

KASIRA Media: A Simple Sentence Application Based on Jepara Culture for 2nd Grade Elementary School Students (Feasibility and Practicality)

Duta Risma Pradita¹, Rani Setiawaty², Novia Rohman³, Farikhahtus Saniyyah⁴

¹Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

²Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

³Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

⁴Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Corresponding author email: rani.setiawaty@umk.ac.id

Abstract—Introduction/Main Objectives: This study aims to develop, test the feasibility and practicality of the KASIRA (Simple Sentences from Jepara) application as an innovative digital learning media to improve the simple sentence writing skills of second-grade elementary school students. **Research Methods:** The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The application was developed by integrating the Canva, Heyzine, and AppGeyser platforms, and includes local Jepara wisdom. The feasibility test was carried out by media experts and material experts, while the practicality test was measured through teacher and student responses. **Finding/Results:** The validation results showed that KASIRA was declared very feasible with an average score of 92.25% from media experts and 93.5% from material experts. The results of the practicality test were also in the very practical category with a score of 95% from teachers and 96.1% from students. This application was considered interesting, easy to use, and relevant to the local cultural context of Jepara. **Novelty:** This research lies in the integration of Jepara local wisdom (such as carvings and coastal activities) into learning media for writing simple sentences based on Android educational games, which are specifically designed for grade II elementary school students in Phase A. **Keywords:** Digital learning media¹; Jepara local wisdom²; Educational games³; Feasibility⁴; Fracticality⁵

Abstrak—Pendahuluan/Tujuan Utama: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan kepraktisan aplikasi KASIRA (Kalimat Sederhana dari Jepara) sebagai media pembelajaran digital inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana siswa kelas II sekolah dasar. **Metode Penelitian:** yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Aplikasi dikembangkan dengan mengintegrasikan platform Canva, Heyzine, dan AppGeyser, serta memuat kearifan lokal Jepara. Uji kelayakan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan uji kepraktisan diukur melalui respon guru dan siswa. **Temuan/Hasil:** Hasil validasi menunjukkan bahwa KASIRA dinyatakan sangat layak dengan skor rata-rata 92,25% dari ahli media dan 93,5% dari ahli materi. Hasil uji kepraktisan juga berada pada kategori sangat praktis dengan skor 95% dari guru dan 96,1% dari siswa. Aplikasi ini dinilai menarik, mudah digunakan, dan relevan dengan konteks budaya lokal Jepara. **Kebaruan:** Penelitian ini terletak pada integrasi kearifan lokal Jepara (seperti ukiran dan aktivitas pesisir) ke dalam media pembelajaran menulis kalimat sederhana berbasis game edukasi Android, yang dirancang khusus untuk siswa kelas II SD Fase A. **Kata kunci:** Media pembelajaran digital¹; Kearifan lokal Jepara²; Permainan edukatif³; Kelayakan⁴; Fraktalitas⁵.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Karena dengan adanya pendidikan manusia akan mendapatkan ilmu pengetahuan. Pendidikan

merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sosial, kompetensi spiritual, pengetahuan dan keterampilan peserta didik melalui usaha sadar dan terencana. Pendidikan juga salah satu hal yang paling



penting dalam segi pengetahuan bangsa Indonesia untuk menciptakan insan yang berilmu dan berwawasan sehingga meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas, (Ali (2020); Pristiwanti et al (2022)).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting dan mendasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading skills), keterampilan menulis (writing skills). Anak harus mampu memiliki ketiga keterampilan tersebut agar dapat mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya ialah keterampilan dalam menulis (Rahmi & Damri (2021); Ali (2020); Setiawaty, et al (2025)).

Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa. Keterampilan menulis adalah fondasi penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. Kemampuan mengekspresikan gagasan melalui tulisan tidak hanya mendukung prestasi akademik, tetapi juga membekali individu dengan alat untuk berinteraksi secara efektif dengan dunia. Di tingkat sekolah dasar, pengembangan keterampilan menulis menjadi sangat penting, karena pada tahap ini anak-anak sedang memperkuat pemahaman mereka tentang bahasa dan lingkungan mereka ((Alvita & Airlanda, 2021) ; Masri et al (2023); Permoni et al (2025); Kamaludin (2017)).

Media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan kepada penerima agar penerima pesan tersebut dapat memperoleh pengetahuan untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal yang diberikan. Media pengajaran merupakan perantara pesan yang digunakan guru kepada anak oleh karena itu media pengajaran sangat penting di terapkan pada pembelajaran, karena dengan adanya media pengajaran maka pembelajaran akan lebih menyenangkan, efisien, dan efektif, serta anak akan lebih bisa mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya sehingga media pembelajaran mampu meningkatkan prestasi belajar anak. Media

pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu berupa visual (media dengan penyampaian menggunakan sesuatu yang dapat terlihat oleh indra penglihatan), audio visual (media dengan unsur penyampaian informasi menggunakan suara juga terkandung suatu unsur gambar, seperti video), audio (informasi penyampaiannya menggunakan pesan suara atau erat kaitannya dengan indra pendengaran) (Yunisa & Fatmawati (2018); Setiawaty (2024); (Fadilah Aisyah et al., (2023))).

Smartphone dan internet membuat orang dapat bermain dari mana pun dan kapan pun selama masih ada koneksi. Benda fisik juga tidak selalu dibutuhkan karena game atau permainan sudah berupa aplikasi. Aplikasi Game pada smartphone dengan sistem android memiliki berbagai genre, fitur dan tantangan tersendiri yang membuat siswa betah bermain dalam jangka waktu yang lama. Akibatnya, waktu belajar siswa menjadi sangat minim. Banyaknya waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain game dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan mengarahkan siswa untuk bermain game edukasi. Namun, efektivitas media digital ini akan semakin bermakna jika dikaitkan dengan kehidupan dan budaya siswa (I Gede Anom Apriliaawan & Arnawa (2022)).

Selain memanfaatkan teknologi, dalam upaya mewujudkan pembelajaran yang relevan, salah satu strategi yang dinilai efektif adalah mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan Era Society 5.0, tuntutan terhadap guru untuk menghadirkan pembelajaran adaptif dan inovatif semakin meningkat. Penggunaan teknologi digital bukan lagi sekadar pelengkap, tetapi menjadi kebutuhan dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu menjangkau gaya belajar siswa masa kini. Bahan ajar digital berbasis kearifan lokal menjadi alternatif strategis karena tidak hanya menghadirkan pengalaman belajar yang kaya, tetapi juga memungkinkan siswa untuk menghubungkan konsep pembelajaran dengan realitas budaya mereka (Setiawaty & Santoso (2025); (Septiani et al., 2025)). Dalam penelitian ini akan mengembangkan aplikasi belajar kalimat sederhana yaitu aplikasi KASIRA sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis dan membaca kalimat sederhana berbasis kearifan lokal Jepara.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 1 Muryolobo pada semester ganjil 2025/2026 menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat sederhana belum sepenuhnya optimal, hal ini disebabkan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang belum dapat menarik perhatian siswa. Selama ini guru telah menggunakan model dan media yang bervariasi akan tetapi media yang dikembangkan selama ini adalah power point dan video pembelajaran. Guru belum pernah mengembangkan media dalam bentuk aplikasi yang praktis aplikasi Android yang berbasis game edukatif, sehingga aplikasi ini dapat membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran sendiri dapat dipahami sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memudahkan proses penyampaian materi, terutama konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami siswa (Setiawaty, Najikhah, et al., 2025).

Kebaruhan penelitian ini terletak pada integrasi kearifan lokal Jepara ke dalam media pembelajaran menulis kalimat sederhana berbasis game edukasi. Selain itu, aplikasi ini dirancang khusus untuk siswa kelas II SD dengan pendekatan interaktif yang berbasis Android, sehingga dapat digunakan secara fleksibel dan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana. Adapun, fokus penelitian ini adalah mendesain aplikasi KASIRA yaitu: (1) untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana siswa kelas II SD Negeri 1 Muryolobo. (2) menguji kelayakan aplikasi KASIRA berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli praktisi. (3) menguji kepraktisan aplikasi KASIRA dalam keterampilan menulis kalimat sederhana.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Berbeda dengan penelitian yang berfokus pada eksplorasi teori, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan suatu produk yang dapat langsung digunakan. Produk yang dihasilkan adalah Aplikasi "KASIRA", sebuah media interaktif untuk pembelajaran kalimat sederhana fase B yang dikembangkan dengan mengintegrasikan tiga platform digital: Canva untuk desain visual, Heyzine untuk mengonversinya menjadi flipbook interaktif, dan AppGeyser untuk mengemas flipbook tersebut menjadi aplikasi Android yang dapat diinstal.

Pengembangan produk dilakukan dengan mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis (Afrilia & Sukartiningsih, 2024): Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Pemilihan model ini didasarkan pada prosedurnya yang jelas dan memiliki tahap evaluasi untuk memastikan kualitas. Penelitian ini berfokus pada penilaian kelayakan (feasibility) dan kepraktisan (practicality) produk, sehingga pelaksanaan hanya sampai pada tahap implementasi.

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini bersifat deskriptif. Metode ini digunakan untuk mengolah data hasil perhitungan kelayakan produk melalui perhitungan nilai rata-rata. Analisis deskriptif menghasilkan dua jenis data, yaitu data kuantitatif yang berbentuk angka dan data kualitatif yang berbentuk narasi atau deskripsi teks. Data kuantitatif akan dideskripsikan menggunakan perhitungan rata-rata, sedangkan data kualitatif akan dikonversi ke dalam bentuk numerik untuk mempermudah analisis. Hasil penggabungan kedua bentuk data tersebut kemudian berfungsi untuk menilai tingkat kelayakan produk pengembangan berupa Aplikasi KASIRA yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Produk awal divalidasi kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Dalam implementasinya dilakukan uji coba secara terbatas pada siswa sasaran di kelas II SD Negeri 1 Muryolobo, dengan sampel terpilih secara simple random sampling. Dan terakhir yaitu evaluasi yang dilakukan untuk perbaikan berkelanjutan dan evaluasi sumatif pada akhir implementasi untuk menilai kelayakan dan kepraktisan produk akhir.

Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas II SD Negeri 1 MURYOLOBO. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan simple random sampling, yang menghasilkan dua kelompok uji coba: 2 siswa untuk uji coba skala kecil (uji terbatas) dan 13 siswa untuk uji coba skala besar. Data dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen, yaitu lembar validasi, lembar observasi dan angket respon guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan.

Instrumen penelitian menggunakan skala Likert 1-4 dalam bentuk checklist. Skala ini digunakan untuk mengolah data kualitatif menjadi nilai persentase guna menilai kevalidan dan kepraktisan produk. Data kevalidan diperoleh

melalui penilaian ahli, sedangkan data kepraktisan dikumpulkan dari respon guru dan siswa. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan rumus berikut:

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

Keterangan:

P= Nilai akhir (%)

f= total skor perolehan

N= total skor maksimum

Hasil persentase tersebut kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria kevalidan dan kepraktisan yang telah ditetapkan untuk menentukan kelayakan dan tingkat kepraktisan aplikasi KASIRA sebagai media pembelajaran.

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

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Tahap pengembangan aplikasi KASIRA (Kalimat Sederhana dari Jepara) merupakan bagian utama dari penelitian ini, karena bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran

interaktif yang layak dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar. Pengembangan aplikasi ini dilakukan setelah tahap analisis dan perancangan selesai, dengan berfokus pada pembuatan, validasi, dan penyempurnaan media agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran kalimat sederhana.

Aplikasi KASIRA dirancang menggunakan Canva dan Microsoft PowerPoint untuk pembuatan konten visual serta desain tampilan, yang kemudian dikombinasikan dengan heyzone dan <https://appsgeyser.com/create-app> agar dapat diubah menjadi aplikasi berbasis Android. Dalam proses perancangannya, digunakan jenis-jenis huruf seperti Balloon Extra Bold, Sigheer, Funtastic, Nonito dan Roboto karena bentuknya yang sederhana, jelas, dan mudah dibaca oleh anak usia sekolah dasar. Konten pembelajaran yang dimuat di dalam aplikasi meliputi pengenalan kalimat sederhana, penyusunan kalimat sederhana, ciri-ciri kalimat sederhana, contoh kalimat sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Aplikasi android KASIRA mengintegrasikan kearifan lokal Jepara dalam setiap aspek pembelajaran. Ilustrasi dan teks dalam aplikasi menampilkan unsur budaya lokal seperti icon pantai Kartini, pesisir pantai Jepara, aktivitas masyarakat pesisir menangkap ikan, dan foto pahlawan perempuan dari Jepara. Aplikasi ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana, tetapi juga untuk menanamkan rasa cinta terhadap budaya lokal. Setelah aplikasi selesai dirancang, dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi untuk menilai kelayakan isi, tampilan, bahasa, serta keterpaduan unsur budaya lokal. Hasil masukan dan saran dari para ahli digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan, sehingga aplikasi siap diujicobakan kepada siswa dan guru di SD Negeri 1 Muryolobo. Berikut adalah desain dari Aplikasi KASIRA.

Uji Kelayakan Media

Uji kelayakan media dalam penelitian ini diperoleh dari hasil validasi oleh ahli validator untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media pembelajaran interaktif KASIRA yang meliputi ahli media, materi dan Bahasa. Berikut rekapitulasi validasi oleh validator yang telah dilakukan.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Media I	181	90,5	Sangat Layak
Validator Media II	85	94	Sangat Layak
Rata-rata	133	92,25	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Proses validasi melibatkan dua validator ahli yang mengevaluasi aspek-aspek utama seperti tata letak, penyajian teks, unsur video, animasi, kualitas audio, aspek pemrograman, dan sistem navigasi. Dari hasil evaluasi, validator pertama memberikan skor total 181 dengan capaian persentase 90,5% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sementara itu, validator kedua memberikan skor 85 dengan persentase 94% yang tergolong dalam kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan, skor rata-rata validasi mencapai 92,25% dengan kategori Sangat Layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media KASIRA layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat sekolah dasar dengan beberapa catatan perbaikan teknis. Validasi ahli media merupakan tahapan penting dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan kesesuaian desain, kemudahan penggunaan, serta ketercapaian tujuan pembelajaran (Nurrohman et al., 2021)

Pertama, Aspek Tata Letak (Layout). Aspek ini meliputi kesesuaian latar belakang, daya tarik visual, dan harmonisasi warna. Validator menilai tata letak KASIRA cukup menarik, komposisi warnanya serasi, serta sesuai untuk siswa sekolah dasar. Penempatan elemen visual dinilai tidak mengganggu konsentrasi belajar. Namun, terdapat saran untuk meningkatkan kontras antara warna teks dan latar agar teks lebih mudah dibaca. Hal ini sejalan dengan pendapat (Kusumastuti & Mahmudah, 2025) yang menyatakan bahwa desain visual media pembelajaran harus memperhatikan prinsip keterbacaan dan kenyamanan visual peserta didik.

Kedua, Aspek Penyajian Teks. Evaluasi pada aspek ini mencakup pemilihan jenis dan ukuran huruf, warna tulisan, penempatan teks, serta ketepatan bahasa. Menurut penilaian validator, teks yang disajikan dalam aplikasi

cukup jelas, mudah dibaca, dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak. Jenis huruf Balloon Extra Bold, Sigher, Funtastic, Nonito dan Roboto yang digunakan dinilai tepat untuk memberikan variasi warna pada teks tertentu agar tidak terkesan monoton. Temuan ini sejalan dengan Wulandari (2020) yang menegaskan bahwa penggunaan bahasa sederhana dan tampilan teks yang jelas dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif.

Ketiga, Aspek Unsur Video. Indikator yang dinilai meliputi komposisi visual, kelancaran perpindahan gambar, daya tarik, dan kualitas tampilan. Video dalam KASIRA dinilai memiliki alur yang mendukung materi pembelajaran serta perpindahan gambar yang cukup lancar. Namun, validator memberikan rekomendasi untuk meningkatkan resolusi tampilan video agar lebih jernih dan berkualitas. Media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan animasi terbukti dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Ruswan et al., 2024).

Keempat, Aspek Animasi. Penilaian animasi berfokus pada keselarasan antara gerakan animasi dengan suara latar serta tingkat ketertarikan yang ditimbulkannya. Animasi dalam aplikasi dianggap sudah relevan dengan materi dan mampu memperjelas penyampaian konsep. Meski demikian, disarankan untuk menambah variasi animasi pada bagian pembuka aplikasi guna menarik perhatian pengguna sejak awal.

Kelima, Aspek Kualitas Audio. Aspek ini meliputi kesesuaian musik latar dengan konten, ketepatan penempatan suara latar, dan kejelasan suara narasi. Backsound yang digunakan dinilai sesuai dengan tema pembelajaran dan tidak mengganggu. Narasi suara terdengar jelas dan sinkron dengan visual. Validator merekomendasikan penyesuaian tingkat volume antara backsound dan narasi agar seimbang dan siswa lebih konsentrasi. Hal ini sesuai dengan pendapat (Kusumastuti & Mahmudah, 2025) yang menyatakan bahwa kualitas audio yang baik berpengaruh terhadap fokus dan pemahaman peserta didik.

Keenam, Aspek Pemrograman. Aspek pemrograman dievaluasi berdasarkan ketepatan penempatan elemen audio, kejelasan alur penggunaan, serta kelengkapan panduan aplikasi. Secara umum, alur navigasi dinilai mudah

dipahami dan petunjuk yang diberikan sudah cukup membantu pengguna. Saran perbaikan diberikan pada halusnya transisi antarhalaman dan responsivitas tombol navigasi.

Ketujuh, Aspek Sistem Navigasi. Evaluasi navigasi mencakup fungsi dan penempatan tombol-tombol kontrol. Tombol navigasi dinilai berfungsi dengan baik dan letaknya mudah diakses. Desain tombol juga dianggap tidak mengganggu tampilan utama. Untuk meningkatkan konsistensi, validator menyarankan agar ikon navigasi dibuat seragam di seluruh halaman aplikasi.

Hasil Kelayakan Materi

Proses validasi ahli materi terhadap media interaktif KASIRA dilakukan oleh dua validator dengan menilai dari segi kualitas materi pembelajaran, kualitas desain pembelajaran, dan kualitas dari tampilan media tersebut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Materi I	71	94	Sangat Layak
Validator Materi II	70	93	Sangat Layak
Rata-rata	70,5	93,5	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Hasil Uji Kepraktisan KASIRA

Uji kepraktisan aplikasi KASIRA dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemudahan penggunaannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penilaian kepraktisan melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung media pembelajaran. Rekapitulasi hasil respons guru dan siswa terhadap penggunaan aplikasi KASIRA disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Respon Guru

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)
1.	Kegunaan	1-4	39	98
2.	Kemudahan Penggunaan	5-7	25	83
3.	Tampilan dan Desain	8-9	20	100

4.	Manfaat Pembelajaran	10-12	29	96
5.	Keterpakaian	13-17	49	98
Total Skor			162	95

Sumber: Data peneliti (2025)

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)
1.	Ketertarikan	1-3	30	100
2.	Kemudahan	4-6	51	69,5
3.	Pembelajaran	7-9	28	93
4.	Manfaat	10-12	27	89,5
Total Skor			136	96,1

Sumber: Data peneliti (2025)

Berdasarkan hasil angket guru, media KASIRA termasuk dalam kategori **Sangat Layak**. Demikian pula, hasil angket dari siswa yang juga tergolong **Sangat Layak**. Secara keseluruhan, temuan ini mengindikasikan bahwa aplikasi KASIRA dinilai memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi KASIRA dinilai sangat praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Soleha, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital interaktif mampu meningkatkan kenyamanan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Pertama, aspek kegunaan. Guru memberikan evaluasi yang sangat positif. Aplikasi KASIRA dinilai memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, fungsi yang spesifik, dan mampu mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran secara efektif bagi siswa sekolah dasar fase A. Guru menekankan bahwa aplikasi ini tidak hanya berperan sebagai media penyampai informasi, tetapi juga berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memfasilitasi proses penyampaian materi dengan lebih terstruktur. Selain itu, aplikasi ini juga dianggap mampu mendorong partisipasi aktif siswa selama proses kegiatan belajar mengajar, sehingga

menciptakan interaksi pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis.

Kedua, pada aspek kemudahan penggunaan. Aplikasi KASIRA menerima penilaian yang tinggi. Antarmuka aplikasi dianggap mudah untuk digunakan dengan navigasi yang terstruktur secara logis serta proses operasional yang sederhana. Kemudahan ini tercermin dari kemampuan baik guru maupun siswa, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan penguasaan teknologi, untuk mengakses dan memanfaatkan berbagai fitur dalam aplikasi dengan lancar. Namun harus tetap dibantu dan pandu oleh gurunya. Aspek ini menjadi poin penting yang menunjang aplikasi KASIRA dalam lingkungan pembelajaran yang beragam.

Ketiga, aspek tampilan dan desain mendapatkan apresiasi signifikan dari kedua kelompok pengguna. Guru secara khusus menilai bahwa desain visual aplikasi, yang mencakup pemilihan warna yang sesuai, tipografi yang mudah dibaca, ilustrasi yang menarik, serta tata letak yang terorganisir, sangat cocok dengan karakteristik psikologis dan kognitif peserta didik sekolah dasar. Dari perspektif siswa, mereka memberikan umpan balik positif dengan menyatakan bahwa tampilan aplikasi tidak monoton, secara visual menarik, dan mampu meningkatkan minat serta semangat belajar mereka selama berinteraksi dengan konten pembelajaran.

Keempat, pada aspek manfaat pembelajaran baik guru maupun siswa memberikan respons yang mendukung dan konstruktif. Guru mengobservasi bahwa aplikasi KASIRA berkontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman konseptual siswa serta pengembangan keterampilan praktis berbahasa Indonesia, khususnya dalam aspek penyusunan kalimat. Di sisi lain, siswa secara subjektif melaporkan bahwa materi yang disajikan melalui aplikasi lebih mudah dipahami dan aplikasi ini membantu mereka dalam melatih serta mengasah kemampuan menyusun kalimat sederhana dengan lebih percaya diri dan mandiri.

Aspek kelima yakni, keterpakaiannya. Guru memberikan penilaian yang sangat baik. Aplikasi KASIRA dinilai memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi, sehingga dapat dengan mudah diadaptasi dan diintegrasikan ke dalam berbagai model dan skenario pembelajaran, baik yang bersifat tatap muka penuh, hybrid, maupun

daring. Selain itu, aplikasi ini juga dirasakan dapat digunakan secara berulang untuk mengajarkan kompetensi yang berbeda, sesuai dengan kebutuhan perencanaan pembelajaran guru. Tinjauan ini semakin mengukuhkan bahwa aplikasi tidak hanya memenuhi kelayakan dari sisi konseptual, tetapi juga memiliki nilai aplikatif yang kuat dan siap digunakan dalam konteks pembelajaran nyata di lingkungan sekolah dasar.

3.2 Pembahasan

Pengembangan aplikasi android KASIRA (Kalimat Sederhana dari Jepara) merupakan suatu langkah strategis yang diambil untuk merancang sebuah media pembelajaran interaktif yang kontekstual dan inovatif bagi siswa. Media dikembangkan secara khusus agar sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa sekolah dasar. Proses pengembangannya telah melalui tahapan yang komprehensif yang dimulai dari perancangan konsep, dilanjutkan dengan validasi oleh para ahli, kemudian proses revisi, dan diakhiri dengan uji kepraktisan di lapangan. Beberapa tahap tersebut membuktikan bahwa aplikasi ini telah memenuhi standar kelayakan yang ditinjau dari tiga aspek utama, yaitu kelayakan media, kelayakan materi, dan kelayakan bahasa.

Kelayakan Media

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, aplikasi KASIRA memperoleh kelayakan dengan persentase 92,25% sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi KASIRA secara umum telah memenuhi aspek teknis dan estetika dalam pengembangan media pembelajaran digital untuk siswa sekolah dasar. Validasi oleh ahli media merupakan tahap penting untuk menilai ketepatan tampilan, kejelasan penyajian materi, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran (Kusumastuti & Mahmudah, 2025). Dengan demikian, hasil validasi ini menegaskan bahwa KASIRA telah mampu menghadirkan media pembelajaran yang mendukung efektivitas pembelajaran secara visual dan interaktif.

Pada aspek layout, validator menilai bahwa tata letak dan pemilihan warna dalam aplikasi KASIRA sudah menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tampilan visual dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan tidak membebani siswa. Namun demikian, validator memberikan saran agar kontras antara warna teks dan latar belakang

ditingkatkan untuk memperbaiki keterbacaan. Penilaian ini sejalan dengan penelitian (Kusumastuti & Mahmudah, 2025) yang menyatakan bahwa tampilan visual yang proporsional dan harmonis dapat meningkatkan fokus dan kenyamanan belajar siswa sekolah dasar.

Pada aspek teks, aplikasi KASIRA memperoleh penilaian positif karena pemilihan jenis huruf dan ukuran teks dinilai sesuai dengan kemampuan membaca siswa kelas II sekolah dasar. Penggunaan font yang beragam, sederhana dan mudah dibaca mendukung keterbacaan serta pemahaman materi. Hal ini selaras dengan penelitian (Mubarak et al., 2023) yang menyatakan bahwa pemilihan font yang tepat dalam media pembelajaran dapat membantu siswa memahami isi materi dengan lebih mudah dan mengurangi kelelahan membaca.

Selanjutnya, pada aspek video dan animasi, validator menilai bahwa tampilan visual yang disajikan sudah menarik dan relevan dengan materi pembelajaran. Video dan animasi dinilai mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Meskipun demikian, validator menyarankan adanya peningkatan pada kualitas resolusi video dan variasi animasi agar tampilan media menjadi lebih dinamis. Hal ini sejalan dengan pendapat (Setiawaty, Najikhah, et al., 2025) yang menyebutkan bahwa variasi animasi dalam media digital dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Pada aspek audio, penggunaan background dan dubbing dalam aplikasi KASIRA dinilai sudah sesuai dengan suasana pembelajaran dan tidak mengganggu konsentrasi siswa. Namun, diperlukan penyesuaian volume agar keseimbangan antara suara latar dan suara narasi menjadi lebih harmonis. Temuan ini sejalan dengan penelitian Cahyani et al. (2024) yang menyatakan bahwa kualitas audio yang proporsional berpengaruh terhadap daya tangkap dan konsentrasi siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Sementara itu, pada aspek pemrograman dan navigasi, validator memberikan apresiasi terhadap kemudahan penggunaan aplikasi KASIRA. Tombol navigasi dinilai berfungsi dengan baik dan alur penggunaan aplikasi mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Saran perbaikan yang diberikan bersifat minor, yaitu penyempurnaan transisi antarhalaman agar

perpindahan tampilan terasa lebih halus. Dengan demikian, hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi KASIRA secara keseluruhan telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran digital dari segi desain visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan.

Kelayakan Materi

Materi pembelajaran dalam aplikasi KASIRA disusun secara terstruktur dan runtut dengan persentasi 93,5% yang dimulai dari pengenalan unsur dasar kebahasaan hingga latihan menulis kalimat sederhana. Penyajian materi secara bertahap ini membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah, karena pembelajaran berlangsung dari tahap yang sederhana menuju tahap yang lebih kompleks. Pola penyusunan seperti ini sejalan dengan prinsip pembelajaran literasi awal yang menekankan pentingnya tahapan belajar yang sistematis agar pemahaman siswa dapat berkembang secara bertahap (Maula & Antara, 2024).

Selain itu, ahli materi menilai bahwa desain pembelajaran dalam aplikasi KASIRA telah dilengkapi dengan petunjuk yang jelas serta aktivitas interaktif yang mendorong keterlibatan siswa. Keberadaan latihan dan umpan balik secara langsung dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari (Dantes et al., 2024).

Dengan demikian, dari aspek materi, aplikasi KASIRA dinyatakan layak digunakan karena mampu menyajikan konten pembelajaran yang terstruktur, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Implikasi Pengembangan

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa aplikasi KASIRA termasuk dalam kategori layak hingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi menulis kalimat sederhana. Hasil ini menunjukkan bahwa KASIRA tidak hanya memenuhi aspek kelayakan media, tetapi juga

praktis digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Penggunaan aplikasi KASIRA berbasis Android memberikan kemudahan akses bagi guru dan siswa, karena dapat digunakan melalui perangkat yang sudah akrab dengan kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran sejalan dengan tuntutan transformasi pendidikan di era digital, di mana media pembelajaran diharapkan mampu mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel, menarik, dan berpusat pada siswa (Saputra et al., 2025).

Selain itu, aplikasi KASIRA memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut, baik dari segi materi maupun fitur pembelajaran. Pengembangan lanjutan dapat dilakukan dengan menambahkan variasi latihan menulis, integrasi unsur permainan edukatif, serta pengembangan materi ke dalam pembelajaran tematik atau integratif lintas mata pelajaran. Dengan demikian, KASIRA dapat menjadi media pembelajaran yang lebih komprehensif dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi KASIRA layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Aplikasi KASIRA dinilai menarik dari segi tampilan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa aplikasi KASIRA berada pada kategori Layak, sedangkan hasil uji kepraktisan yang melibatkan guru dan siswa menunjukkan kategori Sangat Layak.

Selain itu, penggunaan aplikasi KASIRA mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu pelaksanaan uji coba yang dilakukan dalam skala terbatas dan belum mengukur efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba pada skala yang lebih luas serta mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi KASIRA terhadap

peningkatan hasil belajar siswa secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

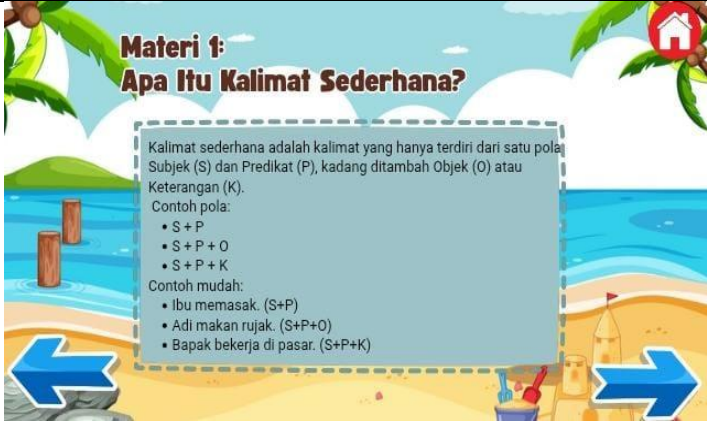
- Afrilia, N. M., & Sukartiningsih, W. (2024). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Dongeng Siswa Kelas Ii Sd. *JPGSD*, 12(3), 418–432.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Alvita, & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5712–5721.
- Dantes, N., Studi, P., Dasar, P., & Ganesha, U. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Materi Bentang Alam Pada Mata. 8(1), 168–180.
- Fadilah Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, & Usep Setiawan. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- I Gede Anom Apriliawan, M. G. R. K., & Arnawa, N. (2022). PEMBANGUNAN GAME EDUKASI CARI KATA BAKU BERBASIS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 262–273.
- Kamaludin, D. (2017). Hasil Belajar Keterampilan Menulis Siswa Sma Kelas Xi dengan Media Kipas Kata. *Laterne*, 6(1), 10.
- Kusumastuti, D. A., & Mahmudah, U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Datar Menggunakan Permainan Engklek untuk Siswa Kelas II SD / MI. 3(2023).
- Masri, Djamudi, N. La, Iye, R., & Nasfira. (2023). Efektifitas Pembelajaran Menulis dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Tulis Siswa SMP Negeri 6 Baubau. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2883–2890.
- Maula, I. K., & Antara, P. A. (2024). Buku Interaktif Digital Media Inovatif untuk

- Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar. 8(2), 252–260.
- Mubarok, Y., Sudana, D., & Nurhuda, Z. (2023). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 6-7 Tahun. 7(6), 6843–6854. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5555>
- Nurrohman, A., Dahlan, U. A., & Artikel, I. (2021). Prosiding Seminar Nasional Sains Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. 2(1).
- Permoni, D., Kironoratri, L., & Setiawaty, R. (2025). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Faktor Penyebab Kesulitan Menulis Huruf Tegak Bersambung pada Siswa Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume, 7(2), 310–324.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4(1980), 1349–1358.
- Rahmi, A., & Damri, D. (2021). Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana melalui Media Buku Halus Kasar Bagi Anak Disgrafia di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(6), 5306–5312. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., & Husna, M. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. 8, 97–105.
- Saputra, D., Akbar, F., Meilinda, E., Sudibyo, A., & Nuryadi, N. (2025). Perancangan Aplikasi Edukasi Interaktif Baca dan Tulis Untuk Usia Prasekolah Berbasis Android Pendahuluan. 7(1), 41–53.
- Septiani, R. D., Rahmawati, N. C., Nooralicia, D. F., Rizqi, A., & Setiawaty, R. (2025). A Local Wisdom-Based E- Module to Enhance Students ' Learning Interest and Achievement. 6, 687–694. <https://doi.org/10.55351/prajaiswara.v6i2.215>
- Setiawaty, R. (2024). Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus. DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra, 4(3), 474–485. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v4i3.923>
- 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 (JIPDAS) Journal, 5(4), 4471–4478.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Rohmah, T. I., Sholihah, A., Wahyuni, R., & Aryanti, R. D. (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. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jppd/index>
- Setiawaty, R., & Santoso, D. A. (2025). Peningkatan Literasi Guru SD Melalui Pembuatan Mobile Learning Apps Materi Bahasa Indonesia Bermuatan Kearifan Lokal Terintegrasi Edugame dan Edpuzzle. JIKM Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar, 5(2), 137–151. <https://doi.org/10.56972/jikm.v5i1.264>
- Wulandari, E. (2020). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1(2), 26–32.
- Yunisa, R., & Fatmawati, F. (2018). Media Stick Angka Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan 1 Sampai 5 Bagi Anak Tunagrahita Ringan. Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus, 6(2).

LAMPIRAN

Tabel 1. Desain Aplikasi KASIRA

Halaman (Fitur)	Penjelasan
	Tampilan utama dari aplikasi KASIRA berupa Cover dan judul materi pembelajaran, terdapat tombol 2 panah ke arah kanan untuk ke menu utama.
	Halaman kedua pada aplikasi KASIRA berisi tombol start untuk memulai.
	Halaman ketiga aplikasi KASIRA berisi menu materi kalimat sederhana.
	Halaman petunjuk penggunaan KASIRA

Halaman (Fitur)	Penjelasan
	Halaman materi mengenal kalimat sederhana
	Halaman latihan soal kalimat sederhana

Hasil Revisi Desain

Tabel 2. Revisi Desain Aplikasi KASIRA

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tambahkan logo UMK dan logo PGSD		
Tambahkan icon yang lebih menarik dan perlu menambahkan konten kearifan lokal pada gambar		
Tambahkan icon-icon yang menarik disetiap menu		