

MEKATA: A Practical and Appropriate Word Affix Media Application for Phase B Morphology Learning

Rani Setiawaty¹, Petriyanti Tesya Putri², Meiva Khoryati³, Sri Mulyani⁴

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 and test the feasibility and practicality of MEKATA (Exploring the World of Words and Affixes) as an innovative digital-based learning media to improve the ability to use affixes in words and sentences by students in grades III and IV of elementary school. **Novelty:** MEKATA offers innovation in the form of integrating regional culture into learning the use of Android-based word affixes. This integration makes learning more contextual, more meaningful and plays a role in developing the character and cultural understanding of elementary school students. **Research Methods:** This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which consists of stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The feasibility test was carried out by material experts and media experts, while the practicality test was obtained through teacher and student responses after using the MEKATA application. **Finding/Results:** The validation results show that MEKATA is declared very feasible based on the assessment of media experts by 87.7% and material experts by 81.4%. Meanwhile, practicality test results showed that the application was categorized as very practical, with 89.5% of teachers and 100% of students rating it. The application was deemed engaging, easy to use, and relevant to Javanese cultural context and regional heritage.

Keywords: MEKATA¹; Instructional media²; Word affix³; Practicality⁴; Eligibility⁵

Abstrak—Pendahuluan/Tujuan Utama: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta kepraktisan MEKATA (Menjelajah Dunia Kata dan Imbuhan) sebagai media pembelajaran berbasis digital yang inovatif guna meningkatkan kemampuan dalam penggunaan imbuhan pada sebuah kata dan kalimat oleh siswa kelas III dan IV sekolah dasar. **Kebaruan:** MEKATA menawarkan inovasi berupa integrasi kebudayaan daerah ke dalam pembelajaran penggunaan imbuhan kata berbasis Android. Integrasi tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual, lebih bermakna serta berperan dalam pengembangan karakter dan pemahaman budaya siswa sekolah dasar. **Metode Penelitian:** Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi serta evaluasi. Uji kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan uji kepraktisan diperoleh melalui respon guru dan siswa setelah menggunakan aplikasi MEKATA. **Temuan/Hasil:** Hasil validasi menunjukkan bahwa MEKATA dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian ahli media sebesar 87,7% dan ahli materi 81,4%. Sementara itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa aplikasi berada pada kategori sangat praktis dengan persentase sebesar 89,5% dari guru dan 100% dari siswa. Aplikasi ini dinilai menarik, mudah untuk digunakan dan relevan dengan konteks kebudayaan jawa serta warisan budaya daerah.

Kata kunci: MEKATA¹; Media pembelajaran²; Imbuhan kata³; Kepraktisan⁴; Kelayakan⁵

1. PENDAHULUAN

Sebuah kalimat terbentuk dari beberapa kata dan kata tersebut bisa berasal dari kata dasar maupun kata yang sudah ditambahkan imbuhan yang disebut afiks. Menurut Ramlan, 2012: 57

dikutip dalam (Sulastri et al., 2020) afiks merupakan satuan unsur gramatik terikat yang di dalam suatu kata merupakan unsur yang bukan kata dan bukan pokok kata, yang memiliki kesanggupan melekat pada satuan satuan lain



untuk membentuk kata lain untuk membentuk kata baru. Proses morfologi dapat dipahami sebagai cara pembentukan kata yang berasal dari sebuah kata dasar dengan menambahkan imbuhan atau afiks. Melalui proses afiksasi ini, kata dasar mengalami perubahan sehingga terbentuk kata baru (Rahmawati et al., 2024). Imbuhan berperan untuk membentuk dan mengubah makna kata, kelas kata, dan bahkan struktur kalimat, penggunaannya sangat penting dalam bahasa Indonesia. Ditingkat sekolah dasar, materi tentang imbuhan diperkenalkan secara bertahap dengan mempertimbangkan perkembangan bahasa dan kognitif anak-anak. Namun, banyak siswa yang masih kesulitan menerapkan imbuhan dengan benar dalam praktiknya (Sari et al., 2025).

Banyak sekali kajian terkait problematika imbuhan yang mayoritas membahas tentang kesalahan pengimbuhan secara keseluruhan, baik itu dari segi awalan, akhiran, sisipan, maupun awalan-akhiran. Dalam artikel ini, kajian akan berfokus pada dua jenis imbuhan, yaitu prefiks (awalan) dan sufiks (akhiran) (Zulfa & Khasanah, 2023). Kondisi lapangan menunjukkan beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya kesalahan pada penggunaan kata berimbuhan atau afiksasi pada penulisan kalimat sederhana siswa kelas III dan IV Sekolah Dasar Negeri 9 Tanjungrejo adalah kurangnya pemahaman siswa tentang kata berimbuhan atau afiksasi. Secara umum siswa masih sulit membedakan jenis, fungsi dan cara penggunaan serta penerapannya dalam kalimat (Rahmawati et al., 2024). Dalam hal ini seorang guru harus bisa memilih media pembelajaran yang cocok dan sesuai untuk diterapkan didalam proses belajar dan mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan oleh sekolah dengan berbagai jenis media interaktif yang bisa diterapkan (Icahayati et al., 2024).

Mengatasi kesulitan siswa dalam memahami proses pembantuan kata seperti yang dijelaskan sebelumnya, peran media pembelajaran menjadi solusi yang sangat penting. Berdasarkan beberapa hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen esensial dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, bagian integral dari sistem pembelajaran, serta sarana untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Media pembelajaran yang efektif tidak hanya harus mampu menjelaskan konsep-konsep abstrak secara konkret, tetapi juga perlu dirancang secara

sistematis, diuji kelayakan dan kepraktisannya, serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dapat tercapai secara optimal. Secara mendasar, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah penyampaian pesan pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa, “Media pembelajaran sendiri dapat dipahami sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memudahkan proses penyampaian materi, terutama konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami siswa”. Dengan demikian, kehadiran media di dalam kelas bukan hanya sekedar perantara, melainkan sarana krusial untuk meningkatkan efektivitas dan dinamika dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia (Setiawaty, Najikhah, Rohmah, et al., 2025; Setiawaty, Nissa, Ramadhina, et al., 2025; Faradhila et al., 2024; Setiawaty, Fahrizal, Ariani, et al., 2025; Setiawaty et al., 2024)

Sebuah media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar tidak cukup hanya berperan sebagai alat penyampai materi, tetapi perlu dikembangkan secara serius dengan memperhatikan aspek kelayakan dan kepraktisannya. Media yang dirancang melalui proses validasi, baik dari segi materi maupun tampilan media, cenderung lebih mudah digunakan dan mampu membantu guru serta siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, rendahnya pemahaman siswa sekolah dasar terhadap penggunaan imbuhan, khususnya prefiks dan sufiks, menunjukkan bahwa pembelajaran afiksasi masih membutuhkan dukungan media yang tepat. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran yang layak, praktis, dan interaktif menjadi penting agar siswa dapat memahami konsep imbuhan secara lebih jelas dan mengurangi kesalahan dalam penggunaannya.

Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan studi-studi sebelumnya yang membahas problematika penggunaan imbuhan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya kesalahan penggunaan prefiks dan sufiks akibat rendahnya pemahaman siswa terhadap aturan morfologi. Berbagai kajian menunjukkan bahwa materi afiksasi yang bersifat abstrak dan kompleks menjadi salah satu faktor utama yang menyulitkan siswa dalam penerapannya pada kalimat sederhana. Sejumlah penelitian terdahulu juga telah mengungkap

bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu membantu memvisualisasikan konsep kebahasaan dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Namun, media yang dikembangkan sebelumnya umumnya masih bersifat umum dan belum secara spesifik difokuskan pada pembelajaran imbuhan yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran Fase B serta konteks pembelajaran siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan media MEKATA (Menjelajah Dunia Kata dan Imbuhan) dirancang sebagai solusi untuk menghadirkan pembelajaran imbuhan yang lebih konkret, kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa.

Kebaruan penelitian media ini terletak pada pengintegrasian pembelajaran struktur kata dan imbuhan bahasa Indonesia ke dalam bentuk media edukatif berbasis petualangan yang dirancang khusus untuk siswa Sekolah Dasar fase B. Media ini tidak hanya menyajikan materi imbuhan me-, di-, ber-, ter-, dan -an secara konseptual, tetapi juga mengemasnya dalam alur permainan bertingkat yang mendorong siswa belajar melalui eksplorasi, latihan bertahap, dan kuis kontekstual. Selain itu, mengangkat nuansa kearifan lokal Jawa melalui tampilan visual, serta latar suasana, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak terlepas dari konteks budaya. Adapun, fokus penelitian ini adalah mendesain media pembelajaran aplikasi MEKATA untuk (1) meningkatkan pemahaman konsep imbuhan siswa kelas III dan IV SD Negeri 9 Tanjungrejo. (2) menguji kelayakan aplikasi MEKATA berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli praktisi. (3) menguji kepraktisan aplikasi MEKATA dalam pembelajaran membentuk kata berimbuhan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan model ADDIE Robert Maribe Branch (jurnal). Pada penelitian ini, proses pengembangan media MEKATA (Menjelajah Dunia Kata dan Imbuhan) dibatasi hingga tahap implementasi, karena fokus utama penelitian adalah untuk menilai kelayakan (feasibility) dan kepraktisan (practicality) media sebagai sarana pembelajaran imbuhan untuk siswa sekolah dasar.

ADDIE merupakan *Analyze, Design, Development, Implement* dan *Evaluate*. Pada tahap *Analysis*, dengan mengidentifikasi

kebutuhan siswa sekolah dasar, karakteristik pengguna, kompetensi kurikulum, serta potensi integrasi budaya Jawa sebagai penguatan kearifan lokal dalam pembelajaran imbuhan. Tahap *Design*, mencakup penyusunan materi imbuhan yang sesuai dengan fase B, perancangan tampilan dan navigasi game, pembuatan storyboard, serta penyusunan instrumen validasi media dan materi. Tahap *Development*, meliputi proses pembuatan aplikasi MEKATA, pembuatan aset visual bernuansa budaya Jawa, integrasi fitur pembelajaran interaktif, dan proses validasi kelayakan oleh ahli materi, ahli media, serta ahli praktisi. Tahap *Implementation*, dilakukan dalam bentuk uji coba terbatas di kelas III & IV SD Negeri 9 Tanjungrejo untuk melihat bagaimana media digunakan dalam pembelajaran imbuhan dan bagaimana respon pengguna terhadap kelayakan dan kepraktisan produk. Tahap *Evaluation*, dilakukan secara formatif di setiap tahap serta evaluasi sumatif melalui angket, observasi dan wawancara, yang bertujuan untuk menilai kelayakan, kepraktisan dan keefektifan terhadap media pembelajaran MEKATA sebagai produk pengembangan.

Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III dan IV SD Negeri 9 Tanjungrejo, 2 siswa dari kelas III dan 1 siswa dari kelas IV diminta mengikuti uji coba dalam skala kecil. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah simple random sampling yaitu (memilih sampel secara acak). Selanjutnya, teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, lembar validasi ahli media dan ahli materi, lembar angket respon guru dan siswa terhadap aplikasi MEKATA.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa Skala Likert dengan rentang nilai 1-4 dan disajikan dalam bentuk daftar centang (checklist). Skala Likert digunakan untuk mengkonversi hasil penilaian validasi dan kelayakan dalam bentuk persentase. Setelah proses validasi selesai, tahap berikutnya yaitu uji kepraktisan. Hal ini dilakukan guna memperoleh data tentang tingkat kepraktisan berdasarkan tanggapan guru dan siswa. Hasil dari tanggapan tersebut berupa skor kemudian diubah dalam bentuk persentase. Selanjutnya, hasil penilaian dari ahli dianalisis menggunakan rumus perhitungan tertentu.

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

Adapun keterangannya sebagai berikut:

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Jumlah skor maksimum

Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Adapun kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan mengacu pada sumber (Arikunto, 2019) dan (Riduwan & Sunarto, 2013).

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

Sumber: Data Peneliti 2025

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

Sumber: Data Peneliti 2025

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Tahap pengembangan aplikasi MEKATA (Menjelajah Dunia Kata dan Imbuan) merupakan bagian penting dalam melakukan penelitian ini. Adapun tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah guna menghasilkan sebuah media pembelajaran yang layak, interaktif, edukatif serta menghadirkan pembelajaran imbuan yang lebih konkret, kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa kelas III dan IV sekolah dasar. Proses pengembangan dilaksanakan setelah tahap analisis dan perancangan selesai. Bagian ini difokuskan pada pembuatan media, pengujian kelayakan, serta penyempurnaan media supaya dapat digunakan

secara efektif dan optimal dalam pembelajaran membentuk kata berimbuhan.

Aplikasi MEKATA dirancang dengan memanfaatkan Canva dan Microsoft PowerPoint untuk membuat konten visual serta merancang desain tampilannya. Selanjutnya, hasil desain tersebut dikombinasikan menggunakan situs AppsGeyser agar dapat dikonversi menjadi aplikasi berbasis Android. Dalam proses perancangannya, jenis huruf yang digunakan adalah *comic sans* karena tampilan dan bentuknya yang sederhana, jelas, serta mudah dibaca oleh siswa sekolah dasar terutama kelas III dan IV. Konten pembelajaran dalam aplikasi ini mencakup pengenalan jenis-jenis imbuhan, fungsi dari imbuhan, cara penggunaan serta penerapannya dalam konteks kalimat sederhana sehari-hari siswa.

Keunikan media Mekata terletak pada tampilan visual dan rancangan tampilannya yang disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Desain media ini dibuat sederhana, penuh warna, dan dilengkapi ilustrasi nuansa budaya Jawa sehingga menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar terasa seperti bermain. Tata letak menu yang jelas, ikon yang mudah dikenali, serta alur permainan bertahap membantu siswa memahami materi imbuhan secara bertahap. 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 9 Tanjungrejo. Berikut Adalah desain dari Aplikasi MEKATA.

Tabel 3. Desain Aplikasi MEKATA

Halaman (Fitur)	Penjelasan
	Tampilan utama aplikasi AGEMARA berupa Cover dan judul materi pembelajaran, terdapat tombol segitiga untuk memulai.
	Halaman kedua aplikasi MEKATA berisi petunjuk penggunaan, selain itu terdapat tombol <i>home</i> , <i>next</i> untuk memulai



Halaman ketiga aplikasi MEKATA terdapat Menu yang berisi *tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, materi pembelajaran, game, rumah kata, petualangan kata.*



Pada Menu Materi Pembelajaran, (yang menjelaskan tentang materi afiksasi, prefiks, sufiks, fungsi dan beberapa contoh).



Pada Menu Bermain (*game*) terdapat link wordwall dengan beberapa versi game; *versi kuis, membuka kotak, roda acak, menemukan kecocokan, dan anagram.*



Pada Menu Petualangan Kata, terdapat kuis soal yang ber level (jika benar bisa melanjutkan ke level berikutnya dan jika salah harus mengulang soal/level tersebut, agar tujuannya siswa bisa menemukan kata/jawaban yang benar, bukan untuk lanjut tanpa mengetahui isi jawaban yang benar di soal tersebut).



Pada Menu Rumah Kata ini terdapat perkumpulan kata dasar dan kata berimbuhan.

Uji Kelayakan Media

Kelayakan media pada penelitian ini ditentukan berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli. Validasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kelayakan media pembelajaran MEKATA. Dalam penilaian kelayakan tersebut melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Adapun hasil penilaian tersebut kemudian dirangkum dalam rekapitulasi hasil validasi yang telah dilaksanakan oleh para validator.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

Validator Ahli	Total Skor	Presentase %	Kriteria
Validator Media I	79	87,7%	Sangat Layak
Validator Media II	79	87,7%	Sangat Layak
Rata-rata	79	87,7%	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti 2025

Validasi ahli media dilakukan dua validator dengan meninjau beberapa aspek meliputi tata letak, teks, video, animasi, audio, pemrograman, dan navigasi. Berdasarkan hasil validasi menunjukkan bahwa validator pertama memberikan skor 79 dengan persentase sebesar 87,7% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sementara itu, validator kedua juga memberikan skor yang sama yaitu 79 dengan persentase 87,7% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli media mencapai 87,7% berada pada kategori “Sangat Layak”. Melalui hasil tersebut menunjukkan bahwa media MEKATA dinilai dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, meskipun masih memerlukan beberapa perbaikan teknis.

Aspek *pertama*, adalah layout. Penilaian aspek ini meliputi kesesuaian dalam pemilihan background (latar belakang), tampilan visual yang menarik dan ketepatan dalam memadukan warna. Hasil validasi menunjukkan bahwa tampilan media MEKATA dinilai nyaman untuk dipandang, serasi, serta memiliki perpaduan warna yang mendukung karakteristik siswa Sekolah Dasar. Beberapa cakupan dari aspek ini juga dianggap mampu menarik perhatian siswa tanpa mengganggu konsentrasi mereka dalam memahami materi dan membuat siswa tidak mudah merasa bosan.

Aspek *kedua*, adalah teks. Kriteria penilaian pada aspek ini meliputi pemilihan jenis, ukuran dan warna dari huruf (font). Tidak hanya itu

penempatan teks, serta penggunaan Bahasa juga turut dinilai dalam aspek ini. Berdasarkan hasil penilaian validator menunjukkan bahwa teks dalam MEKATA telah disajikan dengan jelas dan mudah dibaca, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami sesuai dengan usia anak kelas III dan IV. Kemudian jenis, dan ukuran huruf (font) yang digunakan juga dinilai sudah tepat ditambah dengan perpaduan warnanya yang serasi sehingga pengguna merasa nyaman dalam membaca teks.

Aspek *ketiga*, adalah animasi. Penilaian aspek ini meliputi kesesuaian serta daya tarik animasi yang berupa gambar karakter siswa, tempat dan benda-benda lainnya dengan tema media yang ditampilkan. Berdasarkan hasil penilaian, validator menyatakan bahwa animasi berupa gambar yang digunakan sudah bagus dan menarik. Pemilihan animasi berupa gambar juga sudah sesuai dengan tema maupun konsep media yaitu Menjelajah Dunia Kata dan Imbuhan bernuansa kebudayaan Jawa.

Aspek *keempat*, adalah pemrograman. Kriteria penilaian aspek ini meliputi kelancaran dan kejelasan alur pengguna serta lengkapnya petunjuk penggunaan media bagi pengguna. Hasil penilaian validator menunjukkan bahwa struktur navigasi telah dirancang dengan sangat baik. Selain itu, panduan penggunaan media yang berupa aplikasi juga disusun dengan jelas sehingga memudahkan pengguna ketika menjalankan aplikasi.

Aspek *kelima*, adalah navigasi. Penilaian aspek ini mencakup kesesuaian penempatan letak tombol serta efektivitas dari fungsi navigasi. Berdasarkan hasil penilaian validator menunjukkan bahwa tombol navigasi sudah bekerja dengan baik, mudah digunakan dan penempatannya sudah berada di posisi yang mudah untuk dilihat dan dijangkau pengguna. Tidak hanya itu, tampilan dari tombol juga dinilai menarik serta tidak mengalihkan konsentrasi maupun perhatian pengguna selama proses pembelajaran.

Uji Kelayakan Materi

Validasi media MEKATA dilakukan oleh ahli materi melalui dua orang validator yang menilai tiga hal utama, yaitu kualitas materi pembelajaran, kualitas desain pembelajaran, dan kualitas tampilan.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

Validator Ahli	Total Skor	Presentase %	Kriteria
Validator Materi I	28	80%	Layak
Validator Materi II	29	82,8%	Sangat Layak
Rata-rata	28,5	81,4%	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti 2025

Hasil validasi menunjukkan bahwa media MEKATA memperoleh skor dari validator pertama sebesar 29 dengan persentase 80% dan termasuk dalam kategori “layak”. Sementara itu, validator kedua memberikan skor 29 dengan persentase sebesar 82,8% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Secara keseluruhan, nilai rata-rata hasil validasi dari para ahli materi adalah 28,5 atau setara dengan 81,4%. Melalui hasil tersebut menunjukkan bahwa media ini dinyatakan Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah dasar lebih tepatnya pada materi imbuhan.

Aspek *pertama*, adalah kualitas materi pembelajaran. Adapun kriteria penilaian aspek ini mencakup kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran, cakupan isi dan tingkat kedalaman materi, kejelasan penyampaian materi, keselarasan materi dengan karakteristik siswa, serta ketepatan konsep yang ditampilkan dalam aplikasi. Hasil validasi yang telah dilakukan kedua validator menyatakan bahwa materi pada media MEKATA sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, Materi yang disajikan juga dinilai sudah relevan, dan susunannya terstruktur dengan baik. Guna memperdalam pemahaman siswa terkait isi materi, validator pertama menyarankan pada bagian game untuk ditambahkan lagi latihan soal yang mengajak siswa untuk bisa berpikir lebih dalam tidak hanya memilih pilihan ganda saja. Secara keseluruhan dari segi kualitas materi pembelajaran, MEKATA termasuk dalam katgori layak.

Aspek *kedua*, adalah kualitas desain pembelajaran. Penilaian aspek ini meliputi kejelasan petunjuk penggunaan, kejelasan tujuan pembelajaran yang disajikan, kelengkapan penyajian materi, daya Tarik tampilan, dan kesesuaian aktivitas pembelajaran dengan penguatan karakter siswa. Berdasarkan hasil validasi menunjukkan bahwa petunjuk penggunaan dinilai mudah untuk dipahami, tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas,


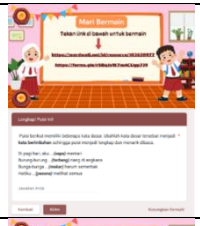


dan urutan penyajian materi tersusun secara sistematis. Tidak hanya itu, materi yang disajikan juga dinilai interaktif dan mampu menarik perhatian siswa, khususnya dalam penguatan karakter cinta tanah air serta warisan budaya daerah. Secara keseluruhan aspek kualitas desain pembelajaran termasuk dalam kategori sangat layak.

Aspek *ketiga*, adalah kualitas tampilan. Aspek ini meliputi kemampuan aplikasi dalam memberikan interaksi kepada pengguna, ketepatan dan kejelasan penulisan kalimat, serta kesesuaian penggunaan Bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa tampilan aplikasi MEKATA dinilai menarik, mudah dalam penggunaannya dan mampu melibatkan partisipasi pengguna. Bahasa yang dipakai sudah jelas, komunikatif dan cocok dengan tahap perkembangan Bahasa siswa sekolah dasar. Secara keseluruhan kualitas tampilan media aplikasi ini berada pada kategori sangat layak.

Hasil Revisi Desain

Revisi desain untuk memperbaiki kekurangan dan kelemahan yang ditemukan pada saat validasi desain. Tujuan dari revisi atau perbaikan adalah untuk memperoleh desain akhir yang memenuhi kriteria kevalidan, praktis dan mudah dipahami (Nugraha et al., 2017). Revisi desain dilakukan sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli pada lembar validasi yang telah disediakan. Berikut adalah revisi pengembangan media sesuai komentar dan saran dari validator media, materi dan bahasa.

Tabel 6. Revisi Desain Aplikasi Mekata

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tambahkan Latihan puisi yang rumpang menggunakan kata berimbuhan		
Tambahkan latihan soal essay yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam menyusun kalimat dengan baik		

Sumber: Data Peneliti (2025)

Hasil Uji Kepraktisan MEKATA

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

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Respon Guru

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase%	Kriteria
1.	Kegunaan	1-4	33	82,5	Sangat Layak
2.	Kemudahan	5-7	26	86,6	Sangat Layak
3.	Tampilan	8-9	20	100	Sangat Layak
4.	Manfaat	10-12	27	90	Sangat Layak
5.	Keterpakaian	13-17	43	86	Sangat Layak
Total Skor			149	89,5	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Penilaian Kepraktisan media MEKATA melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung aplikasi. Berdasarkan hasil angket, guru memperoleh total skor 149 dengan presentase 89,5%, sedangkan siswa memperoleh total skor 180 dengan presentase 100%. Secara Keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi MEKATA termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

Pertama, Aspek Kegunaan. Pada aspek kegunaan, guru menilai bahwa aplikasi MEKATA dapat digunakan secara optimal sebagai media pembelajaran pendukung baik di dalam kelas maupun untuk belajar mandiri. Fitur-fitur yang tersedia berfungsi dengan baik dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar. Hasil penilaian siswa juga menunjukkan hal serupa dengan skor 45 dan presentase 100%, yang termasuk kategori sangat layak. Siswa merasa aplikasi MEKATA berguna dalam membantu mereka memahami materi dan mengerjakan latihan pembelajaran secara lebih terarah. Dengan demikian, aspek kegunaan dinilai sangat layak baik dari sudut pandang guru maupun siswa.

Kedua, Aspek Kemudahan. Dari aspek kemudahan, guru menilai bahwa aplikasi MEKATA mudah dioperasikan oleh siswa tanpa

perlu memerlukan pendampingan yang intensi. Tampilan menu sederhana, navigasi jelas, serta petunjuk penggunaan mudah dipahami. Sementara itu, siswa memberikan tanggapan yang sangat positif dengan skor 45 dan presentase 100% yang termasuk kategori sangat layak. Siswa tidak mengalami kesulitan saat mengakses materi, mengerjakan quis, maupun berpindah antar menu. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi MEKATA memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik. Oleh karena itu, aspek kemudahan secara keseluruhan sangat layak berdasarkan penilaian guru dan siswa.

Ketiga, Aspek Tampilan. Pada aspek tampilan, guru memberikan penilaian sangat baik terhadap desain visual aplikasi MEKATA, meliputi pemilihan warna, jenis huruf, ilustrasi, dan animasi yang menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tampilan aplikasi dinilai mampu menarik perhatian dan memberikan kenyamanan selama penggunaan. Hasil penilaian siswa juga mendukung hal ini, dengan skor 45 dan presentase 100%, yang termasuk kategori sangat layak. Siswa merasa tampilan aplikasi menarik, tidak membosankan, seru, dan meningkatkan minat belajar. Dengan demikian, aspek tampilan dinilai sangat layak dari kedua kelompok responden.

Keempat, Aspek Manfaat. Pada aspek manfaat, guru menilai bahwa aplikasi MEKATA memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi. Aplikasi ini dinilai membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Siswa juga memberikan respon yang sangat positif dengan skor 45 dan presentase 100%, yang berarti sangat layak. Mereka merasa aplikasi MEKATA bermanfaat dalam membantu memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Kelima, Aspek Keterpakaian. Dari segi keterpakaian, guru menilai bahwa aplikasi MEKATA sangat layak digunakan secara berkelanjutan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini dinilai mudah diterapkan dalam berbagai situasi pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Siswa juga memberikan respon yang sangat positif dengan skor 45 dan presentase 100%, yang berarti sangat layak. Dengan demikian, aspek keterpakaian menunjukkan bahwa aplikasi MEKATA relevan digunakan sebagai media pendukung pembelajaran.

Pembahasan

Tahap pengembangan aplikasi MEKATA (Menjelajah Dunia Kata dan Imbuhan) merupakan salah satu upaya penting dalam menghadirkan pembelajaran yang bersifat interaktif, lingkungannya tidak jauh dari kehidupan siswa, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Proses pengembangan yang dilakukan meliputi beberapa tahap yaitu perancangan, validasi oleh ahli, perbaikan (revisi), serta uji kepraktisan. Berdasarkan hasil dari setiap tahap tersebut akan menunjukkan bahwa aplikasi MEKATA layak digunakan sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek media, maupun materi.

Kelayakan Media

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, aplikasi MEKATA memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 87,7% dengan kategori Sangat Layak. Nilai ini menunjukkan bahwa aplikasi secara umum telah memenuhi aspek teknis dan estetika dalam pengembangan media pembelajaran digital. Menurut hasil penelitian serupa, validasi oleh ahli media berperan penting untuk menilai ketepatan informasi, kejelasan penyajian konsep, serta relevansi konten terhadap tujuan pembelajaran (Aulia et al., 2022). Dengan demikian, hasil validasi ini menegaskan bahwa MEKATA telah mampu menghadirkan media yang mendukung efektivitas pembelajaran secara visual maupun interaktif.

Pada aspek *layout*, validator menilai bahwa tata letak dan pemilihan warna dalam MEKATA sudah menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, meskipun perlu peningkatan kontras untuk keterbacaan teks. Penilaian ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan warna yang harmonis dan tertata pada media pembelajaran visual dapat menambah nilai estetika, mempermudah proses mengingat, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan terfokus bagi siswa (Martadireja & Hafizah, 2025).

Aspek teks juga mendapatkan penilaian positif karena pemilihan font Dynapuff yang dipilih untuk elemen judul dan penekanan visual karena tampilannya yang menarik sekaligus ramah untuk anak, sementara teks naratif utama disajikan dengan font yang lebih netral dan mudah dibaca. Hal ini sejalan dengan pendapat

(Setiawan et al., 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan jenis huruf yang tepat dapat mempengaruhi kemampuan pembaca dalam menerima dan memahami informasi, sehingga pemilihan font yang sesuai menjadi aspek penting dalam media pembelajaran untuk meningkatkan keterbacaan dan pemahaman siswa.

Pada aspek pemograman dan navigasi ini memperoleh apresiasi karena menyempurnaan transisi halaman. Dengan demikian, hasil validasi ini memperkuat bahwa MEKATA secara keseluruhan telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran digital, baik dari segi desain visual, interaktivitas, maupun kemudahan penggunaan bagi siswa sekolah dasar.

Kelayakan Materi

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa aplikasi MEKATA memperoleh skor rata-rata 81,4% dengan kategori Sangat Layak. Melalui hasil tersebut menandakan bahwa isi materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Penyajian materi dilakukan secara runtut dan terstruktur, sehingga siswa dapat memahami konsep imbuhan secara bertahap mulai dari jenis, fungsi, cara penggunaan dan penerapan dalam kalimat tanpa kebingungan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa materi pembelajaran yang sistematis akan membantu pemahaman siswa secara signifikan (Halidjah, 2024). Desain pembelajaran MEKATA mendapat tanggapan positif karena menyediakan petunjuk penggunaan yang jelas dan aktivitas yang interaktif berupa permainan (game). Fitur interaktif terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas belajar, sesuai dengan hasil penelitian terkait (Khoirunisa et al., 2023). Tampilan media ini juga dinilai menarik, mudah digunakan, serta menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar. Penggunaan bahasa dan tampilan yang komunikatif juga dapat mendukung keterpahaman materi bagi siswa. Integrasi nilai karakter dan budaya lokal dalam media juga dinilai dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu membentuk karakter mereka. Hal tersebut sejalan dengan beberapa penelitian yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis konteks budaya mampu membentuk karakter positif siswa (Ardi et al., 2024) (Setiawaty, Najikhah, Wijayanto, et al., 2025).

Secara keseluruhan media MEKATA dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena menyajikan materi yang sistematis, desain pembelajaran yang interaktif, dan tampilan yang menarik serta komunikatif.

Uji Kepraktisan oleh Guru dan Siswa

Tahap uji coba kepraktisan melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung aplikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa guru memberikan skor 89,5% dan siswa 100%, keduanya termasuk dalam kategori Sangat Layak. Pada aspek keterpakaian, guru menilai bahwa aplikasi ini mudah diterapkan dalam berbagai situasi pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kartini & Putra, 2020) yang menegaskan bahwa dalam meningkatkan proses dari hasil belajar yang dilakukan oleh siswa diperlukan suatu model pembelajaran dalam proses belajar mengajar salah satunya dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran berupa media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta mampu digunakan kapanpun dan dimanapun oleh siswa. Meningkatkan minat siswa dalam belajar juga menjadi aspek penting dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Pada aspek tampilan, guru menilai sangat baik terhadap desain visual aplikasi MEKATA, meliputi pemilihan warna, jenis huruf, ilustrasi, dan animasi yang menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tampilan aplikasi dinilai mampu menarik perhatian, hal ini sejalan dengan pendapat (Nailu & Haeruddin, 2025) dengan memanfaatkan teknologi dan desain yang menarik, media ini menyampaikan materi dengan metode yang lebih hidup dan mudah dipahami.

Implikasi Pengembangan

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa, MEKATA termasuk dalam kategori Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran kata dasar berimbuhan sufiks, afiks, serta prefiks pada jenjang Sekolah Dasar. Platform Android-nya memudahkan akses bagi guru maupun siswa, sejalan dengan dinamika transformasi digital di pendidikan dasar (Parida et al., 2024). Oleh karena itu, MEKATA memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut ke dalam versi pembelajaran tematik maupun integratif lintas mata pembelajaran.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil temuan dapat disimpulkan bahwa aplikasi MEKATA (Menjelajah Dunia Kata dan Imbuan) layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk materi struktur kata dan imbuan pada siswa sekolah dasar, khususnya fase B. Aplikasi ini dinilai menarik dari segi tampilan sesuai dengan karakteristik siswa, serta relevan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam memahami penggunaan imbuan me-, di-, ber-, ter-, dan -an. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan kategori sangat layak, sementara uji kepraktisan oleh guru dan siswa berada pada kategori sangat layak. Integrasi nuansa kearifan lokal Jawa dalam desain visual permainan turut memperkaya pengalaman belajar serta meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada skala uji coba yang terbatas dan belum mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar secara kuantitatif. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji dampak penggunaan aplikasi MEKATA terhadap peningkatan pemahaman imbuan siswa secara lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi, R., Saputra, E., Parisu, C., Permatasari, S., & Nurhaswinda. (2024). Studi Literature : Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran untuk Menanamkan Penedidikan Karakter Di Sekolah Dasar. 1(1).
- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Aulia, S., Yuniasti, A., Wulandari, R., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate. 5(2), 50–59.
- Faradhila, S. A., Aryanti, M. P., & Setiawaty, R. (2024). Pengembangan Media Papan Suka (Susun Kata) dalam Pembelajaran Menulis Siswa Kelas 2 SD. 8(2), 30295–30304.
- Halidjah, S. (2024). Analisis Kemampuan Menyusun Bhan Ajar Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mahasiswa Program Studi S1 PGSD. 12(2), 286–299. <https://doi.org/10.46368/jpd.v12i2.2907>
- Icahayati, K., Yudiana, K., Ayu, G., & Sukma, P. (2024). Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 8(2), 310–317.
- Kartini, K., & Putra, I. N. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN Media PEembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. 3(02), 8–12.
- Khoirunisa, I., Purwoko, R. Y., & Anjarini, T. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Contekstual Teaching Learning Pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. 2(3), 186–196. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.389>
- Martadireja, S., & Hafizah, E. (2025). Penerapan Teori Warna pada Media Pembelajaran bagi Guru MTS Panca Mukti Bengkulu Tengah MTs Panca Mukti terletak di Desa Panca Mukti Kecamatan Pondok Kelapa. 5(April), 1–12.
- Nailu, I. A., & Haeruddin. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis lingkungan untuk kemandirian belajar siswa SD di Palu. 6(1), 90–101.
- Nugraha, R., Sumardi, & Hamdu Ghullam. (2017). Desain Pembelajaran Tematik Berbasis Outdoor Learning Di SD. 1(1), 34–40.
- Parida, L., Serani, G., Andri, & Dike, D. (2024). Manajemen Transformasi Digital Pendidikan Sekolah Dasar Di Kabupaten Sintang. 10(2), 883–898.
- Rahmawati, S. D., Guru, P., Dasar, S., & Kudus, U. M. (2024). Analisis Kesalahan Afiksasi (Prefiks) Pada Penulisan Kalimat Sederhana Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Bulung Cangkring. 4(2), 221–238.
- Riduwan, & Sunarto. (2013). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. CV. Alfabeta.
- Sari, Y., Fadhillah, A., & Alvi, D. (2025). Analisis Kesalahan Penggunaan Imbuan Bahasa Indonesia Dalam Tekas Narasi Siswa Kelas III SDN Wonosari 01. 4(2), 338–350.
- Setiawan, H., Alya, & Amayati, V. (2025). Analisis Tipografi Dan Tata Letak Terhadap Daya Serap Informasi Dalam Media Cetak. 8(1), 42–52.
- Setiawaty, R., Alfiandi, M., Lestari, P., MH, Y., Alhamdani, Astuti, L., & Izharif, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kapiko Sebagai Sarana

- Pembelajaran Konjungsi Bahasa Indonesia. XII(2), 65–76.
- Setiawaty, R., Fahrizal, D., Ariani, N. P., & Nikmah, M. U. (2025). Integrasi Kearifan Lokal Dalam Media Pembelajaran di SD : Sistic Literature Review. 4(2025), 500–510.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Rohmah, T. I., Sholihah, A., & Wahyuni, R. (2025). Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar Pengembangan Media E-Taler Berbasis Flipbook Heyzine untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 12(2), 234–249.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Wijayanto, W., & Kironoratri, L. (2025). Pengembangan Modusiku (E-Modul dan Asesmen Interaktif Berbasis Literasi Kearifan Lokal Kudus) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Karakter. 15(2), 208–220.
- Setiawaty, R., Nissa, A., Ramadhina, R., Hansa, M., Tabina, C., Taqwa, A. K., & Kudus, U. M. (2025). Pengembangan Flipbook Emosa Pandadi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Literasi Menulis Pantun Siswa Kelas V SD. 5(4), 3872–3892.
- Sulastri, A., Yunus, N., & Riniawati, R. (2020). Analisis Kesalahan Penggunaan Afiks Dalam Makalah Mahasiswa Semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Al Asyariah Mandar. 16(1), 51–60. <https://doi.org/10.35329/fkip.v16i1.661>
- Zulfa, L. A., & Khasanah, U. (2023). Penguasaan Penulis terhadap Kaidah Penggunaan Imbuhan ber- dalam Kajian Sastra Publikasi. 01(01), 124–133.