



ANALISIS KELAYAKAN DAN KEPRAKTISAN MEDIA KASEDA BERBASIS APLIKASI MOBILE LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN KALIMAT SEDERHA NA SISWA KELAS II

Intan Nisa Asani¹, Wardania Nur Nailishifa², Rohmah Indri Fitriani³, Rani Setiawaty⁴

Universitas Muria Kudus

Jl. Lingkar Utara, Gondangmanis, Bae, Kudus. 59327

Surel: 202433093@std.umk.ac.id¹, 202433094@std.umk.ac.id², 202433119@std.umk.ac.id³,
rani.setiawaty@umk.ac.id⁴

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menganalisis kelayakan dan kepraktisan media KASEDA (Kalimat Sederhana) berbasis aplikasi *mobile learning* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat sederhana pada siswa kelas II sekolah dasar. Media KASEDA dikembangkan dengan mengintegrasikan kearifan lokal *pati*, khususnya wayang klitik, guna mendukung pembelajaran yang kontekstual dan menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang dibatasi hingga tahap implementasi. Subjek penelitian meliputi tiga validator ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli kepraktisan) 3 guru kelas, serta siswa kelas II SD 4 Kesambi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket, sedangkan analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media KASEDA memperoleh persentase kelayakan sebesar 85% dari ahli media 84,53% dan dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan menunjukkan respons guru sebesar 85% dan respons siswa sebesar 90,2% yang termasuk kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, media KASEDA dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman kalimat sederhana pada siswa kelas II sekolah dasar.

Kata Kunci: KASEDA, mobile learning, kalimat sederhana, kearifan lokal

ABSTRACT: This research aims to develop and analyze the feasibility and practicality of KASEDA (Simple Sentences) media based on mobile learning applications for learning Indonesian with simple sentence material for class II elementary school students. KASEDA media was developed by integrating local *pati* wisdom, especially wayang klitik, to support contextual and interesting learning. The research method used is research and development (Research and Development) with the ADDIE model which is limited to the implementation stage. The research subjects included three expert validators (media expert, material expert, and practicality expert), 3 class teachers, as well as class II students at SD 4 Kesambi. Data collection techniques were carried out through observation, interviews and questionnaires, while data analysis used quantitative and qualitative descriptive approaches. The validation results show that KASEDA media

obtained a feasibility percentage of 85% from media experts 84.53% and from material experts with a very feasible category. The results of the practicality test showed that the teacher response was 85% and the student response was 90.2%, which was included in the very feasible category. Based on these results, the KASEDA media was declared feasible and practical to use as an interactive learning medium to improve understanding of simple sentences in class II elementary school students.

Keywords: KASEDA, mobile learning, simple sentences, local wisdom

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran sebagai salah satu dasar dalam pembangunan suatu negara. Kualitas hidup manusia sangat tercapai tergantung pada proses pendidikan yang berjalan efektif dan efisien. Pendidikan merupakan salah satu sarana yang dapat menciptakan suatu pembaharuan kualitas sumber daya manusia untuk menjadi lebih baik (Sadira et al., 2023). Kondisi kemampuan anak dalam berbahasa di Indonesia sangat beragam. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami struktur kalimat sederhana dengan cara yang mudah, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka dan menjelaskan bahwa kalimat sederhana merupakan kalimat yang hanya memiliki satu subjek dan satu predikat. Jadi kalimat sederhana adalah kalimat yang berisi informasi inti yang memiliki satu pola kalimat dengan unsur yaitu (S) dan predikat (P). Selain kedua unsur ini, dapat pula diperluas unsur lainnya seperti objek (O) dan keterangan (Afrah Amelia, SRH Intiana, 2024). Seiring dengan perkembangan pendidikan, pemahaman kalimat sederhana yang harus didukung oleh penerapan teknologi yang kini menjadi bagian penting dalam kurikulum.

Pada kurikulum abad 21 ini mensyaratkan pentingnya ICT Literasi dalam pembelajaran. Respon ini sekaligus menjawab dinamika Kurikulum 2013 yang membuka peluang pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Para guru dituntut untuk bisa mengembangkan keterampilan pemanfaatan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang representatif sebagai media dalam penunjang dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sumber belajar yang penting. Berbagai bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa (Gufon Amirullah, 2017). Salah satu alternative media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran permulaan khususnya membaca kalimat sederhana adalah dengan menggunakan media KASEDA berbasis Aplikasi *mobile learning*. *Mobile learning* sendiri adalah salah satu alternative bahwa layanan pembelajaran harus dilaksanakan kapan dan dimana saja (Aripin, 2018).

Media KASEDA (Kalimat Sederhana) ini merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa untuk memahami struktur dan penggunaan kalimat sederhana secara lebih mudah, menarik, dan interaktif. Media ini dikembangkan berbasis aplikasi mobile sehingga dapat diakses kapan dan di mana

saja oleh siswa, siswa sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan pemanfaatan teknologi. KASEDA memuat materi, contoh, latihan, dan *game*. Melalui tampilan visual yang menarik dan navigasi yang sederhana, KASEDA membantu siswa belajar secara mandiri maupun terarahkan, sekaligus untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian media KASEDA menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam mendukung kemampuan membaca dan menyusun kalimat sederhana pada siswa sekolah dasar.

Berbagai aplikasi telah dikembangkan untuk meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa, khususnya di jenjang kelas awal. Contohnya, beberapa studi telah menggunakan aplikasi berbasis android yang mengintegrasikan suku kata, suara, games, serta latihan soal untuk siswa lebih mengenal suku kata, huruf dan membaca kalimat sederhana (Afifah et al., 2022; Dewi, 2023; Kusumawati & Mustadi, 2021; Sumarsono & Siaturi, 2019; Yuni Yati, Sutarna, 2022).

Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan studi-studi sebelumnya karena memiliki kesamaan berfokus pada peningkatan literasi membaca permulaan. Namun sebagian besar aplikasi yang telah dikembangkan sebelumnya masih bersifat umum belum menggabungkan berbagai unsur kearifan lokal pati yang mencakup tentang wayang kulit. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ini menjadi sebuah peluang strategis untuk pengetahuan belajar membaca yang lebih kontekstual, menarik, dan relevan bagi siswa.

Kebaruan ini terletak pada integrasi kearifan lokal pati dalam media dan materi kalimat sederhana. Selain itu, aplikasi ini dirancang khusus untuk siswa Sekolah Dasar kelas II dengan pendekatan interaktif yang berbasis Android, sehingga dapat digunakan secara fleksibel dan kontekstual untuk meningkatkan literasi pemahaman terkait dengan kalimat sederhana. Adapun, fokus penelitian ini adalah mendesain aplikasi KASEDA untuk meningkatkan literasi membaca permulaan pada siswa kelas II SD 4 Kesambi. (2) menguji kelayakan aplikasi KASEDA berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli praktisi. (3) menguji kepraktisan aplikasi KASEDA dalam pembelajaran kalimat sederhana.

METODE

Penelitian ini menerapkan model ADDIE, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dikenal sebagai salah satu model yang sistematis dalam perancangan pembelajaran. Namun, penelitian ini dibatasi hingga tahap implementasi, karena hanya berfokus pada penilaian kelayakan dan kepraktisan produk.

Pada **tahap analisis**, dilakukam beberapa langkah, yaitu mengidentifikasi kebutuhan siswa, analisis kurikulum, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan analisis konsep kearifan lokal yang relevan seperti wayang klitik dan budaya Pati. **Tahap desain** meliputi perancangan tampilan serta konten aplikasi pembelajaran. Pada tahap desain yang mencakup merancang

struktur pembelajaran, menentukan desain media untuk aplikasi yang ramah anak, penyusunan *storyboard*, penyusunan kuesioner untuk validasi oleh ahli media dan ahli materi, dan penyusunan kuesioner untuk respon dari guru dan siswa. **Tahap pengembangan** dilakukan dengan mendesain multimedia pembelajaran interaktif melalui platform canva, kemudian diunggah ke heyzine untuk diproses menjadi flipbook, dan selanjutnya dikonversi menjadi aplikasi (apk) menggunakan appgiser. Produk menggabungkan teks, gambar, animasi, dan tombol interaktif, serta dapat dijalankan pada perangkat smartphone maupun komputer. Alat input yang digunakan adalah keyboard dan layar sentuh, sedangkan output berupa speaker dan layar perangkat. Produk termasuk multimedia non-temporal yang tidak bergantung pada waktu. Setelah aplikasi selesai, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakannya. Tahap berikutnya adalah uji respon pengguna dengan melibatkan guru dan siswa guna mengetahui kemudahan penggunaan serta efektivitas game interaktif tersebut dalam pembelajaran. **Tahap implementasi** dilakukan untuk menguji keefektifan game media interaktif yang dikembangkan dalam membantu siswa kelas 2 memahami materi kalimat sederhana. Pada tahap ini, produk diujicobakan langsung di kelas untuk melihat bagaimana penggunaan game dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta motivasi belajar siswa. Selain itu, implementasi juga bertujuan mengetahui apakah fitur interaktif dalam game mampu memudahkan siswa mengenali struktur kalimat sederhana melalui latihan soal, contoh, dan umpan balik langsung dari aplikasi. Hasil penilaian dikonversikan ke dalam kategori sangat layak, layak, kurang layak, tidak layak. Produk dinyatakan layak apabila memperoleh kategori minimal layak dan jika belum memenuhi kriteria tersebut, maka produk perlu direvisi dan belum dapat dinyatakan efektif sebagai media untuk membantu siswa memahami materi kalimat sederhana.

a. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini berasal dari siswa kelas II SD 4 Kesambi pada 10 Desember 2025 dengan melibatkan 24 siswa. Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini, digunakan beberapa instrumen yaitu lembar wawancara, lembar observasi, lembar validasi ahli media dan materi, serta lembar respon guru dan siswa. Pengisian lembar validasi dilakukan terhadap tiga guru di SD 4 Kesambi, yakni guru kelas I, II, dan III, sedangkan pengisian lembar respon siswa diisi oleh 5 anak siswa kelas II.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah skala Likert dengan rentang 1-4 yang disusun dalam format checklist yaitu (1) Kurang Baik, (2) Cukup Baik, (3) Baik, (4) Sangat Baik. Skala likert berfungsi untuk mengkonversi nilai dari validasi serta kelayakan menjadi presentase. Setelah tahap validasi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba kepraktisan. Tujuan dari uji ini adalah untuk memperoleh data mengenai kepraktisan berdasarkan tanggapan guru dan siswa. Hasil tanggapan tersebut berubah skor yang kemudian

dikonversi ke dalam bentuk presentse. Selanjutnya, hasil evaluasi dari para ahli dianalisis dengan menggunakan perhitungan yang telah ditetapkan.

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

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = Nilai Akhir

F = Perolehan skor

N = Jumlah skor maksimum

Teknik pengolahan data yang digunakan meliputi pendekatan kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif. Kriteria untuk memastikan validitas, praktikalitas, dan efektifitas produk yang dihasilkan merujuk pada sumber yang dijelaskan oleh (Arikunto, 2019) serta (Riduwan & Sunarto, 2017) sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Interval	Kategori	Keterangan
<21%	Sangat Tidak Valid	Sangat tidak layak
21-40%	Tidak Valid	Tidak Layak
41-60%	Cukup Valid	Cukup Layak
61-80%	Valid	Layak
81-100%	Sangat Valid	Sangat Layak

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk

Interval	Kategori	Keterangan
81-100%	Sangat Praktis	Tidak ada perbaikan
61-80%	Praktis	Sedikit perbaikan
41-60%	Cukup Praktis	Sedikit Perbaikan
21-40%	Kurang Praktis	Perlu Perbaikan
0-20%	Tidak Praktis	Perlu Perbaikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Tahap pengembangan aplikasi KASEDA (Kalimat Sederhana) merupakan bagian penting dari penelitian ini karena bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 sekolah dasar. Proses pengembangan dilakukan setelah tahap analisis dan perancangan selesai, dengan berfokus pada pembuatan, validasi, penyempurnaan media agar mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Aplikasi KASEDA 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 yang sederhana dan jelas agar memudahkan siswa dalam membaca dan memahami isi materi. Konten dalam aplikasi KASEDA memuat kosakata sederhana yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari, dilengkapi gambar dan penjelasan singkat.

Keunikan KASEDA terletak pada integrasi kearifan lokal Pati dalam setiap aspek pembelajaran. Ilustrasi dan contoh kosakata menampilkan unsur wayang klitik yang merupakan budaya khas daerah pati. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan membantu siswa memahami kosakata daerah, tetapi juga menumbuhkan rasa mengenal dan mencintai budaya lokal sejak dini. Setelah aplikasi selesai dirancang, dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan keterpaduan unsur budaya lokal. Hasil masukan dan saran dari para ahli digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan, sehingga aplikasi siap diujucobakan kepada siswa dan guru di SD 4 Kesambi. Berikut Adalah desain dari aplikasi KASEDA.

Tabel 3. Desain Aplikasi KASEDA

Halaman (Fitur)	Penjelasan
	<p>Tampilan utama media KASEDA berupa cover dan judul materi pembelajaran, terdapat tombol “<i>play</i>” untuk memulai</p>
	<p>Halaman kedua media KASEDA berisi petunjuk penggunaan game, selain itu terdapat tombol <i>home</i>, <i>next</i> untuk memulai</p>

	<p>Halaman ketiga media KASEDA tujuan pembelajaran Kalimat Sederhana</p>
	<p>Halaman keempat media KASEDA menu materi belajar Kalimat Sederhana</p>
	<p>Halaman kelima mengenal materi Kalimat Sederhana</p>
	<p>Halaman bermain quiz Kalimat Sederhana</p>

	Halaman peta menjelajah bermain quiz Kalimat Sederhana
	Halaman soal quiz Kalimat Sederhana

1. Uji Kelayakan Media

Penilaian kelayakan media KASEDA dilaksanakan oleh para ahli yang memiliki keahlian dalam aspek materi dan media. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan bahwa media KASEDA memenuhi kriteria kelayakan sebagai alat bantu pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam mengajarkan kalimat sederhana kepada siswa kelas II. Berikut hasil rekapitulasi validasi oleh validator yang telah dilakukan.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

Validasi Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Media I	66	97	Sangat Layak
Validator Media II	61	89	Sangat Layak
Validator Media III	48	70	Layak
Rata-rata	58	85	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Validasi ahli media dilakukan oleh 3 orang validator dengan menilai 9 aspek utama, yaitu kesesuaian desain, kualitas gambar, keterbacaan teks, navigasi, kesesuaian game, responsibilitas, konsistensi layout, kinerja media, integrasi visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validator I memberikan skor total 66 dengan presentase 97% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Validator II memberikan skor 61 dengan presentase 89% dan kriteria “Sangat Layak”. Validator III memberikan skor 48 dengan presentase 70% dengan kriteria

“Layak”. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli media mencapai 85% dengan kriteria Sangat Layak, sehingga media KERIS dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan beberapa penyempurnaan teknis.

Pertama, Aspek Efisiensi media. Aspek ini mencakup seberapa mudah siswa dapat menggunakan media pembelajaran serta kemampuan media untuk diakses tanpa internet. Media KASEDA dirancang agar bisa digunakan dengan mudah oleh siswa kelas II. Berdasarkan hasil validasi, aspek Efisiensi media pada media KASEDA dianggap praktis karena siswa mampu mengoperasikan media tersebut dengan mudah.

Kedua, Aspek Fungsi Media. Aspek ini mencakup kemudahan bagi siswa dalam memanfaatkan fitur yang tersedia, seluruh tombol yang beroperasi dengan baik. Media KASEDA dibuat dengan fitur dan tombol yang peka sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh kelas II. Berdasarkan hasil validasi, menunjukkan bahwa aspek fungsi media pada KASEDA dinyatakan praktis karena semua fitur dan tombol berfungsi dengan baik

Ketiga, Kualitas media. Aspek ini mencakup kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis font agar mudah dibaca, kombinasi warna yang sesuai kerapian desain, serta adanya animasi yang menarik perhatian. Media KASEDA dibuat dengan mempertimbangkan keterbacaan teks, kesesuaian warna, dan tampilan yang cocok dengan karakter siswa kelas II. Berdasarkan hasil validasi menunjukkan bahwa aspek keterbacaan teks dalam media KASEDA dinyatakan memenuhi syarat karena tampilan media dinilai jelas, menarik, dan mendukung kenyamanan siswa.

Keempat, Isi materi. Aspek ini mencakup sejauh mana siswa dapat menanggapi isi pelajaran, seberapa efektif media dalam mendukung proses pembelajaran, daya tarik materi terhadap minat siswa, penggunaan istilah yang mudah dimengerti, serta ketersediaan panduan untuk menggunakan media. Dalam media KERIS disajikan dengan cara yang sederhana, teratur, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Berdasarkan hasil validasi, isi materi, bahasa yang digunakan jelas, dan ada panduan yang memfasilitasi siswa dalam menggunakan media belajar.

2. Hasil Kelayakan Materi

Validasi ahli materi terhadap media KASEDA dilakukan oleh tiga validator dengan menilai tiga aspek 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 1	27	96%	Sangat Layak
Validator Materi 2	25	89%	Sangat Layak
Validator Materi 3	19	68%	Layak

Rata-rata	23,67	84,53%	Sangat Layak
-----------	-------	--------	--------------

Sumber: Data Peneliti (2025)

Hasil Validasi menunjukkan bahwa media KASEDA memperoleh total skor dari validator 1 memberikan skor sebesar 27 dengan presentase 96% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” , sedangkan validator 2 memberikan skor sebesar 25 dengan presentase 89% dan termasuk kategori “Sangat Layak” , dan validator 3 memberikan skor sebanyak 19 dengan presentase 68% dan termasuk kategori “Layak” , Secara keseluruhan, rata-rata hasil kelayakan materi mencapai presentase 84,53%, sehingga materi dalam aplikasi KASEDA sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa indonesia disekolah dasar.

Pertama, Aspek Kualitas Materi Pembelajaran. Aspek ini mengevaluasi sejauh mana materi selaras dengan tujuan pembelajaran, kejelasan isi, kedalaman konten, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik dijenjang sekolah dasar. Hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa materi mengenai kalimat sederhana dalam aplikasi KASEDA telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami oleh siswa, Konten disajikan secara berurutan dan relevan dengan konteks wayang klitik pati, meskipun masih perlu perbaikan dalam variasi dan pendalaman contoh. Dengan demikian, aspek kualitas materi dikategorikan sangat layak.

Kedua, Aspek Kualitas Desain Pembelajaran. Aspek ini meliputi kejelasan intruksi penggunaan, tujuan pembelajaran, alur penyajian, serta daya tarik aktivitas belajar. Berdasarkan hasil validasi, desain pembelajaran dalam aplikasi KASEDA dinilai jelas, menarik, dan interaktif. Penyampaian materi yang berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa, walaupun alur materi masih perlu diringkas supaya lebih sistematis. Secara keseluruhan, aspek desain pembelajaran termasuk kedalam kategori sangat layak.

Ketiga, Aspek Kualitas Tampilan. Aspek tampilan mengevaluasi tingkat interaktivitas aplikasi, kejelasan penulisan, serta ketepatan pemakaian bahasa. Hasil penilaian menunjukkan bahwa tampilan aplikasi KASEDA menarik, mudah digunakan, dan bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar. Beberapa perbaikan kecil disarankan terkait konsistensi istilah dan redaksi kalimat. Oleh karena itu, aspek kualitas tampilan termasuk dalam kategori sangat layak.

3. Hasil uji kepraktisan KASEDA

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

Tabel Rekapitulasi Hasil Respon Guru

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase	Kriteria
1.	Manfaat	1-4	44	91,6%	Sangat layak
2.	Kemudahan penggunaan	5-7	32	89%	Sangat layak
3.	Tampilan dan desain	8-9	22	91,6%	Sangat layak
4.	Materi	10-12	39	70%	Layak
Total Skor			137	85%	Sangat layak

Sumber: Data Penelitian (2025)

Tabel Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase	Kriteria
1.	Tampilan	1-3	33	91,6%	Sangat layak
2.	Kemudahan	4-6	34	94,4%	Sangat layak
3.	Materi	7-9	32	88,8%	Sangat layak
4.	Manfaat	10-12	31	86%	Sangat layak
Total Skor			130	90,2%	Sangat layak

Sumber: Data Penelitian (2025)

Penilaian kepraktisan media KASEDA melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung dari aplikasi KASEDA ini. Berdasarkan hasil angket, guru memperoleh 165 dengan presentase 82,5% sedangkan siswa memperoleh total skor 130 dengan presentase 90,2%. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi KASEDA termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal.

Pertama, Aspek kegunaan. Pada aspek ini, guru memberikan penilaian yang sangat baik terhadap kegunaan media pembelajaran ini sebagai pendukung dalam penyampaian materi interaktif dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi secara bertahap melalui tampilan visual dan latihan soal. Hasil penilaian siswa juga menunjukkan hal serupa dengan skor 31 dan presentase 86% yang termasuk kategori sangat layak. Siswa merasa bahwa manfaat dari aplikasi KASEDA sangat bermanfaat untuk pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif. Dengan demikian, aspek kegunaan dinilai sangat layak baik dari sudut pandang guru maupun siswa.

Kedua, Aspek tampilan dan desain. Pada tampilan dan Desain guru menilai bahwa media pembelajaran KASEDA memiliki desain visual yang menarik tertata dengan baik. Pemilihan warna, jenis huruf, ukuran teks, serta tata letak elemen disusun secara profesional sehingga dapat memudahkan siswa dalam membaca dan memahami isi dari materi yang disampaikan. Desain

tampilan ini dirancang sederhana, namun terlihat menarik dan nyaman untuk digunakan. Sementara itu siswa juga memberikan tanggapan yang sangat positif dengan skor 33 dan presentase 91,6% yang termasuk kedalam kategori sangat layak. Siswa merasa bahwa tampilan dan desain aplikasi KASEDA ini modern, menarik, dan memotivasi mereka. Oleh karena itu, aspek tampilan dan desain dinilai sangat layak berdasarkan penilaian dari guru dan siswa.

Ketiga, Aspek kemudahan. Pada aspek kemudahan, guru menilai bahwa media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa tanpa memerlukan pendamping yang intensif. Petunjuk penggunaan disajikan dengan jelas, menu dan tombol mudah dipahami, serta alur penggunaan sederhana sehingga siswa dapat menggunakan media KASEDA ini secara mandiri. Kemudahan navigasi membuat proses pembelajaran berjalan lebih efektif. Hasil penilaian dari siswa juga mendukung hal ini, dengan skor 34 dengan presentase 94,4%, yang termasuk kategori sangat layak. Siswa menyatakan bahwa penggunaan aplikasi KASEDA ini sangat mudah dan membantu memahami isi pembelajaran tanpa kesulitan.

Keempat, Aspek dari segi materi, guru menilai bahwa isi dalam aplikasi sudah sesuai dan selaras dengan tujuan pembelajaran dalam tingkat perkembangan siswa. Materi di jelaskan dengan jelas, dilengkapi dengan beberapa contoh sehingga mudah dipahami. Sementara itu siswa memberikan tanggapan yang positif dengan skor 32 dengan presentase 88,8% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Siswa merasa materi yang disajikan mudah dimengerti, menarik, dan membantu untuk memahami konsep pembelajaran secara menyenangkan, dengan ini maka, aspek materi secara keseluruhan sangat layak berdasarkan penilaian guru dan siswa.

b. Pembahasan

Tahap pembuatan aplikasi KASEDA (Kalimat Sederhana) adalah Langkah strategis dalam menciptakan alat belajar yang menarik, relevan, dan cocok untuk karakter siswa di sekolah dasar. Proses pengembangan mencakup desain, peninjauan oleh para ahli, perbaikan media, serta pengujian keefektifan menunjukkan bahwa aplikasi KASEDA telah memenuhi standar kelayakan aspek media, konten, dan bahasa. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi KASEDA sesuai untuk digunakan sebagai alat bantu pengajaran Kalimat Sederhana di Tingkat sekolah dasar.

1. Kelayakan Media

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, aplikasi KASEDA yang berbasis aplikasi *mobile learning* memperoleh rata-rata persentase sebesar 85% dengan klasifikasi “Sangat Layak”. Temuan ini mengidentifikasi bahwa media KASEDA telah memenuhi standar kelayakan sebagai alat pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk materi kalimat sederhana siswa kelas II di sekolah dasar. Temuan ini konsisten dengan studi sebelumnya yang menyebutkan bahwa media

pembelajaran digital perlu mencapai lebih dari 70% agar dianggap layak digunakan. Persentase kelayakan media di atas 80% umumnya dianggap sebagai media yang layak digunakan tanpa perlu perubahan signifikan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran digital, terutama di Tingkat pendidikan dasar (Anggraini & Zulyusri, 2023; Devi & Rusdinal, 2023). Hasil yang sebanding juga diperoleh dalam penelitian yang menyatakan bahwa media *mobile learning* yang dirancang adalah valid dan praktis berdasarkan evaluasi para ahli media dan materi. Presentase validasi 84,2% - 91,8% serta menunjukkan Tingkat praktik yang tinggi dalam konteks proses belajar mengajar (Amalia et al., 2024).

Pada aspek efisiensi, media KASEDA dianggap praktis, karena siswa dapat mengoperasikan media secara mandiri tanpa membutuhkan bimbingan yang intens dari guru. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Syachruroji, 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang berbasis *mobile learning* dan mudah diakses tanpa tergantung pada koneksi internet cenderung lebih efektif dan efisien bagi siswa di tingkat sekolah dasar. Media yang efisien akan memungkinkan siswa untuk lebih berkonsentrasi pada materi pembelajaran dibandingkan pada aspek teknis penggunaan media.

Pada aspek fungsi media, media KASEDA dinilai praktis karena semua fitur tombol berjalan dengan baik tanpa mengalami masalah teknis. Hal ini sesuai dengan penelitian (Setiawati et al., 2023) yang menyebutkan bahwa kemampuan fitur dan stabilitas sistem adalah indikator utama kehandalan media pembelajaran digital. Media yang baik memiliki fungsi berjalan optimal akan meningkatkan kenyamanan belajar dan mengurangi kemungkinan gangguan selama proses pembelajaran.

Pada aspek kualitas media, media KASEDA dinilai memenuhi standar kelayakan. Karena pengaturan layout, jenis huruf, pilihan warna, dan animasi visual cukup menarik bagi siswa di tingkat sekolah dasar. Hal ini sama menurut pendapat (Ayu et al., 2024) mengenai media pembelajaran yang berbasis pembelajaran mobile adaptif untuk anak-anak usia dini juga menunjukkan bahwa pendekatan desain interaktif yang disesuaikan dengan karakter anak dapat meningkatkan keterlibatan dan efektifitas dalam belajar.

2. Kelayakan Materi

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa aplikasi KASEDA memperoleh skor rata-rata 84.53% dengan kategori sangat layak. Materi pembelajaran digital yang dianggap sesuai adalah materi yang memenuhi standar kompetensi dasar, tingkat pemahaman siswa, serta berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak di sekolah dasar (Mulyati & Nugrahani, 2019). Penyajian materi membaca yang sistematis dimulai dari pengenalan huruf, suku kata, kata, hingga kalimat sederhana akan memudahkan siswa dalam memahami teks bacaan. Interaktivitas pada media pembelajaran digital memiliki peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong implementasi lebih lanjut

dari teknologi dalam pembelajaran (Setiawan, 2023). Materi yang terdapat dalam media, dirancang sedemikian rupa, sesuai dengan tata bahasa, penilsan yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahaminya, dan disesuaikan juga dengan karakteristik peserta didik (Adinanda, 2025; Rosa & Suastra, 2023). Penerapan kearifan lokal dalam media pembelajaran dapat menambah nilai karakter dan memperkuat jati diri budaya murid sekolah dasar. Pembelajaran yang berbasis kearifan lokal memberikan kontribusi terhadap penguatan identitas budaya dan nilai-nilai baik dari daerah kepada para siswa (Ramadan, 2025). Oleh karena itu, KASEDA dinilai layak dan sesuai karena menyajikan materi yang terstruktur, interaktif, serta mengandung nilai-nilai lokal yang mendidik.

3. Uji kepraktisan oleh Guru dan Siswa

Tahap uji kepraktisan melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung aplikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa guru memberikan skor 85% dan siswa 90,2%, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Pada aspek tampilan guru maupun siswa menilai desain KASEDA menarik dan mudah untuk digunakan. Warna, font, dan animasi dinilai setara dengan karakteristik anak usia SD. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menegaskan bahwa visual yang menarik dan konsisten dapat meningkatkan motivasi dan fokus belajar siswa dalam penggunaan media digital (Kadek et al., 2024; Linguistik et al., 2025).

Pada aspek materi, guru menilai media telah sesuai dengan kurikulum dan mudah disampaikan, sementara siswa menganggap materi menarik dan mudah untuk dipahami. Sesuai dengan pendapat (Madona et al., 2023; Setiawaty, 2024) bahwa media pembelajaran yang sudah menyajikan materi sesuai dengan kurikulum dan berbasis aktivitas interaktif mampu untuk memperkuat pemahaman konsep siswa. Aspek kemudahan penggunaan mendapatkan penilaian baik karena aplikasi mudah untuk diaplikasikan, mudah dipahami, serta menyediakan petunjuk penggunaan. Sementara pada aspek Manfaat keduanya sepakat bahwa penggunaan media ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjadi keunggulan utama pada aplikasi ini.

4. Implikasi bagi pembelajaran

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa KASEDA termasuk dalam kategori *layak hingga sangat layak* digunakan sebagai media pembelajaran interaktif siswa sekolah dasar. Guru diharapkan untuk menyertakan media belajar yang interaktif dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat meningkatkan efektivitas pengajaran. Kita juga perlu memperhatikan berapa pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan untuk memperbaiki kualitas pendidik secara umum (Kirom, 2025). Oleh karena itu, KASEDA memiliki peluang untuk diperluas lebih jauh ke dalam bentuk pembelajaran tematik maupun integrative antar berbagai Pelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi KASEDA (Kalimat Sederhana) yang berbasis pembelajaran *mobile learning* sangat cocok dan praktis untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif mengenai kalimat sederhana bagi siswa kelas II di sekolah dasar. Validasi dari para ahli media dan materi menunjukkan bahwa aplikasi ini mudah untuk digunakan, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Kolaborasi dengan kearifan lokal pati melalui unsur wayang klitik memberikan nilai tambahan, menciptakan pembelajaran yang kontekstual, meningkatkan motivasi belajar, dan menambahkan rasa cinta siswa terhadap budaya lokal. Namun penelitian ini masih terbatas pada pengujian disatu sekolah dan belum mengukur peningkatan hasil belajar secara kuantitatif. Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan KASEDA dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca dengan lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinanda, A. S. R. I. F. A. (2025). Analisis Kebutuhan Media Digital Berbasis Kearifan Lokal Bangkalan Dalam Pembelajaran Warisan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Demangan I. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 1–11.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1, 33–42.
- Afrah Amelia, SRH Intiana, D. I. (2024). Keefektifan Media Big Book Pada Kemampuan Membaca Kalimat Sederhana Siswa Kelas II SDN 37 Ampenan. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(2008).
- Amalia, S. R., Fasha, E. F., & Arifha, I. N. (2024). Aplikasi media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android Kodular meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 10, 118–129.
- Anggraini, B., & Zulyusri. (2023). Meta-Analisis Validitas Media Pembelajaran Komik Digital pada Pembelajaran Biologi. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 09, 111–117.
- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian Praktik*. Rineka Cipta.
- Aripin, I. (2018). *KONSEP DAN APLIKASI MOBILE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI*. 3(April), 1–9.
- Ayu, I. G., Manik, A., Antara, P. A., & Tegeh, I. M. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Adaptive Mobile Learning untuk Anak Usia Dini. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 522–530.
- Devi, M. Y., & Rusdinal. (2023). Validation of Digital Learning Media to Improve the Basic Literacy Skills of Low-Grade Elementary School Students. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 119–129. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3713>
- Dewi, Y. T. (2023). Pengembangan Aplikasi BEE_BA FOR FUN untuk Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata. *Jurnal Syntak Admiration*, 4(6), 777–797.

- Gufron Amirullah, R. H. (2017). Pengembangan mobile learning bagi pembelajaran. *Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan*, 4, 97–102.
- Kadek, N., Widianita, F., & Sujana, I. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 358–368.
- Kirom, R. K. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI (Studi Kasus di Kelas XI IPA Madrasah Aliyah 1 Kampar)*.
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangasan*, 09(01), 31–51.
- Linguistik, J., Terapan, S., & Handayani, R. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui Game Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran Membentuk Kalimat Sederhana di Kelas II Sekolah Dasar. *LISTRA Jurnal Linguistik Sastra Terapan*, 2(3), 118–123.
- Madona, A. S., Desfitri, E., & Yulisna, R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Keragaman Budaya Nasional Berbasis Multimedia Interaktif: Respon Guru dan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Al-Thariqah*, 8(2). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14692](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14692)
- Mulyati, D., & Nugrahani, F. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Berbasis Media Flash Card Variatif Untuk Sekolah Dasar. *Stilistika*, 5(1), 9–18.
- Ramadan, L. A. Z. H. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Melayu Riau Pada Materi Persatuan dan Kesatuan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(2), 7088–7102.
- Riduwan, & Sunarto. (2017). *Pengantar Statistika untuk Penelitian : Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Alfabeta.
- Rosa, D., & Suastra, I. W. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450.
- Sadira, M. R., Arafatun, S. K., Ardiansah, F., & Info, A. (2023). *Pengembangan Media Kartu Kata Digital Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Pemahaman Menyusun Kalimat Sederhana Siswa SD*. 10(1).
- Setiawan, A. P. M. D. S. S. N. B. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Central Publisher*, 1, 1257–1264.
- Setiawati, L., Sunandar, A., Zidni, M., Nafi, I., & Yunus, M. (2023). Development of Android-Based Mobile Learning on Ecosystem Materials to Increase the Interest in Learning Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 8, 45–51.
- 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.
- Sumarsono, A., & Siaturi, M. (2019). Peluang Media Interaktif Dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 6(2), 101–110.

- Syachruroji, M. A. W. N. H. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. *JurnalBasicedu*, 5(1), 47–63.
- Yuni Yati, Sutama, M. (2022). Model Media Interaktif Articulate Storyline Untuk Menumbuhkan Kemandirian Membaca Permulaan Peserta Didik. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 344–354.
- Adinanda, A. S. R. I. F. A. (2025). Analisis Kebutuhan Media Digital Berbasis Kearifan Lokal Bangkalan Dalam Pembelajaran Warisan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Demangan I. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 1–11.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1, 33–42.
- Afrah Amelia, SRH Intiana, D. I. (2024). Keefektifan Media Big Book Pada Kemampuan Membaca Kalimat Sederhana Siswa Kelas II SDN 37 Ampenan. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(2008).
- Amalia, S. R., Fasha, E. F., & Arifha, I. N. (2024). Aplikasi media pembelajaran mobile learning berbasis Android Kodular meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 10, 118–129.
- Anggraini, B., & Zulyusri. (2023). Meta-Analisis Validitas Media Pembelajaran Komik Digital pada Pembelajaran Biologi. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 09, 111–117.
- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian Praktik*. Rineka Cipta.
- Aripin, I. (2018). *KONSEP DAN APLIKASI MOBILE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI*. 3(April), 1–9.
- Ayu, I. G., Manik, A., Antara, P. A., & Tegeh, I. M. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Adaptive Mobile Learning untuk Anak Usia Dini. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 522–530.
- Devi, M. Y., & Rusdinal. (2023). Validation of Digital Learning Media to Improve the Basic Literacy Skills of Low-Grade Elementary School Students. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 119–129. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3713>
- Dewi, Y. T. (2023). Pengembangan Aplikasi BEE_BA FOR FUN untuk Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata. *Jurnal Syntak Admiration*, 4(6), 777–797.
- Gufron Amirullah, R. H. (2017). Pengembangan mobile learning bagi pembelajaran. *Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan*, 4, 97–102.
- Kadek, N., Widianita, F., & Sujana, I. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 358–368.
- Kirom, R. K. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI (Studi Kasus di Kelas XI IPA Madrasah Aliyah 1 Kampar)*.
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangasan*, 09(01), 31–51.
- Linguistik, J., Terapan, S., & Handayani, R. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui Game Based Learning (GBL) dalam

- Pembelajaran Membentuk Kalimat Sederhana di Kelas II Sekolah Dasar. *LISTRA Jurnal Linguistik Sastra Terapan*, 2(3), 118–123.
- Madona, A. S., Desfitri, E., & Yulisna, R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Keragaman Budaya Nasional Berbasis Multimedia Interaktif: Respon Guru dan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Al-Thariqah*, 8(2). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14692](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14692)
- Mulyati, D., & Nugrahani, F. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Berbasis Media Flash Card Variatif Untuk Sekolah Dasar. *Stilistika*, 5(1), 9–18.
- Ramadan, L. A. Z. H. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Melayu Riau Pada Materi Persatuan dan Kesatuan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(2), 7088–7102.
- Riduwan, & Sunarto. (2017). *Pengantar Statistika untuk Penelitian : Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Alfabeta.
- Rosa, D., & Suastra, I. W. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450.
- Sadira, M. R., Arafatun, S. K., Ardiansah, F., & Info, A. (2023). *Pengembangan Media Kartu Kata Digital Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Pemahaman Menyusun Kalimat Sederhana Siswa SD*. 10(1).
- Setiawan, A. P. M. D. S. S. N. B. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Central Publisher*, 1, 1257–1264.
- Setiawati, L., Sunandar, A., Zidni, M., Nafi, I., & Yunus, M. (2023). Development of Android-Based Mobile Learning on Ecosystem Materials to Increase the Interest in Learning Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 8, 45–51.
- 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.
- Sumarsono, A., & Siaturi, M. (2019). Peluang Media Interaktif Dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 6(2), 101–110.
- Syachruraji, M. A. W. N. H. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–63.
- Yuni Yati, Sutama, M. (2022). Model Media Interaktif Articulate Storyline Untuk Menumbuhkan Kemandirian Membaca Permulaan Peserta Didik. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 344–354.