

SKAIMKU: A Learning Application for Word Structure and Affixation Based on Kudus Local Wisdom for Third Grade Elementary School Students (Feasibility and Practicality Study)

Dina Novitasari¹, Dwi Sari Fatul Amalia², Maulida Alif Nurul Zamzami³, Rani Setiawaty⁴

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 SKAIMKU application (Word structure and affixes by linking Kudus local wisdom) as an innovative digital learning media to improve simple sentence writing skills of third 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 contains Kudus local 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 SKAIMKU was declared very feasible with an average score of 92.8% from media experts and from material experts. The results of the practicality test were also in the very practical category with a score of 89% from teachers and 96.2% from students. This application was considered interesting, easy to use, and relevant to the local cultural context of Kudus. **Novelty:** This research focuses on the integration of Kudus' local wisdom (such as Kudus's fame as a city of Islamic boarding school students (santri) and a city of kretek (cigarettes)) into a simple sentence-writing learning medium based on an Android educational game, specifically designed for third-grade elementary school students in Phase B.

Keywords: Digital learning media¹; Kudus local wisdom²; Educational game³; Feasibility⁴; Practicality⁵.

Abstrak—Pendahuluan/Tujuan Utama: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan kepraktisan aplikasi SKAIMKU (Struktur kata dan imbuhan dengan mengaitkan kearifan lokal Kudus) sebagai media pembelajaran digital inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana siswa kelas III 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 Kudus. Uji kelayakan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan uji kepraktisan diukur melalui respon guru dan siswa. **Temuan/Hasil:** Hasil validasi menunjukkan bahwa SKAIMKU dinyatakan sangat layak dengan skor rata-rata 92,8% dari ahli media dan dari ahli materi. Hasil uji kepraktisan juga berada pada kategori sangat praktis dengan skor 89% dari guru dan 96,2% dari siswa. Aplikasi ini dinilai menarik, mudah digunakan, dan relevan dengan konteks budaya lokal Kudus. **Kebaruan:** Penelitian ini terletak pada integrasi kearifan lokal Kudus (seperti kudus yang terkenal sebagai kota santri dan kota kretek) ke dalam media pembelajaran menulis kalimat sederhana berbasis game edukasi Android, yang dirancang khusus untuk siswa kelas III SD Fase B.

Kata kunci: Media pembelajaran digital¹; Kearifan lokal Kudus²; Game edukasi³; Kelayakan⁴; Kepraktisan⁵.

1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memainkan peran penting dalam lingkungan pendidikan, karena berfungsi sebagai alat komunikasi. Artinya bahwa

Bahasa adalah suatu alat untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan kemauan yang murni manusiawi dan tidak insingtif, dengan menggunakan sistem lambing-lambang yang



diciptakan dengan sengaja (Handayani & Subakti, 2021). Di tingkat sekolah dasar, materi terkait imbuhan diperkenalkan secara bertahap dengan mempertimbangkan perkembangan bahasa dan kognitif anak-anak. Namun, banyak siswa yang masih kesulitan menerapkan imbuhan dengan benar dalam praktiknya. Kesalahan yang umum terjadi adalah memilih imbuhan yang salah, menggunakan imbuhan yang tidak sesuai dengan konteks kalimat, atau membuat kata berimbuhan yang menyimpang dari kaidah bahasa. Kesalahan-kesalahan ini menunjukkan kurangnya pengetahuan tentang morfologi, bidang linguistik yang meneliti bentuk kata dan bagaimana modifikasi akan berdampak pada makna dan fungsi kata (Hermawan & Zahro, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru kelas III di SD Negeri 1 Kedungsari, diketahui bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan kata dasar dan kata berimbuhan serta menentukan jenis imbuhan yang tepat dalam proses pembentukan kata. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat guru yang masih memakai buku guru serta buku siswa konvensional ketika mengajar, dan guru masih memakai metode ceramah. Kurangnya inovasi dalam pemanfaatan teknologi serta kurang variasi dalam penggunaan bahan ajar yang interaktif menyebabkan proses pembelajaran kurang menyenangkan serta akan berpengaruh pada minat dan hasil belajar siswa yang kurang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum yang sudah ditentukan. Selain itu, siswa juga belum pernah menerima serta memakai bahan ajar interaktif, apalagi jika berbasis kearifan lokal. Siswa mengaku senang jika pembelajaran tematik menggunakan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang didalamnya tidak hanya terdapat materi dan gambar tetapi juga terdapat video serta simulasi pembelajaran

Dalam upaya mewujudkan pembelajaran yang relevan dengan konteks budaya, salah satu strategi yang dinilai efektif adalah mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran. Integrasi ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan diferensiasi, inklusivitas, dan kedekatan pembelajaran dengan realitas kehidupan siswa. Kearifan lokal local genius merefleksikan nilai, tradisi, serta filosofi hidup masyarakat yang tidak

hanya berfungsi sebagai identitas budaya, tetapi juga sebagai sumber pendidikan karakter yang kaya dan kontekstual. Berbagai penelitian dan praktik lapangan menunjukkan bahwa pengintegrasian nilai budaya lokal mampu memperkuat pembentukan karakter positif siswa, meningkatkan rasa cinta terhadap budaya daerah, sekaligus memperdalam pemahaman konseptual dalam pembelajaran (Nauri & Fatmawati, 2022; Setiyana et al., 2023; Umam & Husain, 2024; Wijiseno et al., 2024; Wulandari et al., 2024). Menurut Maharani et al., (2024) bahkan menegaskan pentingnya memasukkan kearifan lokal ke dalam materi pembelajaran untuk membentuk karakter yang baik dan memperkuat identitas kepribadian peserta didik dalam kehidupan masyarakat. Selain itu, media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal bertujuan meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan teknologi, tetapi juga menghidupkan kembali semangat pelestarian budaya lokal melalui pendidikan. Dengan mengangkat potensi budaya daerah ke dalam pembelajaran, diharapkan guru mampu menjadi agen perubahan yang tidak hanya cakap digital, tetapi juga berakar kuat pada identitas lokal yang dimiliki bangsa Indonesia (Setiawaty, Najikhah, Santoso, et al., 2025)

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, sekaligus sebagai sistem operasi untuk mendukung program pembelajaran pada kurikulum Sekolah Dasar Merdeka (Setiawaty, Ilmiyyah, et al., 2025). Media digital berbasis kearifan lokal menjadi alternatif strategis karena menyajikan pengalaman belajar kaya dengan teks, gambar, suara, dan animasi, sekaligus menghubungkan konsep dengan realitas budaya siswa (Setiawaty, Najikhah, Rohmah, et al., 2025; Setiawaty & Santoso, 2025). Salah satu bentuk implementasi bahan ajar tersebut yaitu Game Interaktif Berbasis Pop Up Book Bermuatan Kearifan Lokal yang meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran (Febriani et al., 2022). Sejalan dengan hal tersebut penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi pembelajaran struktur

kata dan imbuhan, yaitu SKAIMKU (Application for Developing Word Structure and Affixation Skills Based on Kudus Local Wisdom) sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan tata bahasa serta keterampilan menulis siswa (Kumalasari, Fathurohman, & Fakhriyah, 2023).

Penggunaan aplikasi SKAIMKU dalam pembelajaran struktur kata dan imbuhan memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan interaktif. Melalui fitur aplikasi yang dirancang memuat gambar, video, audio, animasi, serta materi pembelajaran tentang struktur kata dan imbuhan, dilengkapi kuis berupa soal pilihan ganda beserta umpan balik langsung, aplikasi ini membantu siswa memahami makna imbuhan dalam konteks kalimat (Maharani et al., 2025). Aplikasi SKAIMKU dirancang khusus untuk siswa kelas III sekolah dasar dengan pendekatan interaktif berbasis Android, sehingga dapat digunakan secara fleksibel dan kontekstual dalam meningkatkan kemampuan tata bahasa dan keterampilan menulis siswa. Penelitian ini berfokus pada: (1) mendesain aplikasi SKAIMKU sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan tata bahasa dan keterampilan menulis siswa kelas III SD Negeri 1 Kedungsari, (2) menguji kelayakan aplikasi SKAIMKU berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi, serta (3) menguji kepraktisan penggunaan aplikasi SKAIMKU dalam pembelajaran struktur kata dan imbuhan, sekaligus memperkenalkan kearifan budaya lokal kota Kudus.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch (Ananta et al., 2024). Namun, pada penelitian ini pengembangan dibatasi hingga tahap implementasi, karena penelitian hanya berfokus pada pengujian kelayakan (feasibility) dan kepraktisan (practicality) aplikasi SKAIMKU dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Model ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap Analysis, dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran morfologi Bahasa Indonesia, khususnya materi struktur kata dan imbuhan (afiksasi) pada peserta didik Fase B. Analisis mencakup karakteristik siswa, kesesuaian dengan kurikulum, kondisi

pembelajaran di kelas, serta permasalahan yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi afiksasi. Selain itu, dilakukan analisis terhadap media pembelajaran yang selama ini digunakan dan potensi pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran; Design; yang mencakup perancangan meliputi penyusunan desain aplikasi SKAIMKU (Struktur Kata dan Imbuhan Kudus), perancangan konten materi afiksasi, penyusunan storyboard, desain tampilan antarmuka yang ramah anak, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli dan angket respon guru dan siswa; Development, yaitu proses pembuatan aplikasi SKAIMKU sesuai dengan desain yang telah dirancang. Aplikasi kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi pembelajaran untuk menilai kelayakan isi, tampilan, bahasa, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa Fase B. Masukan dan saran dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan aplikasi; Implementation, melalui uji coba terbatas penggunaan aplikasi SKAIMKU pada siswa SDN 1 Kedungsari Fase B. Uji coba bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan aplikasi dalam pembelajaran morfologi Bahasa Indonesia berdasarkan respon guru dan siswa; dan Evaluation, yang dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan serta evaluasi sumatif pada akhir penelitian. Evaluasi sumatif bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan aplikasi SKAIMKU berdasarkan hasil validasi ahli dan hasil angket respon pengguna.

Subjek penelitian ini adalah siswa Fase B di SDN 1 Kedungsari, 3 siswa diminta uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar wawancara, lembar observasi, lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi, Angket respon guru terhadap penggunaan aplikasi SKAIMKU, Angket respon siswa terhadap penggunaan aplikasi SKAIMKU.

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 lang 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 analisis dengan perhitungan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Jumlah skor maksimum

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 perkembangan SKAIMKU (*Application for Developing Word Structure and Affixation Skills Based on Kudus Local Wisdom*) merupakan bagian penting dari penelitian ini karena bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Proses pengembangan dilakukan setelah tahap analisis dan perancangan selesai, dengan berfokus pada pembuatan, validasi, dan penyempurnaan media agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran struktur kata dan imbuhan.

Aplikasi SKAIMKU dirancang menggunakan Canva dan Microsoft PowerPoint untuk pembuatan konten visual serta desain tampilan, yang kemudian dikombinasikan dengan <https://appsgeyser.com/create-app> agar dapat

diubah menjadi aplikasi berbasis Android. Dalam proses perancangannya, digunakan jenis huruf poppins karena bentuknya yang sederhana, jelas, dan mudah dibaca oleh anak usia sekolah dasar. Konten pembelajaran yang dimuat dalam aplikasi ini meliputi pengertian struktur kata, yang mencakup kata dasar dan kata berimbuhan, serta pengenalan jenis-jenis imbuhan, uis berupa pilihan soal dan jawaban, video pembelajaran mengenai imbuhan.

Keunikan SKAIMKU terletak pada integrasi kearifan lokal Kudus dalam setiap aspek pembelajaran. Ilustrasi dan teks dalam aplikasi menampilkan unsur budaya lokal seperti kota kudus yang terkenal sebagai kota santri dan kota kretek, keberadaan dua tokoh Walisongo, yaitu Sunan Kudus dan Sunan Muria, tradisi larangan menyembelih sapi dan anjuran menyembelih kerbau, serta pengenalan kuliner khas Kudus, seperti jenang, lentog khas Kudus, dan nasi pindang. Pendekatan ini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan tata bahasa dan ketrampilan menulis, tetapi juga menanamkan rasa cinta terhadap budaya daerah. 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 Kedungsari. Berikut Adalah desain dari Aplikasi SKAIMKU.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

| Validator Ahli | Total Skor | Presentase (%) | Kriteria |
|--------------------|------------|----------------|--------------|
| Validator Media I | 112 | 90,4 | Layak |
| Validator Media II | 118 | 95,2 | Sangat Layak |
| Rata-rata | 115 | 92,8 | Layak |

Sumber: Data Peneliti (2025)

Menurut Wengsti & Rahmadani (2022), Validasi ahli media dilakukan oleh dua orang validator yang bertujuan untuk menguji keterbacaan, desain produk dan desain isi materi dengan menilai enam aspek utama, yaitu layout, teks, video, animasi, audio, pemrograman, dan navigasi. Dari hasil evaluasi, validator pertama memberikan skor total 112 dengan capaian persentase 90,4% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Sementara itu, validator kedua

memberikan skor 118 dengan persentase 95,2% yang tergolong dalam kategori "Sangat Layak". Secara keseluruhan, skor rata-rata validasi mencapai 92,8% dengan kategori "Sangat Layak", sehingga dapat disimpulkan bahwa media Aplikasi SKAIMKU "layak" digunakan sebagai media bantu dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan siap untuk dilakukan uji coba kepada siswa kelas III Sekolah Dasar, tetapi dengan beberapa penyempurnaan teknis (Asyaroh et al., 2021).

Pertama, Aspek Tata Letak (Layout). Aspek layout mencakup ketepatan pemilihan background, kemenarikan tampilan, dan kesesuaian proporsi warna. Berdasarkan hasil validasi, tampilan SKAIMKU dinilai menarik, harmonis, dan memiliki kombinasi warna yang serasi dengan karakteristik siswa SD. Namun, validator memberikan saran/masukkan agar jarak antar elemen pada beberapa halaman dinilai terlalu rapat sehingga mengurangi kenyamanan dan keterbacaan pengguna. Hal ini sejalan dengan pendapat Kustandi et al., (2021) yang menyatakan bahwa desain visual dalam pembelajaran harus dirancang dengan tampilan yang jelas dan menarik dengan memperhatikan prinsip keterbacaan dan kenyamanan visual peserta didik, sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Kedua, Aspek Penyajian Teks. Evaluasi pada aspek ini meliputi pemilihan font, ukuran font, warna tulisan, penempatan teks, dan penggunaan bahasa. Validator menilai bahwa teks yang disajikan dalam aplikasi cukup jelas, mudah dibaca, dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak. Jenis huruf Recoleta, Nunito Sans, Poppins, Open Sans dan Fredoka yang digunakan dinilai tepat untuk memberikan variasi warna pada teks tertentu agar tidak terkesan monoton. Pemilihan, penataan dan pengaturan tertentu font (huruf) serta dengan penggunaan bahasa sederhana untuk menciptakan kesan, memudahkan siswa dalam membaca dan memahami materi yang disajikan (Widyasari & Ardiwilaga, 2020).

Ketiga, Aspek Video. Aspek ini mencakup komposisi video, perpindahan gambar, kemenarikan, dan kualitas tampilan. Hasil validasi menunjukkan bahwa komposisi yang tersusun secara jelas dan sistematis, mulai dari penjelasan pengertian hingga contoh penggunaan imbuhan, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Perpindahan gambar atau slide berlangsung secara

teratur dan tidak mengganggu fokus, sehingga alur penyampaian materi terasa runtut. Tampilan visual berupa teks dan ilustrasi disajikan secara sederhana namun efektif dalam mendukung pemahaman materi. Secara keseluruhan, video sudah menarik, interaktif, dan mampu membantu peserta didik memahami konsep imbuhan dengan baik melalui penyajian visual yang jelas dan terarah.

Keempat, Aspek Animasi. Penilaian pada aspek animasi dalam aplikasi SKAIMKU meliputi kesesuaian animasi dengan materi pembelajaran, keselarasan animasi dengan dubbing, serta kemenarikan tampilan animasi berbasis kearifan lokal Kudus. Validator menyatakan bahwa animasi berbasis kearifan lokal telah menyesuaikan isi materi dan dubbing suara, sehingga membantu siswa memahami konsep yang disampaikan. Media animasi yang bermuatan kearifan lokal mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan meningkatkan literasi lingkungan (Kasmini & Rahmatillah, 2023; Kholida, 2024).

Kelima, Aspek Audio. Aspek ini mencakup kesesuaian backsound dengan materi, ketepatan penempatan backsound, serta penempatan dubbing pada materi. Berdasarkan hasil validasi, backsound yang digunakan dalam SKAIMKU dinilai sudah sesuai dengan suasana pembelajaran dan tidak mengganggu fokus siswa. Dubbing suara menggunakan backsound nusantara terdengar jelas dan selaras dengan tampilan visual berbasis kearifan lokal. Validator menyarankan agar volume antara backsound dan dubbing diseimbangkan agar hasil akhir lebih harmonis. Menurut Serungke et al., (2023), media audio visual adalah media pembelajaran yang melibatkan pandangan dan pendengaran secara bersamaan sehingga menciptakan kondisi belajar yang mendukung perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Aspek pemrograman mencakup kejelasan alur penggunaan media, ketepatan penempatan audio, serta kelengkapan petunjuk penggunaan. Berdasarkan hasil validasi, alur penggunaan dan petunjuk yang disediakan pada aplikasi SKAIMKU dinilai telah jelas. Hal ini ditunjukkan melalui keberadaan ikon dan tombol navigasi yang konsisten, seperti tombol memulai media, kembali ke halaman sebelumnya, menuju halaman selanjutnya, serta akses ke halaman petunjuk dan daftar isi, sehingga siswa dapat mengoperasikan aplikasi secara mandiri tanpa mengalami kesulitan yang berarti.

Ketujuh, Aspek Navigasi. Aspek ini mencakup ketepatan penempatan tombol dan fungsi navigasi dalam aplikasi. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, tombol navigasi pada aplikasi SKAIMKU dirancang untuk memudahkan siswa dalam menggunakan aplikasi secara mandiri. Pengaturan navigasi memungkinkan peserta didik belajar secara sistematis dan terarah sesuai alur materi yang disajikan. Tombol navigasi berfungsi dengan baik dan ditempatkan pada posisi yang mudah dijangkau oleh pengguna. Selain itu, desain navigasi yang sederhana dan tidak rumit dinilai dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan nyaman (Rahmadhani et al., 2022).

Uji Kelayakan Materi

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

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

| Validator Ahli | Total Skor | Presentase (%) | Kriteria |
|---------------------|------------|----------------|--------------|
| Validator Materi I | 118 | 94,6 | Sangat Layak |
| Validator Materi II | 120 | 95,8 | Sangat Layak |
| Rata-rata | 119 | 95 | Sangat Layak |

Sumber: Data Peneliti (2025)

Hasil validasi menunjukkan bahwa media SKAIMKU memperoleh total skor dari validator I sebesar 118 dengan persentase 94,6 dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan validator II memberikan skor 120 dengan persentase 95,8% dan berkriteria “Sangat Layak”. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli materi mencapai 119 atau 90%, sehingga media ini dinyatakan Layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Pertama, Aspek Kualitas Materi Pembelajaran. Menurut (Kinanty et al. (2024), unsur atau aspek materi meliputi kesesuaian antara materi dengan kompetensi dasar (KD), kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi pada media dengan materi pembelajaran, kelengkapan materi yang disajikan, keluasan dan

kedalaman penyajian materi, kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD, kejelasan contoh yang digunakan, penyajian materi sesuai urutannya, dan materi sesuai dengan subtema yang disajikan dalam aplikasi. Berdasarkan hasil validasi, kedua validator sepakat bahwa materi dalam SKAIMKU telah sesuai dengan tujuan, indikator pembelajaran dan karakteristik siswa SD. Materi dinilai jelas dan disusun secara runtut. Meskipun demikian, masih diperlukan beberapa penyempurnaan, terutama dalam memperdalam dan meningkatkan isi materi agar lebih lengkap. Secara keseluruhan, dari aspek kualitas materi, SKAIMKU dinyatakan sangat layak karena memiliki tingkat kejelasan dan relevansi yang baik.

Kedua, Kualitas Desain Pembelajaran. Aspek desain pembelajaran dinilai melalui kejelasan petunjuk penggunaan, kejelasan tujuan pembelajaran, kelengkapan penyajian, kemenarikan tampilan, serta kesesuaian kegiatan dengan penguatan karakter siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa petunjuk penggunaan sudah cukup jelas, tujuan pembelajaran tertera dengan baik, dan alur materi disusun logis. Selain itu, penyajian materi dinilai menarik dan interaktif, serta pembelajaran tersebut mengajarkan siswa untuk memahami kearifan lokal sebagai identitas bangsa dan pandangan hidup yang terwujud dalam berbagai bidang kehidupan di daerah tertentu. Validator memberikan catatan agar alur materi dapat disajikan dengan lengkap, mudah dipahami. Secara umum, aspek ini termasuk dalam kategori sangat sangat layak.

Ketiga, Kualitas Tampilan. Aspek tampilan mencakup kemampuan aplikasi memberikan interaksi kepada pengguna, kejelasan penulisan kalimat, ketepatan penggunaan bahasa, serta kejelasan subbing dalam penyampaian materi. Berdasarkan hasil penilaian, tampilan aplikasi SKAIMKU dinilai menarik, interaktif, dan mudah dioperasikan. Bahasa yang digunakan juga sudah komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa SD. Validator menyarankan penambahan contoh imbuhan beserta penjelasan alasan penggunaan jenis imbuhan yang mengubah makna dan fungsi kata pada materi struktur kata dan imbuhan guna meningkatkan konsistensi serta kejelasan pemahaman siswa. Dengan demikian, kualitas tampilan aplikasi termasuk kategori sangat layak.

Hasil Revisi Desain

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

Hasil Uji Kepraktisan SKAIMKU

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

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Respon Guru

| No | Indikator | Aspek | Skor | Presentase (%) | Kriteria |
|------------|-----------|-------|------|----------------|--------------|
| 1. | Materi | 1-4 | 36 | 90 | Sangat Layak |
| 2. | Penyajian | 5-7 | 24 | 80 | Sangat Layak |
| 3. | Bahasa | 8-9 | 18 | 90 | Sangat Layak |
| 4. | Tampilan | 10-12 | 27 | 90 | Sangat Layak |
| Total Skor | | | 105 | 89 | Sangat Layak |

Sumber: Data peneliti (2025)

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

| No | Indikator | Aspek | Skor | Presentase (%) | Kriteria |
|------------|-----------|-------|------|----------------|--------------|
| 1. | Tampilan | 1-3 | 30 | 100 | Sangat Layak |
| 2. | Materi | 4-6 | 21 | 70,5 | Sangat Layak |
| 3. | Penyajian | 7-9 | 28 | 93,5 | Sangat Layak |
| 4. | Bahasa | 10-12 | 27 | 90,8 | Sangat Layak |
| Total Skor | | | 136 | 96,2 | Sangat Layak |

Sumber: Data peneliti (2025)

Penilaian kepraktisan aplikasi SKAIMKU melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung aplikasi. Berdasarkan hasil angket menunjukkan bahwa guru memperoleh skor total 105 dengan persentase 89%, sementara siswa memperoleh skor total 136 dengan persentase 96,2%. Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa aplikasi SKAIMKU berada pada kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal.

Pertama, Aspek Tampilan. Pada aspek tampilan, guru memberikan penilaian sangat baik terhadap desain visual aplikasi SKAIMKU yang mencakup pemilihan warna, jenis huruf, animasi, dan tata letak yang menarik dan mudah digunakan. Tampilan aplikasi dinilai mampu menarik perhatian siswa sekaligus memberikan kenyamanan selama penggunaan. Hasil penilaian siswa menunjukkan

hasil yang serupa, dengan perolehan skor 30 dan persentase 100% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Siswa menilai tampilan aplikasi SKAIMKU modern, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, aspek tampilan dinilai sangat layak baik berdasarkan penilaian guru maupun siswa.

Kedua, Aspek Materi. Dari segi materi, guru menilai bahwa konten yang disajikan dalam aplikasi telah sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), serta selaras dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan siswa. Materi disampaikan secara jelas dan didukung oleh gambar serta animasi yang relevan sehingga memudahkan pemahaman. Sementara itu, siswa memberikan respons yang sangat positif dengan skor 21 dan persentase 70,5% yang termasuk kategori sangat layak. Siswa menilai materi mudah dipahami, menarik, dan membantu mereka memahami konsep pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, aspek materi secara keseluruhan dinilai sangat layak berdasarkan penilaian guru dan siswa.

Ketiga, Aspek Penyajian. Pada aspek penyajian, guru menilai bahwa aplikasi SKAIMKU memiliki alur pembelajaran yang sistematis, interaktif, dan mampu mendorong motivasi belajar siswa. Eksistensi fitur kuis dan game dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Hasil penilaian siswa juga mendukung hasil tersebut, dengan skor 28 dan persentase 93,5% yang termasuk kategori sangat layak. Siswa menyatakan bahwa penyajian materi dalam aplikasi terasa menyenangkan dan tidak membosankan karena dilengkapi dengan elemen interaktif. Dengan demikian, aspek penyajian dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian kedua kelompok responden.

Keempat, Aspek Bahasa. Dari sisi bahasa, guru menilai bahwa penggunaan bahasa dalam aplikasi SKAIMKU telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, mudah dipahami, serta selaras dengan tingkat kemampuan siswa sekolah dasar. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif dan mendukung kejelasan pemahaman materi. Sementara itu, siswa memberikan respons yang sangat positif dengan perolehan skor 27 dan persentase 90,8% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Siswa menilai bahwa bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan membantu mereka memahami materi pembelajaran tanpa mengalami kesulitan.

3.2 Pembahasan

Tahap pengembangan aplikasi SKAIMKU (*Application for Developing Word Structure and Affixation Skills Based on Kudus Local Wisdom*) merupakan upaya strategis dalam menghadirkan media pembelajaran interaktif yang kontekstual, inovatif, dan selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Rangkaian proses pengembangan yang meliputi perancangan, validasi, perbaikan, serta uji kepraktisan menunjukkan bahwa aplikasi ini telah memenuhi standar kelayakan ditinjau dari aspek media, materi, dan kebahasaan.

Kelayakan Media

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, aplikasi SKAIMKU memperoleh nilai rata-rata kelayakan sebesar 92,8% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Capaian ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut secara umum telah memenuhi kriteria teknis dan estetis sebagai media pembelajaran digital. Selain itu, aplikasi dilengkapi dengan berbagai komponen pendukung pembelajaran, seperti penyajian ilustrasi dan fitur kuis, yang berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa (Saski & Sudarwanto, 2021). Eksistensi fitur-fitur tersebut selaras dengan temuan penelitian (Yumini & Rakhmawati, 2015) yang melaporkan adanya respons positif dari validator media maupun siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa SKAIMKU mampu menghadirkan media pembelajaran yang efektif dengan dukungan unsur visual dan interaktivitas yang memadai dalam menunjang proses pembelajaran.

Pada aspek layout, validator menilai bahwa tata letak dan pemilihan warna pada aplikasi SKAIMKU menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, meskipun ada saran untuk meningkatkan kontras agar keterbacaan teks lebih optimal. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media visual yang dirancang secara proporsional dapat meningkatkan minat dan fokus siswa dalam pembelajaran karena menstimulasi persepsi visual secara efektif (Imeldasari et al., 2025).

Pada aspek teks, juga mendapatkan respons positif karena jenis huruf dan ukuran teks dinilai sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemilihan jenis huruf dan ukuran teks yang tepat dapat meningkatkan keterbacaan dan

mempermudah pemahaman materi oleh peserta didik, khususnya dalam media pembelajaran berbasis digital (Ramadhan et al., 2017). Meskipun demikian, konsistensi dalam penerapan penggunaan font yang tepat perlu dijaga agar keterbacaan serta pemahaman materi oleh siswa tetap terpelihara secara optimal.

Pada aspek video dan animasi, dinilai menarik dan relevan terhadap materi pembelajaran, namun validator menyarankan penambahan variasi animasi dan peningkatan resolusi agar tampilan menjadi lebih dinamis. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep siswa melalui penyajian visual yang menarik dan interaktif, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran (Aswatun et al., 2025).

Pada aspek audio, baik *background* maupun *dubbing* dinilai sudah seimbang dengan suasana pembelajaran, meskipun masih diperlukan penyesuaian volume agar lebih harmonis. Hal ini konsisten dengan literatur yang menyatakan bahwa kualitas audio yang baik dapat mendukung konsentrasi siswa dalam memahami materi pembelajaran (Azkia et al., 2025). Berdasarkan hal tersebut, pengelolaan audio secara proporsional perlu terus dipertahankan guna memastikan fungsi audio tetap optimal dalam mendukung efektivitas pembelajaran.

Pada aspek pemrograman dan navigasi, mendapatkan penilaian positif karena desain tombol dan alur penggunaan aplikasi dinilai mudah dipahami oleh siswa. Meskipun demikian, masih terdapat saran perbaikan kecil terkait penyempurnaan transisi antarhalaman. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa SKAIMKU secara keseluruhan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran digital, ditinjau dari aspek desain visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan bagi siswa sekolah dasar.

Kelayakan Materi

Hasil validasi ahli materi pembelajaran pada aplikasi SKAIMKU berada pada kategori layak, dengan capaian sebesar 95%. Materi pembelajaran yang disajikan telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa sekolah dasar, serta dirancang secara terstruktur dan berurutan, mulai dari pengenalan unsur-unsur kebahasaan dasar hingga kegiatan latihan menulis kalimat.

Penyusunan materi yang dilakukan secara bertahap tersebut membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah, karena alur pembelajaran disajikan dari tahap yang paling sederhana menuju tahap yang lebih kompleks. Dalam konteks literasi awal, penyusunan materi yang sistematis menjadi aspek penting agar proses perkembangan pemahaman siswa dapat berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan (Noviani et al., 2025).

Selain itu, para ahli menyatakan bahwa desain pembelajaran pada aplikasi SKAIMKU telah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas serta aktivitas interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Penyajian latihan yang disertai dengan umpan balik secara langsung dinilai efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa serta membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Hasil tersebut sejalan dengan temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis interaksi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memperkuat keterlibatan mereka dalam pengembangan literasi dasar (Baharuddin et al., 2024).

Dengan demikian, aplikasi SKAIMKU tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa serta mendukung perkembangan kemampuan literasi secara menyeluruh. Berdasarkan aspek materi, aplikasi ini dinyatakan layak digunakan karena mampu menyajikan konten pembelajaran yang terstruktur, interaktif, dan selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Implikasi Pengembangan

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa aplikasi SKAIMKU termasuk dalam kategori layak hingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi struktur kata dan imbuhan. Hasil ini menunjukkan bahwa SKAIMKU tidak hanya memenuhi aspek kelayakan media, tetapi juga praktis digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Penggunaan aplikasi SKAIMKU berbasis Android memberikan kemudahan akses bagi guru dan siswa, karena dapat digunakan melalui smartphone dan tablet serta dapat diakses setiap saat, kapan pun dan di mana pun (Mustain, 2022).

Dengan hadirnya game ini, ada peluang besar untuk melestarikan dan memperkenalkan kearifan lokal kepada generasi muda yang mungkin tidak terpapar langsung dengan budaya tradisional. Ini juga dapat membantu mempertahankan relevansi budaya lokal di tengah globalisasi yang seringkali mengikis nilai-nilai tradisional (Prada et al., 2025).

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

Uji Kelayakan Media

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

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil temuan dapat disimpulkan bahwa aplikasi SKAIMKU (*Application for Developing Word Structure and Affixation Skills Based on Kudus Local Wisdom*) sangat layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran interaktif membaca permulaan berbasis kearifan lokal bagi siswa sekolah dasar. Aplikasi ini dinilai menarik dari segi tampilan, relevan dengan tujuan pembelajaran, serta komunikatif dalam penggunaan bahasa, dengan hasil validasi ahli menunjukkan kategori Sangat Layak dan uji kepraktisan guru serta siswa mencapai kategori Sangat Layak. Integrasi unsur budaya Kudus terbukti mampu memperkaya konteks pembelajaran dan menumbuhkan kecintaan siswa terhadap nilai-nilai lokal. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada skala uji coba yang masih terbatas pada satu sekolah dan belum mengukur efektivitas

peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, sehingga penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji dampak penggunaan SKAIMKU pada peningkatan kemampuan penggunaan imbuhan secara lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

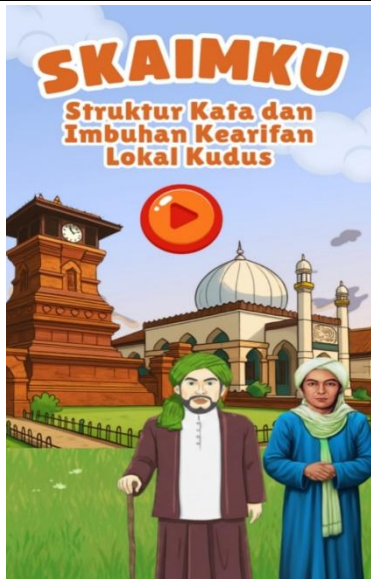
- Alannauri, K., Fitria, E. N., & Wahyuni, E. N. (2022). Implementasi Kearifan Lokal Gusjigang dalam Prespektif Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Pesantren Al Mawadah Kudus. *Asanka Journal of Social Science and Education*, 222-239.
- Ananta, A. F. Q., Khairani, F., Andriyani, R., & Setiawaty, R. (2024). Pengembangan Permainan Kanya Sebagai Media Pembelajaran Materi Kalimat Tanya Siswa Kelas 3 SD 6 Gondangmanis. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1074-1085.
- Aswatun, M. M., & Sari, N. (2025). Efektivitas Video Pembelajaran Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 410-423.
- Azkiya, A. N., Junaidah, Y., Fadhilah, A., & Darwanto, D. (2025). Efektivitas Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar: Tinjauan Pustaka Sistematis. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 4(2), 648-665.
- Putri, L. F. E. (2024). Pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 5(4), 418-424.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., & Fitri, A. K. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291-299.
- Wengsti, C. C., & Rahmadani, A. F. (2023). Pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis android pada mata pelajaran informatika untuk kelas XI di MAN Kota Solok. *Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta*.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151-164.
- Hijriani, F. (2024). Strategi Pustakawan dalam Meningkatkan Kebiasaan Membaca Siswa di SD Negeri 33 Kota Banda Aceh (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Adab dan Humaniora).
- Hermawan, A., & Zahro, N. H. (2021). Kesalahan berbahasa tataran morfologi bahasa Indonesia dalam makalah mahasiswa pendidikan bahasa Indonesia semester 2 (dua) Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 5(3), 412-418.
- Imeldasari, I., Salentina, T. U., & Yani, F. (2025). Pemanfaatan Media Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(6), 108-116.
- Kasmini, L., & Rahmatillah, Z. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Pada Pembelajaran IPA. *Visipena*, 14(2), 68-84.
- Kholida, Y. Z., & Asari, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Bermuatan Local Wisdom Gresik. *Elementary: Jurnal Iilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 50-63.
- Maharani, D., Mahardhani, A. J., Cahyono, H., & Shohenuddin, S. (2024). Penguatan Kearifan Lokal Nusantara melalui Media Pembelajaran Monopoli Kebhinekaan bagi Siswa SB Sentul Kuala Lumpur. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 72-84.
- Dewi, S., & Resti, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Aplikasi Flipbook Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesiakelas V Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Madiun).
- Mustain, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKWU Kelas X TKJ di SMK Insan Kamil Trowulan Mojokerto. *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(2), 148-154.
- Noviani, F., Faniza, R., Utami, R. A., & Kurnia, R. (2025). Strategi pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi dan

- kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(6),1819-1826.
- Kumalasari, N., Fathurohman, I., & Fakhriyah, F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Grobogan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 10(2), 554-563. *Dan Pengembangan Pendidikan*, 10(2), 554-563.
- Prada, Y. D., Al Hakim, M. F., & Ibda, H. (2025). Yoga Batu-Q: Game Edukasi Kearifan Lokal Temanggung Pembelajaran Tajwid Waqaf Washal Kelas 5 SD/MI. *Jurnal Edutraind: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 9(1), 29-37.
- P Kinanty, P., Kartono, K., & Salimi, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Pada Tema 1 Subtema 3 Pertumbuhan Hewan Kelas III SDN 36 Pontianak Selatan. *AS-SABIQUN*, 6(1), 157-177.
- Ramadhan, I., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi untuk Mata Kuliah Evaluasi Pengalaman dan Antarmuka Pengguna Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya dengan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(10).
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan media pembelajaran market learning berbasis digital pada mata kuliah strategi pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118-1124.
- Saskia, A., Nurmalia, L., & Wahyulestari, M. R. D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Audiovisual pada Pembelajaran IPS Kelas IV-B MIS Al-Hidayah. *SEMNASFIP*.
- Setiawaty, R., Ilmiyyah, N., Putri, P. T., Khoryati, M., & Mulyani, S. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: Systematic Literatur Riview. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 4471-4478.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Rohmah, T. I., Sholihah, A., Wahyuni, R., & Aryanti, R. D. 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.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Santoso, D. A., & Amaliyah, F. (2025). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar dan Asesmen Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Melalui AI Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 5(2), 222-232.
- 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. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 137-151.
- Asyaroh, S. I., Buchori, A., Wardani, T. I., & Wijayanto, W. (2021). Pengembangan game edukasi bilangan pecahan berbasis augmented reality sebagai media pembelajaran matematika kelas iii sekolah dasar. *JIPETIK: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 2(1), 39-49.
- Wijoseno, T., Waskitara, W., & Yulianingrum, A.V. (2024). Kearifan Lokal Di Era Industrialisasi 4.0 Dan Society 5.0 Dalam Perspektif Hukum. *Andrew Law Journal*.
- Setiyana, T., Ismaya, E. A., & Ermawati, D. (2023). Media Kartu Dengan Kearifan Lokal Gusjigang Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD. *Educatio*, 18(1), 118-128.
- Widyasari, W., & Ardiwilaga, A. (2020). Desain buku ilustrasi pembelajaran reuse, reduce, recycle (3R) untuk Anak-Anak Jenjang sekolah dasar. *Jurnal Strategi Desain Dan Inovasi Sosial*, 2(1), 45.
- Wulandari, I., Handoyo, E., Yulianto, A., Sumartiningsih, S., & Fuchs, P. X. (2024). Integrasi nilai kearifan lokal dalam pendidikan karakter siswa di era globalisasi. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 7(4), 370-376.
- Yumini, S., & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada mata diklat teknik elektronika dasar di smk negeri 1 jetis mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3).

LAMPIRAN

Hasil

Tabel 1. Desain Aplikasi SKAIMKU



Tampilan utama aplikasi SKAIMKU berupa Cover dan judul materi pembelajaran, terdapat tombol segitiga untuk memulai.



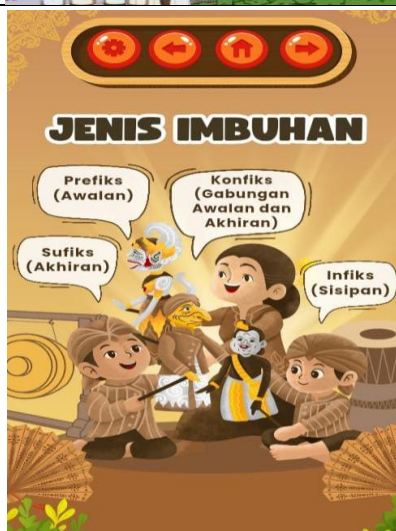
Halaman kedua aplikasi SKAIMKU berisi daftar isi yang memuat petunjuk penggunaan game, menu belajar, video pembelajaran, dan kuis.



Halaman ketiga aplikasi SKAIMKU berisi petunjuk penggunaan game berupa ikon-ikon tombol navigasi. Tombol mulai digunakan untuk menjalankan media interaktif, tombol kembali ke halaman awal untuk menuju menu utama, tombol panah kiri dan kanan untuk berpindah halaman, tombol pengaturan untuk masuk ke petunjuk, serta tombol beranda untuk menuju daftar isi.



Halaman keempat aplikasi SKAIMKU berisi kegiatan belajar yang mencakup tujuan, indikator, materi dan video pembelajaran.



Halaman materi yang menjelaskan struktur kata, yaitu kata dasar dan kata berimbuhan, serta pengenalan jenis-jenis imbuhan.



Halaman latihan soal pilihan ganda mengenai penggunaan imbuhan.

Hasil Revisi Desain

Tabel 2. Revisi Desain Aplikasi SKAIMKU

| Saran | Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|--|---|---|
| <p>Tambahkan logo PGSD dan UMK</p> |  |  |
| <p>Hyperlink tidak ditampilkan dalam bentuk tulisan, melainkan disematkan langsung pada ikon yang tersedia.</p> |  |  |
| <p>Disarankan untuk menambahkan elemen tokoh berkarakter budaya Jawa pada soal kuis guna memperkuat nuansa kearifan lokal serta meningkatkan kedekatan siswa dengan konteks budaya yang ditampilkan.</p> |  |  |