adalah teknik pengungkapan bahasa yang memberikan keindahan, menegaskan pesan, serta menyampaikan makna tersirat melalui pilihan kata kiasan (Adabiah & Chandra, 2024). Majas memerlukan kemampuan untuk berpikir secara abstrak dan imajinatif sehingga siswa tidak hanya membaca secara langsung, tetapi juga menangkap makna yang mendalam. Namun, banyak siswa yang mengalami kesulitan karena pengajaran majas dilakukan secara teoritis tanpa dukungan visual, sehingga mereka hanya menghafal definisi tanpa benar-benar memahami ide yang mendasarinya. Lemahnya proses ini sering terjadi karena siswa cenderung lebih banyak belajar secara teoritis tanpa adanya penerapan nyata dalam kehidupan sehari-hari (Setiawaty et al., 2024). Penggunaan majas dalam karya, seperti lagu atau puisi, berfungsi untuk menggambarkan perasaan, memperkuat pesan, dan memberikan efek estetis sehingga pembaca atau pendengar dapat memahami emosi dan makna yang mendalam (Natalia et al., 2024). Keterampilan literasi majas menunjukkan bahwa di kalangan siswa masih rendah akibat metode pembelajaran yang

tidak interaktif dan tidak mendorong pemahaman yang lebih dalam. Hal ini diperburuh dengan minimnya minat belajar akibat metode pembelajaran yang dianggap monoton dan kurang bervariasi (Ulhaq et al., 2025). Situasi ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi perbedaan antara teori dan pengalaman belajar yang sesungguhnya. Media pembelajaran merupakan unsur penting untuk mencapai keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran dapat berupa alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi serta diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa (Setiawaty, 2024; Wulandari et al., 2024). Inovasi ini sejalan dengan penggunaan media dadu bergambar yang terbukti mampu menstimulus siswa dalam mengembangkan ide, meningkatkan kreativitas, serta memperkaya kosakata (Khoirunnisa et al., 2024). Oleh karena itu, usaha untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat menghubungkan antara teori dan pengalaman belajar siswa sangatlah penting. Salah satu pilihan yang sesuai adalah pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif, karena jenis media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan mencerminkan kehidupan nyata di sekitar siswa. Media pembelajaran interaktif juga memiliki kemampuan yang besar untuk mendorong keterlibatan aktif siswa serta memberikan reaksi positif terhadap materi yang disampaikan oleh pengajar, sehingga proses belajar menjadi lebih berarti dan efisien (Gulo & Harefa, 2022).

Di tingkat sekolah dasar, cara belajar tentang majas biasanya masih berfokus pada buku dan penjelasan dari guru tanpa dukungan media yang cukup. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan untuk mengenali majas dalam teks, karena contoh-contoh yang diberikan sering kali tidak sesuai dengan pengalaman mereka. Selain itu, para guru sering kali kekurangan sumber daya visual untuk menjelaskan konsep majas, sehingga penyampaian materi menjadi kurang menarik dan terasa monoton. Banyak siswa menunjukkan sikap yang pasif, tidak banyak berpartisipasi, bahkan kurang antusias dalam mempelajari majas. Menurut Octavyanti et al., (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa yang kurang interaktif berkontribusi pada rendahnya motivasi siswa, sehingga mereka hanya menerima informasi tanpa terlibat dalam eksplorasi atau berpikir kritis. Kondisi ini mengakibatkan pemahaman siswa terhadap majas berada pada tingkat rendah hingga sedang, yang berdampak negatif pada kemampuan mereka dalam memahami keseluruhan teks.

Majas merupakan gaya bahasa yang dapat memberikan nilai estetika dan menjadi sarana komunikasi ide serta perasaan penulis secara kreatif dan imajinatif (Jadid et al., 2024). Idealnya, pengajaran majas harus diatur sedemikian rupa agar memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami gagasan melalui pengalaman praktis, visual yang nyata, dan interaksi. Alat bantu belajar yang bersifat interaktif yang menggunakan gambar, video, animasi, suara, dan aktivitas berbasis permainan bisa memfasilitasi siswa dalam memaknai informasi majas dengan cara yang lebih relevan. Hal tersebut selaras dengan Rodli & Umay, (2024) bahwa bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan seperti Quizizz, yang memanfaatkan gambar, animasi, dan umpan balik instan, efektif membantu siswa memahami dan memaknai majas secara lebih relevan dan bermakna. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih efisien jika materi diajarkan dalam konteks budaya setempat supaya siswa dapat mengaitkan konsep majas dengan kehidupan sehari-hari mereka. Ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual dan konstruktivis yang mengutamakan pentingnya pengalaman nyata dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Octavyanti et al., (2025) menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks, karena penyampaian konten melalui berbagai saluran indera menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, pengajaran majas yang ideal memerlukan kolaborasi antara teknologi multimedia dan budaya lokal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan media interaktif ABEMA berbasis kultural Bali menjadi solusi yang tidak hanya inovatif tetapi juga relevan dengan kebutuhan siswa. Media ini memadukan unsur budaya Bali seperti cerita rakyat, tokoh lokal, simbol adat, upacara tradisional, serta lingkungan alam khas Bali yang dekat dengan kehidupan siswa. Pendekatan berbasis budaya lokal membantu siswa membangun koneksi natural antara majas dan pengalaman nyata. ABEMA juga dirancang untuk menampilkan contoh majas dalam bentuk animasi, narasi cerita, hingga permainan edukatif, sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan eksploratif. Menurut Kariani et al., (2025) menyatakan bahwa media berbasis kearifan lokal Bali mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi karena siswa merasa lebih dekat dengan materi yang dipelajari. Dengan demikian, ABEMA berpotensi menjadi media pembelajaran yang tidak hanya membantu memahami majas, tetapi juga memperkuat identitas budaya pada siswa

Sejumlah penelitian terbaru memperkuat pentingnya penggunaan media interaktif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran bahasa. Menurut Putra et al., (2024) Aplikasi pembelajaran bahasa Bali berbasis multimedia membuktikan bahwa membantu meningkatkan

keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar karena mereka belajar melalui situasi budaya yang familiar. Selain itu, menurut Octavyanti et al., (2025) menunjukkan bahwa media digital berbasis web mampu meningkatkan prestasi dan respon positif siswa karena media tersebut menawarkan cara belajar yang lebih variatif dan menyenangkan. Pemanfaatan media digital pada pembelajaran majas juga menegaskan bahwa secara signifikan mengurangi tingkat kesalahan siswa dalam mengenali gaya bahasa, penelitian tersebut membuka peluang besar untuk menghadirkan media pembelajaran baru seperti ABEMA yang mampu menggabungkan teknologi dan budaya secara seimbang.

Berdasarkan analisis masalah, kebutuhan belajar, dan penelitian terkait, studi ini berfokus pada pengembangan media interaktif ABEMA yang mengangkat budaya Bali untuk meningkatkan pemahaman majas siswa pada fase C. Media ini dibuat dengan pendekatan Research and Development (RandD) guna menjamin kualitas, keabsahan, dan praktikalitasnya. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah merancang konten majas yang sesuai dengan karakteristik siswa, menggabungkan elemen budaya Bali, dan menyediakan fitur interaktif yang mendorong siswa untuk belajar aktif. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji kelayakan dan kepraktisan media ABEMA jika dibandingkan dengan pembelajaran tradisional melalui pengukuran pemahaman majas siswa sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut dengan menggunakan observasi dan angket respon guru dan siswa.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan model ADDIE Robert Maribe Branch (Rahayu, 2025). Namun, penelitian ini dibatasi hingga tahap implementasi, karena hanya berfokus pada penilaian kelayakan (feasibility) dan kepraktisan (practicality) produk.

ADDIE merupakan *Analyze, Design, Development, Implement* dan *Evaluate*. Pada tahap *Analysis*, dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa, karakteristik pengguna, kurikulum, serta potensi kearifan lokal yang relevan seperti tradisi ngaben, nyepi, tarian dengan budaya Bali ; *Design*, yang mencakup perancangan konten pembelajaran, desain antarmuka aplikasi yang ramah anak, serta penyusunan storyboard dan instrumen validasi ahli; *Development*, yaitu proses pembuatan aplikasi ABEMA, integrasi unsur budaya lokal, serta validasi kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi; *Implementation*, berupa uji coba terbatas di kelas VI SD Negeri 1 Dorang Jepara untuk menguji kelayakan dan kepraktisan penggunaan aplikasi dalam

pembelajaran majas; dan *Evaluation*, yang meliputi observasi, dan wawancara guna mengetahui kelayakan produk, kepraktisan, dan keefektifan terhadap aplikasi yang dikembangkan.

### 1. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 1 Dorang Jepara, 5 siswa diminta untuk mengisi lembar respon siswa. 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.

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 yang digunakan untuk menganalisis data Adalah analisis kualitatif. Menurut Safrudin et al., (2023) analisis kualitatif adalah proses menelaah dan menafsirkan data non-angka, seperti hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, untuk menemukan pola, tema, dan makna suatu fenomena secara mendalam serta menyeluruh sesuai dengan konteks penelitian. Data yang diperoleh dari evaluasi validator analisis dengan cara deskriptif kualitatif dan digunakan sebagai dasar untuk revisi media, sehingga media yang dihasilkan layak untuk digunakan. Penilaian yang dilakukan oleh validator diukur menggunakan Skala Likert. Prinsip utama dari skala ini Adalah



untuk menentukan posisi seseorang dalam menilai sikap terhadap objek tertentu. Penentuan kelayakan media didasarkan pada data hasil evaluasi dari ahli materi, ahli media, lembar respon guru dan siswa (Dalimunthe et al., 2021) sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kriteria Kevalidan Media

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

**Tabel 2.** Kriteria Kepraktisan Media

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

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### *HASIL*

Tahap pembuatan aplikasi ABEMA (Ayo Belajar Majas) merupakan langkah krusial dalam penelitian ini karena ditujukan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang sesuai dan pantas bagi karakteristik siswa kelas VI di sekolah dasar. Pengembangan berlangsung setelah analisis dan perancangan selesai, dengan fokus pada pembuatan, validasi, dan penyempurnaan media agar dapat digunakan secara maksimal dalam proses belajar majas.

Aplikasi ABEMA dikembangkan menggunakan Canva untuk membuat konten visual dan desain antarmuka, yang kemudian dipadukan dengan <https://appsgeyser.com/create-app> untuk mengubahnya menjadi aplikasi berbasis Android. Dalam proses desain, jenis huruf Prachamati Expanded dipilih karena bentuknya yang sederhana, jernih, dan mudah dibaca oleh anak-anak

dalam usia sekolah dasar. Materi pembelajaran dalam aplikasi ini mencakup pengertian majas, jenis-jenis majas, contoh-contoh majas.

Keistimewaan ABEMA terletak pada pengintegrasian kearifan lokal Bali ke dalam setiap elemen pembelajaran. Ilustrasi dan teks dalam aplikasi menampilkan elemen budaya lokal seperti, tradisi ngaben, nyepi, tarian dengan budaya Bali. Pendekatan ini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan majas, namun juga menanamkan rasa kecintaan terhadap budaya lokal. Setelah aplikasi selesai dirancang, dilakukan validasi oleh para ahli media, penyusun materi, dan praktisi untuk menilai kelayakan konten, tampilan, bahasa, serta hubungan dengan elemen budaya lokal. Masukan dan rekomendasi dari para ahli tersebut digunakan untuk melakukan revisi dan perbaikan, sehingga aplikasi siap untuk diuji coba kepada siswa dan guru di SD Negeri 1 Dorang . Berikut adalah desain dari Aplikasi ABEMA.

**Tabel 3.** Desain Aplikasi ABEMA



Tampilan utama aplikasi ABEMA berupa Cover dan judul materi pembelajaran, terdapat tombol "START" untuk memulai.





Halaman kedua aplikasi ABEMA berisi petunjuk penggunaan, selain itu terdapat tombol *halaman utama*, *selanjutnya* untuk memulai.



Halaman ketiga aplikasi ABEMA menu CP, TP, materi, quiz, video dan profil penulis.



Halaman pengertian materi majas.



Halaman jenis-jenis majas.



Halaman contoh-contoh majas.

### *Uji Kelayakan Media*

Kelayakan media pada penelitian ini didapatkan dari proses validasi yang dilakukan oleh validator profesional untuk mengevaluasi keabsahan atau kelayakan dari media pembelajaran ABEMA. kelayakan media pembelajaran ABEMA ini didapatkan melalui penilaian yang dilakukan oleh para ahli di bidang media, materi, dan bahasa. Berikut adalah rangkuman hasil validasi yang telah dilaksanakan oleh validator.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Hasil Validasi Media

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
----------------	------------	----------------	----------

Validator Media I	56	86	Sangat Layak
Validator Media II	57	87	Sangat Layak
Rata-rata	84,5	86,5	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti 2025

*Kedua, Aspek Keterbacaan.* Aspek keterbacaan mencakup kejelasan tulisan, tipe dan ukuran huruf, serta pemilihan bahasa. Media ABEMA dinilai memiliki tulisan yang cukup terang dan gampang dibaca oleh siswa. Bahasa yang dipakai cukup sederhana, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat pemahaman anak, khususnya saat menguraikan definisi dan contoh majas. Contoh kalimat yang ditampilkan mendukung siswa dalam memahami konsep dengan lebih nyata. Meskipun demikian, diperoleh saran untuk meningkatkan penekanan pada istilah penting atau kata kunci dalam majas agar siswa lebih mudah mengingat pelajaran.

Validasi ahli media dilakukan oleh dua orang validator dengan menilai empat aspek utama, yaitu Tampilan (visual), keterbacaan, kesesuaian media dengan materi pembelajaran, kepraktisan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa validator I memberikan skor total 56 dengan presentase 86% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan validator II memberikan skor 57 dengan presentase 87% dengan kategori “Sangat Layak”. secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli media mencapai 86,5% dengan kriteria Sangat Layak, sehingga media ABEMA dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan beberapa penyempurnaan teknis.

*Pertama, Aspek Tampilan (Visual).* Aspek visual mencakup desain antar muka, pilihan warna, gambar, serta pengaturan layout media ABEMA. Berdasarkan evaluasi, aspek visual media dianggap menarik dan cocok dengan karakter siswa sekolah dasar. Penggunaan gambar, ikon menu, serta tampilan halaman materi dan kuis dapat menambah minat belajar murid. Suasana visual yang ditampilkan juga mendukung tema pembelajaran bahasa dan nilai-nilai lokal. Akan tetapi, disarankan agar konsistensi warna dan kerapian tata letak pada beberapa halaman lebih diperhatikan agar media terlihat lebih profesional.

*Ketiga, Aspek Kesesuaian Media dengan Materi Pembelajaran.* Aspek ini mengevaluasi sejauh mana media ABEMA sejalan dengan tujuan dan konten pembelajaran majas. Penilaian yang dilakukan menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, yaitu untuk mengenali serta memahami berbagai jenis majas. Materi disusun secara teratur, dimulai dari definisi, jenis-jenis majas, contoh-contoh, hingga

latihan soal dan kuis interaktif. Kesesuaian antara materi, video pembelajaran, dan kuis dinilai sangat baik, sehingga media tersebut efektif dalam mendukung pemahaman dan penguatan konsep majas bagi siswa.

*Keempat*, Aspek Kepraktisan. Aspek kepraktisan meliputi sejauh mana guru dan siswa dapat dengan mudah menggunakan media. Media ABEMA dinilai mudah karena memiliki pilihan yang jelas, navigasi yang tidak rumit, serta proses penggunaan yang mudah dimengerti. Siswa bisa mengakses materi, video, dan kuis secara mandiri tanpa menemukan kendala yang berarti. Selain itu, media ini dapat digunakan dengan fleksibel baik dalam pembelajaran di kelas maupun secara mandiri. Meskipun demikian, disarankan agar ada panduan penggunaan singkat di awal agar pemanfaatan media menjadi lebih efektif.

### ***Hasil Kelayakan Materi***

Validasi ahli materi terhadap media ABEMA dilakukan oleh dua validator dengan menilai empat aspek utama yaitu aspek penilaian materi, kesetaraan isi, penyajian materi, dan kepraktisan.

**Tabel 5.** Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

<b>Validator Ahli</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Presentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Validator Materi I	57	87	Sangat Layak
Validator Materi II	55	84	Sangat Layak
Rata-rata	56	85,5	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti 2025

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ABEMA memperoleh total skor dari validator I sebesar 57 dengan presentase 87% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan validator II memberikan skor 55 dengan presentase 84% dan berkecukupan “Sangat Layak”, Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli materi mencapai 56% atau 85,5%, sehingga media ini dinyatakan Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

*Pertama*, Aspek Penilaian Materi. Aspek ini mencakup indikator kesesuaian materi dengan tujuan Sesuai CP-TP fase C, sesuai kompetensi inti mata pelajaran, sesuai perkembangan kognitif siswa, kontekstual dan bermakna. Berdasarkan hasil validasi, kedua validator sepakat bahwa materi dalam ABEMA telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa

SD. Materi dinilai relevan, jelas, dan tersusun secara runtut. Dengan demikian, dari aspek Penilaian materi, ABEMA tergolong sangat layak dengan tingkat penilaian materi yang baik.

*Kedua, Kesetaraan Isi.* Aspek kesetaraan isi dinilai melalui konsep dasar dan tidak menyesatkan, contoh sesuai dengan materi, tidak terdapat kesalahan konsep. Hasil validasi menunjukkan bahwa konsep dasar sangat tidak menyesatkan, contoh sangat sesuai dengan materi dan tidak terdapat kesalahan konsep. Secara umum, aspek ini termasuk kategori sangat layak.

*Ketiga, Penyajian Materi.* Aspek penyajian materi mencakup materi runtut dan sistematis, bahasa sesuai dan komunikatif, aktivitas mendukung pemahaman. Berdasarkan hasil penilaian, penyajian aplikasi ABEMA. dinilai sangat runtut dan mudah dipahami,. Bahasa yang digunakan juga komunikatif dan sesuai dengan perkembangan bahasa siswa SD, dan aktivitas sangat mendukung pemahaman. Dengan demikian, Penyajian materi termasuk dalam kategori sangat layak.

*Keempat, Kepraktisan.* Aspek Kepraktisan mencakup media dapat digunakan dalam pembelajaran, digunakan dalam belajar mandiri, menumbuhkan minat & keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan aplikasi ABEMA. dinilai bisa digunakan dalam pembelajaran, siswa bisa belajar mandiri, dan sangat menumbuhkan minat & keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, Kepraktisan termasuk dalam kategori sangat layak.

#### ***Hasil Uji Kepraktisan ABEMA***

Uji kepraktisan aplikasi ABEMA dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemudahan penggunaanya dalam pembelajran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasil uji kepraktisan menunjukkan sebagai berikut.

**Tabel 6.** Rekapitulasi Hasil Respon Guru

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase %	Kriteria
1.	Kualitas Materi	1-5	19	76	Layak
2.	Kualitas Media	6-10	23	92	Sangat Layak
3.	Kelayakan Bahasa	11-13	12	80	Layak
4.	Penyajian	14-16	12	80	Layak
Total Skor			66	82,5	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)



**Tabel 7.** Rekapitulasi Hasil Respon Siswa 1

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase %	Kriteria
1.	Kualitas Materi	1-5	20	80	Layak
2.	Kualitas Media	6-10	19	76	Layak
3.	Kelayakan Bahasa	11-13	12	80	Layak
4.	Penyajian	14-16	13	86,6	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

**Tabel 8.** Rekapitulasi Hasil Respon Siswa 2

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase %	Kriteria
1.	Kualitas Materi	1-5	25	100	Sangat Layak
2.	Kualitas Media	6-10	23	92	Sangat Layak
3.	Kelayakan Bahasa	11-13	11	73,3	Layak
4.	Penyajian	14-16	13	86,6	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

**Tabel 9.** Rekapitulasi Hasil Respon Siswa 3

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase %	Kriteria
1.	Kualitas Materi	1-5	19	76	Layak
2.	Kualitas Media	6-10	20	80	Layak
3.	Kelayakan Bahasa	11-13	12	80	Layak
4.	Penyajian	14-16	13	86,6	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

**Tabel 10.** Rekapitulasi Hasil Respon Siswa 4

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase %	Kriteria
1.	Kualitas Materi	1-5	25	100	Sangat Layak
2.	Kualitas Media	6-10	19	76	Layak
3.	Kelayakan Bahasa	11-13	12	80	Layak
4.	Penyajian	14-16	11	73,3	Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

**Tabel 11.** Rekapitulasi Hasil Respon Siswa 5

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase %	Kriteria
----	-----------	-------	------	--------------	----------



1.	Kualitas Materi	1-5	20	80	Layak
2.	Kualitas Media	6-10	19	76	Layak
3.	Kelayakan Bahasa	11-13	12	80	Layak
4.	Penyajian	14-16	13	86,6	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

**Tabel 12.** Rekapitulasi Total Rata-rata Hasil Respon Siswa

Total Rata rata	331	82,7	Sangat Layak
-----------------	-----	------	--------------

Sumber: Data Peneliti (2025)

Penilaian kepraktisan media ABEMA mencakup guru dan siswa yang menggunakan aplikasi tersebut. Berdasarkan survei, guru mendapatkan total skor 66 dengan presentase 82,5%, sedangkan siswa memperoleh total skor 331 dengan presentase 82,7%. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi ABEMA “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang berbasis kearifan lokal.

*Pertama*, Kualitas Materi. Dalam aspek kualitas materi guru menilai bahwa konten dalam aplikasi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), serta sejalan dengan tujuan pembelajaran dan perkembangan siswa. Materi disajikan dengan jelas, disertai gambar dan animasi yang relevan sehingga mudah di mengerti. Disisi lain, siswa memberikan tanggapan yang sangat positif dengan skor 109 dengan presentase 87,2% termasuk dalam kategori “Layak”. Siswa merasa bahwa materi yang disajikan mudah dipahami, menarik, dan membantu mereka memahami konsep pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, aspek kualitas materi secara keseluruhan dinilai “Layak” berdasarkan penilaian guru dan siswa.

*Kedua*, Kualitas Media. Dalam aspek kualitas media, guru memberikan penilaian yang sangat positif terhadap desain visual dari aplikasi, mencakup pemilihan warna, jenis huruf, animasi, serta tata letak yang menarik dan mudah dipakai. Komponen visual tersebut dinilai dapat menarik perhatian dari lima siswa dan memberikan kenyamanan saat digunakan. Penilaian siswa juga memperlihatkan hal yang serupa dengan skor 100 dan presentase 80% termasuk dalam kategori “Sangat Layak. Siswa merasakan bahwa Aspek Kualitas media aplikasi ABEMA tampak modern, menarik, dan memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif. Dengan demikian, aspek kualitas media dinilai “Sangat Layak” dari perspektif guru maupun siswa.

*Ketiga, Aspek Kelayakan Bahasa.* Dari segi bahasa guru memberikan penilaian bahwa penggunaan bahasa di dalam aplikasi ABEMA sudah baik, sesuai dengan tata bahasa Bahasa Indonesia yang benar, mudah dipahami, dan cocok dengan kemampuan siswa sekolah dasar. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif dan membantu pemahaman materi dengan jelas siswa juga memberikan respon yang positif dengan skor 59 dengan presentase 78,6% yang menunjukkan “Layak”. Mereka merasa bahwa bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan membantu memahami isi pembelajaran tanpa kesulitan.

*Keempat, Aspek Penyajian.* Dalam Aspek Penyajian guru menilai aplikasi ABEMA memiliki alur pembelajaran yang teratur, interaktif, dan mampu memotivasi siswa untuk belajar. Fitur-fitur seperti Quiz dianggap efektif dalam meningkatkan partisipasi serta semangat siswa selama proses pembelajaran. Penilaian dari siswa juga mendukung pendapat ini, dengan skor 63 dengan presentase 84%, yang termasuk kategori “Sangat Layak”. Siswa menyatakan bahwa penyampaian materi di dalam aplikasi terasa menyenangkan dan tidak membosankan karena ada elemen interaktif. Dengan demikian, aspek penyajian dinilai “Sangat Layak” oleh kedua kelompok responden.

### ***Pembahasan***

Tahap pengembangan aplikasi ABEMA (Ayo Belajar Majas) 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, hingga uji kepraktisan, menunjukkan bahwa aplikasi ini telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek media dan materi

### ***Kelayakan Media***

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, aplikasi ABEMA memperoleh rata-rata presentase kelayakan sebesar 86,5% dengan kategori sangat layak, Nilai ini menunjukkan bahwa aplikasi secara umum telah memenuhi aspek teknis dan estetika dalam pengembangan media pembelajaran digital. Hal ini selaras dengan penelitian (Anbiya et al., 2025) Hasil validasi ahli dan uji praktikalitas membuktikan bahwa media telah memenuhi aspek teknis, seperti kualitas visual, audio, format, dan kemudahan penggunaan, serta aspek estetika, termasuk tata letak, tipografi, dan keselarasan warna. Dengan terpenuhinya kedua aspek tersebut, media pembelajaran digital dinyatakan layak, efektif, dan mendukung terciptanya pengalaman belajar yang interaktif serta bermakna bagi peserta didik.

Pada aspek tampilan, validator menilai bahwa aspek tampilan media dianggap menarik dan cocok dengan karakter siswa sekolah dasar. Penilaian ini sejalan dengan (Sae & Radia, 2023) bahwa aspek visual dari media dianggap menarik, dengan pemanfaatan warna, animasi, teks, dan gambar yang tepat, sehingga cocok dengan sifat siswa sekolah dasar dan dapat meningkatkan minat serta motivasi mereka untuk belajar.

Aspek Keterbacaan mendapatkan nilai positif karena memiliki tulisan yang cukup terang dan gampang dibaca oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Pebriana, 2021) bahwa aspek keterbacaan, ditunjukkan oleh penggunaan teks yang cukup jelas dan terang sehingga mudah dilihat serta dimengerti oleh para siswa. Sementara itu, Aspek Bahasa yang dipakai cukup sederhana, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat pemahaman anak, khususnya saat menguraikan definisi dan contoh majas.

Pada Aspek Kesesuaian Media sudah sesuai karena memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, yaitu untuk mengenali serta memahami berbagai jenis majas. Selaras dengan pendapat (Muniroh & Istiq, 2025) bahwa Media yang berbasis IKA (Interaktif, Kreatif, Aktif) mencapai tujuan dan sasaran pembelajaran yang telah ditentukan, yaitu untuk mengenali dan memahami aneka ragam majas. . Aspek Kesesuaian antara materi, video pembelajaran, dan kuis dinilai sangat baik, sehingga media tersebut efektif dalam mendukung pemahaman dan penguatan konsep majas bagi siswa.

Aspek kepraktisan dinilai mudah karena memiliki pilihan yang jelas, navigasi yang tidak rumit, serta proses penggunaan yang mudah dimengerti. Hal ini selaras dengan Pendapat (Milala et al., 2022) bahwa Aspek kepraktisan media dianggap sangat positif karena media ini menawarkan menu yang mudah dimengerti, memiliki navigasi yang simpel dan tidak rumit, serta langkah-langkah penggunaan yang mudah dipahami. Media ini dapat digunakan dengan fleksibel baik dalam pembelajaran di kelas maupun secara mandiri.

### ***Kelayakan Materi***

Hasil penilaian oleh para ahli materi menunjukkan bahwa aplikasi ABEMA mendapatkan nilai rata-rata 85,5% termasuk dalam kategori sangat layak. Ini menunjukkan bahwa materi yang disediakan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa sekolah dasar, serta konteks budaya setempat, sejalan dengan pendapat bahwa materi digital yang baik harus relevan dengan kompetensi, kognisi, dan kehidupan peserta didik (Amelia, 2024). Konten materi dinilai sesuai dengan kompetensi dasar dalam majas, disusun secara sistematis dari pengertian, jenis-

jenias, dan contoh-contoh. Hal ini sejalan dengan rekomendasi bahwa struktur pembelajaran yang bertahap, dari konsep konkret menuju abstrak, dapat meningkatkan pemahaman literasi siswa (Anggraeni et al., 2025). Aspek desain pembelajaran mendapatkan apresiasi karena menyediakan petunjuk yang jelas serta aktivitas interaktif yang mendorong keterlibatan siswa. Ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa interaktivitas dapat meningkatkan motivasi dan daya ingat dalam belajar (Wulandari et al., 2025). Integrasi nilai-nilai lokal seperti tari-tarian, tradisi, dan nyepi dinilai mampu memperkaya konten sekaligus menanamkan nilai karakter pada siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan kearifan lokal dapat memperkuat identitas budaya dan nilai-nilai luhur dari daerah (Setiawaty et al., 2025). Secara keseluruhan, ABEMA dinilai sangat layak dan relevan karena menyajikan materi yang terstruktur, interaktif, serta mengandung nilai-nilai lokal yang mendidik.

#### ***Uji Kepraktisan oleh Guru dan Siswa***

Proses pengujian kepraktisan melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung aplikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa guru memberikan nilai 82,5% dan siswa 82,75%, yang keduanya termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dalam hal tampilan, baik guru maupun siswa menganggap desain ABEMA menarik dan mudah dioperasikan. Warna, jenis huruf, dan animasi dianggap sesuai dengan karakter anak-anak di usia SD. Ini sejalan dengan temuan penelitian yang menegaskan bahwa desain visual yang menarik dan konsisten dapat meningkatkan motivasi serta konsentrasi belajar siswa saat menggunakan media digital (Wahidin, 2025). Pada aspek materi, guru menilai isi telah sesuai dengan kurikulum dan mudah untuk disampaikan, sedangkan siswa merasa materi tersebut menarik dan mudah dipahami. Pendapat ini sesuai dengan penelitian (Rosyada et al., 2025; Sapitri & Suriani, 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menyajikan materi sesuai kurikulum dengan pendekatan interaktif dapat memperdalam pemahaman konsep siswa. Dalam aspek penyajian, aplikasi ini mendapat penilaian yang sangat baik karena menyediakan aktivitas interaktif seperti kuis yang menambah motivasi belajar.

#### ***Implikasi Pengembangan***

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa ABEMA tergolong layak hingga sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran interaktif majas. Penggunaan aplikasi berbasis Android memudahkan akses bagi guru maupun siswa, sejalan dengan arah transformasi digital dalam pendidikan dasar (Riyan, 2021). Oleh karena itu, ABEMA

berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi versi pembelajaran yang tematik atau integratif lintas mata pelajaran

## **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif ABEMA (Application for Learning Figurative Language) yang bercirikan budaya Bali sangat cocok dan praktis digunakan sebagai alat pembelajaran majas bagi siswa di fase C sekolah dasar. Media ini dinilai menarik dari segi tampilan visual, mudah dioperasikan, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakter siswa. Hasil validasi dari para ahli media dan materi menunjukkan kategori Sangat Layak, sedangkan uji kepraktisan oleh guru dan siswa juga berada pada kategori Sangat Layak, yang menunjukkan bahwa ABEMA efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif.

Penerapan elemen budaya lokal Bali, seperti tradisi, simbol adat, dan cerita yang relevan, terbukti dapat memperkaya pengalaman belajar, membantu siswa memahami majas dengan lebih konkret, serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, termasuk jumlah subjek yang sedikit dan uji coba yang hanya dilakukan di satu sekolah, serta belum melakukan pengukuran efektivitas peningkatan hasil belajar secara kuantitatif. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas untuk mengkaji dampak penggunaan ABEMA terhadap pemahaman majas siswa secara lebih mendalam.

### **Saran**

Hasil penelitian pengembangan media interaktif ABEMA berbasis budaya Bali menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan media ini sebagai alternatif pembelajaran majas. Hal ini disebabkan fakta bahwa media ini terbukti dapat digunakan secara efektif dan mungkin meningkatkan partisipasi siswa. Dengan menyediakan sarana pendukung yang memadai, sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal. Peneliti juga menyarankan untuk mengembangkan media ABEMA yang mencakup subjek yang lebih luas dan menguji seberapa efektifnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara kuantitatif. Untuk membuat media semakin

---

menarik dan digunakan secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pengembangan lanjutan juga dapat menambahkan fitur pembelajaran yang lebih bervariasi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adabiah, R., & Chandra. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Woodwall Untuk Menyukkseskan Pembelajaran Majas Di Sekolah Dasar. *Journal of Social Science and Multidisciplinary Analysis*, 1(2), 23–37.
- Amelia, I. (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/https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i4.1119>
- Anbiya, R., Putra, D. S., Purwanto, W., & Saputra, H. D. (2025). Pengembangan Media Digital Interaktif untuk Pembelajaran Penggunaan Osiloskop pada Mahasiswa Teknik Otomotif Development of Interactive Digital Media for Teaching Oscilloscope Operation to Automotive Engineering Students. *JTPVI: Jurnal Teknologi Dan Pendidikan Vokasi Indonesia PENDAHULUAN*, 3(3), 777–790.
- Anggraeni, D. T., Ahmad, A., Nuraeni, L., Fadillah, A. N., & Maemun, A. (2025). Analisis Pengaruh Literasi Membaca terhadap Pemahaman Teks Pada Siswa Sekolah Dasar melalui Cerita Pendek. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 1853–1858.
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Jadid, M., Nugraheni, L., & Muhammad Noor Ahsin. (2024). Penggunaan Majas Dalam Lirik Lagu Album Taman Langit Karya Noah: Kajian Stilistika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia ISSN*, 9(1), 267–277.
- Kariani, K. D., Sedana, I. M., & Suparya, I. K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interatif Berorientasi Kearifan Lokal Bali Pada Materi Perkalian Bilangan Cacah Kelas IV Sekolah Dasar. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 5(2), 224–233.
- Khoirunnisa, N., Lintang Kusumawardani, Umi Virgianti, & Rani Setiawaty. (2024). Pemanfaatan Media Dadu Bergambar Dalam Pembelajaran Menulis Karangan Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas Iv Sdn Mlatiharjo 2. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(2), 191–202. <https://doi.org/10.33222/jlp.v9i2.3832>
- Milala, H. F., Endryansyah, Joko, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 195–202.
- Muniroh, I. L., & Istiq, N. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis IKA ( Interaktif , Kreatif , dan Aktif ) Materi Majas Kelas V SD. *Jurnal Pengabdian*

- Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 11381–11387.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3645>
- Natalia, F., Yudhistira, A. A., Putri, D. P., Camelia, P. N., & Muzaki, H. (2024). Analisis Majas Dalam Lirik Lagu Untuk Kita Renungkan Karya Ebiet G. Ade. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 11(2), 118–125.
- Octavyanti, N. P. L., Sanjaya, D. B., & Candiasa, I. M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital pada Materi Gaya Berbasis Web untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(3), 1845–1852.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i3.1843>
- Pebriana, P. H. (2021). Analisis Keterbacaan Buku Teks Siswa Kelas IV Pada Tema I Dengan Menggunakan Grafik Fry. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Volume 3 Nomor 1. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(1).
- Putra, D. G. S. D., Wibisono, A. P., & Yasa, G. P. P. A. (2024). Perkembangan media pembelajaran berbasis animasi di bali. *Ainima Rupa: Jurnal Animasi*, 1(2), 57–65.
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis Dan Tahapan. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470.  
<https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Jurnal Diksi*, 29(2), 205–216.
- Rodli, M. F., & Umay, N. M. (2024). Pemanfaatan Kuis Interaktif Tebak Majas Berbasis Quizizz sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi di Kelas VIII. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(4), 1034–1042.  
<https://doi.org/10.53769/deiktis.v4i4.1209>
- Rosyada, A., Nita, M. R. Y., & Nita, Y. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Powerpoint Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Minat Siswa Dalam Pembelajaran SD. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6), 1–14.  
<https://doi.org/10.62281>
- Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.474>
- Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1–15.
- Sapitri, S., & Suriani, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 232–234.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i3.1829>
- Setiawaty, R. (2024). *Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus*. 4(3), 474–485.

- Setiawaty, R., Alfiandi, M. N., Lestari, P., Yusuf, M. H., Alhamdani, Astuti, L. D., & Izharifa, F. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kapiko Sebagai Sarana Pembelajaran Konjungsi Bahasa Indonesia. *Pedagogik*, *XII*(1), 109–116.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Wijayanto, W., Kironoratri, L., Guru, P., Dasar, S., & Kudus, U. M. (2025). Pengembangan Modusiku (E-Modul Dan Asesmen Interaktif Berbasis Literasi Kearifan Lokal Kudus) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Karakter. *School Education Journal*, *15*(2), 208–220. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v15i2.66282>
- Ulhaq, J. D., Rondli, W. S., & Setiawaty, R. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, *5*(2), 1439–1451.
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, *11*(1), 285–295. <https://doi.org/https://doi.org/10.37567/jie.v11i1.3720>
- Wulandari, D. D., Khoirinida, N., Fitriya, A. N., Pujiarti, R., & Setiawaty, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Game Edukasi Pada Materi Hakikat Nkri Kelas 4 Sdn 3 Undaan Kidul. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *8*(1), 40–52. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v8i1.6099>
- Wulandari, 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), 159–167.