

---

## KATAIBUKU: Media Aplikasi Android Struktur Kata dan Imbuhan Berbasis Kearifan Lokal (Studi Kelayakan dan Kepraktisan)

Afriza Malna Annafi<sup>1</sup>, Sukaca Bayu Kesuma<sup>2</sup>, Salsabila Apriliana<sup>3</sup>, Rani Setiawaty<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Muria Kudus

E-mail: 202433125@std.umk.ac.id<sup>1</sup>, 202433128@std.umk.ac.id<sup>2</sup>, 202433117@std.umk.ac.id<sup>3</sup>, rani.setiawaty@umk.ac.id<sup>4</sup>

---

### Article History:

Received: 28 Februari 2026

Revised: 10 Maret 2026

Accepted: 23 Maret 2026

### Keywords: Media

Pembelajaran, Struktur Kata  
Dan Imbuhan, Kearifan Lokal,  
Siswa Fase B

*Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran digital KATAIBUKU pada materi struktur kata dan imbuhan berbasis kearifan lokal Kudus untuk siswa Fase B sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dibatasi sampai tahap implementasi karena hanya berfokus pada penilaian kelayakan (feasibility) dan kepraktisan (practicality). Subjek penelitian terdiri atas lima siswa Fase B SD 3 Barongan yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Teknik pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk mengukur kelayakan, serta angket respon guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan media. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KATAIBUKU memperoleh tingkat kelayakan sangat tinggi dengan persentase 95% dari ahli media dan 92% dari ahli materi. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan respon sangat positif dari guru dengan persentase 100% dan siswa sebesar 91,6%. Integrasi kearifan lokal Kudus dalam media pembelajaran ini mampu membuat materi struktur kata dan imbuhan lebih kontekstual, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran KATAIBUKU dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada Fase B.*

---

## PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran fundamental dalam kehidupan manusia karena bukan hanya berfungsi sebagai alat menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai sarana berpikir, bersosialisasi, dan membangun pemahaman. Bahasa dapat diartikan sebagai kebutuhan bagi setiap orang untuk alat komunikasi (Rahmawati et al., 2024). Dalam kaitannya dengan pendidikan, penguasaan bahasa, khususnya Bahasa Indonesia, menjadi dasar penting bagi siswa untuk memahami berbagai mata pelajaran dan mengembangkan kemampuan literasi. Bahasa Indonesia menjadi fondasi utama dalam membangun kompetensi literasi baik secara lisan maupun tulisan pada tingkat Sekolah Dasar

---

(Asyisyifa, 2025).

Salah satu aspek kebahasaan yang perlu dikuasai siswa adalah pemahaman mengenai struktur kata dan imbuhan. Imbuhan memegang peranan penting dalam pembentukan makna kata. Imbuhan merupakan bunyi-bunyi yang ditambahkan kepada kata dasar guna mengubah atau menambahkan makna pada kata dasarnya (Bunga & Munajah, 2024). Melalui imbuhan, makna kata dapat berubah, kelas kata dapat bergeser, bahkan struktur kalimat dapat terbentuk secara berbeda. Oleh karena itu, imbuhan berpengaruh untuk membentuk dan mengubah makna kata, kelas kata, dan bahkan struktur kalimat, penggunaannya sangat penting dalam bahasa Indonesia (Sari et al., 2025).

Secara tidak langsung, kemampuan berbahasa mulai diperkenalkan melalui lingkungan keluarga, karena keluarga merupakan lingkungan pertama dan terdekat yang memberikan pengalaman sosial dan linguistik secara berkelanjutan kepada anak, di mana orang tua berperan dalam mengenalkan bahasa Indonesia sejak usia dini, meskipun pemahaman terhadap imbuhan masih belum optimal (Adrias et al., 2025; Azmah et al., 2025; Jasmine et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran formal tetap diperlukan untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai struktur kata. Kondisi tersebut masih relevan hingga saat ini, termasuk di SD 3 Barongan, karena pembelajaran imbuhan membutuhkan dukungan media yang dapat membantu siswa memahami konsep bahasa secara lebih konkret.

Agar pembelajaran berlangsung optimal, guru membutuhkan strategi, media, dan pendekatan yang menarik perhatian siswa. Agar proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini dapat membantu mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran (Nailiah & Saputra, 2022). Media sangat diperlukan karena media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa (Pratama, 2021). Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar-mengajar karena dapat mempermudah dan membuat lebih menarik pemahaman siswa terhadap materi (Setiawaty, 2024; Setiawaty et al., 2024; Setiawaty, Ardilla, et al., 2025). Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran (Afifah et al., 2022), sehingga siswa lebih aktif, fokus, dan mudah memahami konsep. Di era teknologi saat ini, perancangan media pembelajaran saat ini tidak hanya menggunakan benda-benda yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga memanfaatkan dunia digital (Kaffah et al., 2023).

Pembelajaran yang memuat unsur kearifan lokal juga penting karena membuat materi lebih dekat dengan kehidupan siswa. Kearifan lokal adalah warisan budaya bangsa yang mencakup nilai-nilai, norma, tradisi, dan praktik yang berkembang di masyarakat dan diturunkan dari generasi ke generasi (Setiawaty, Fahrizal, et al., 2025). Kabupaten Kudus memiliki potensi budaya seperti Menara Kudus, Jenang Kudus, dan masih banyak lagi yang dapat dijadikan konteks pembelajaran agar lebih bermakna.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa media interaktif dan digital mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi imbuhan. Chairunnisa et al., (2025) menyatakan bahwa “media Pick The Fries membantu siswa lebih memahami materi dan menumbuhkan partisipasi aktif serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.” Penelitian (Nadindra et al., 2025) juga membuktikan bahwa “penggunaan media visual memberikan dampak positif yang signifikan peserta didik menjadi lebih antusias, aktif, dan mampu memahami konsep kosakata yang awalnya abstrak menjadi lebih konkret.” Selain itu, penelitian (Ramadani et al., 2025) pada penggunaan model TGT berbasis Quizlet menunjukkan bahwa hasil belajar meningkat dari 75,47 menjadi 88,80 serta ketuntasan belajar meningkat dari 85,71% menjadi 95,23%, yang membuktikan bahwa media digital dan permainan edukatif efektif dalam meningkatkan

---

pemahaman imbuhan.

Penelitian ini memiliki kebaruan karena mengembangkan aplikasi pembelajaran digital KATAIBUKU yang secara khusus memfokuskan pada materi struktur kata dan imbuhan serta mengintegrasikan kearifan lokal Kudus, yang belum banyak dikembangkan pada penelitian sebelumnya. Berbeda dari penelitian terdahulu yang umumnya menggunakan media permainan fisik, visual sederhana, atau platform digital umum dan lebih menekankan pada hasil belajar, penelitian ini berfokus pada uji kelayakan dan kepraktisan media, sehingga menghasilkan aplikasi pembelajaran yang kontekstual, menarik, mudah dipahami, dan siap digunakan oleh guru dan siswa.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian R&D merupakan metode penelitian yang dilakukan melalui serangkaian langkah sistematis untuk menciptakan, mengembangkan, atau menyempurnakan suatu produk serta menguji keefektifannya (Putri et al., 2024; Wijayanti et al., 2025). Namun, penelitian ini dibatasi hingga tahap implementasi, karena hanya berfokus pada penilaian kelayakan (feasibility) dan kepraktisan (practicality) media pembelajaran yang dikembangkan. Model ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Pada tahap *Analysis* dilakukan analisis kebutuhan siswa Fase B, kesesuaian materi, dan kearifan lokal Kudus. Tahap *Design* mencakup perancangan konten, tampilan aplikasi KATAIBUKU, serta instrumen validasi. Tahap *Development* meliputi pembuatan aplikasi, integrasi budaya lokal, dan validasi ahli. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas pada 5 siswa Fase B SD 3 Barongan. Tahap *Evaluation* meliputi evaluasi formatif dan sumatif melalui angket respon guru dan siswa untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media.

#### 1. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Subjek penelitian ini adalah 5 siswa Fase B SD 3 Barongan yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*, sehingga setiap siswa memiliki peluang yang sama menjadi subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk memperoleh data kelayakan media pembelajaran KATAIBUKU, serta angket respon guru dan siswa untuk memperoleh data kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi struktur kata dan imbuhan. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert 1–5 dalam bentuk checklist, yang kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase. Setelah tahap validasi ahli, penelitian dilanjutkan dengan uji kepraktisan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan respon guru dan siswa.

Perhitungan hasil penilaian dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum Ideal}} \times 100\%$$

**Gambar 1. Rumus Penilaian**

Hasil persentase ini kemudian dikonversi menjadi kriteria kualitatif untuk menentukan status media. Analisis data kualitatif berfokus pada saran, kritik, dan rekomendasi yang dicantumkan oleh para ahli dan pengguna. Data kualitatif ini diolah secara deskriptif untuk menjadi dasar revisi produk KATAIBUKU sebelum dinyatakan layak secara final dan siap diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Teknik analisis data yang digunakan adalah *analisis deskriptif kualitatif* dan *analisis*

*deskriptif kuantitatif*. Analisis kualitatif digunakan untuk mengkaji saran dan masukan dari validator serta pengguna sebagai dasar perbaikan media. Analisis kuantitatif digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran KATAIBUKU. Kriteria kelayakan dan kepraktisan produk 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

### Hasil

Tahap pengembangan media KATAIBUKU bertujuan menghasilkan aplikasi interaktif yang layak dan praktis bagi siswa Fase B. Proses pengembangan diawali dengan penyusunan desain visual dan materi imbuhan menggunakan Canva, kemudian dikonversi menjadi flipbook digital melalui Heyzine, dan selanjutnya diintegrasikan ke dalam format aplikasi Android menggunakan AppsGeysler. Pemanfaatan Heyzine dan AppsGeysler memungkinkan guru mendesain serta mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis Android secara mandiri tanpa memerlukan kemampuan pemrograman khusus (Setiawaty & Santoso, 2025), sehingga mendukung kemandirian guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan mudah diakses oleh peserta didik.

Aplikasi ini mengintegrasikan kearifan lokal Kudus, seperti Menara Kudus dan Jenang Kudus, ke dalam penyajian materi kebahasaan sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Penggunaan elemen budaya lokal tersebut tidak hanya membantu siswa memahami struktur kata dan imbuhan dalam Bahasa Indonesia, tetapi juga berperan sebagai sarana pengenalan identitas daerah. Selain itu, penggunaan elemen lokal dalam materi Bahasa Indonesia merupakan alternatif cerdas untuk menanamkan nilai luhur bangsa sejak dini (Aldi Dwi Saputra, Firda Nurul Fauziah, 2022).

Dari sisi teknis, penggabungan teks, ilustrasi, dan latihan interaktif dalam aplikasi ini dirancang untuk mengoptimalkan pemahaman tanpa membebani kognisi siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip multimedia yang menyatakan bahwa integrasi berbagai bentuk informasi berpotensi meningkatkan pembelajaran selama memperhatikan beban kognitif penggunaannya (Wibawanto, 2011). Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba pengguna, media KATAIBUKU dinyatakan layak dan praktis untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan relevan dengan konteks budaya siswa (Sarmadan, 2024).

**Tabel 3. Desain Aplikasi KATAIBUKU**

| Halaman (Fitur) | Penjelasan |
|-----------------|------------|
|                 |            |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  |    | <p>Tampilan awal aplikasi KATAIBUKU memuat Judul Aplikasi dan Ilustrasi Visual Kearifan Lokal Kudus. Halaman ini dilengkapi dengan Tombol <i>Play</i> yang berfungsi sebagai navigasi untuk memasuki menu utama.</p> |
|  |    | <p>Halaman kedua aplikasi KATAIBUKU berisi menu aplikasi, halaman ini terdapat tombol untuk memulai materi, game, dan latihan soal.</p>  |
|  |   | <p>Halaman materi Struktur Kata dan Kata Imbuhan, dilengkapi tombol <b>home</b> serta tombol <b>next</b> untuk melanjutkan ke pembahasan yang lebih rinci pada halaman berikutnya.</p>                               |
|  |  | <p>Halaman ini bertujuan memperkuat contoh materi Kata Imbuhan yang berbasis pada kearifan lokal Kudus.</p>  |
|  |  | <p>Halaman ini menyajikan fitur evaluasi interaktif berupa game dan <i>quiz</i>.</p>   |

### Uji Kelayakan Media

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji kelayakan media melalui proses validasi oleh validator ahli guna memperoleh data mengenai tingkat kevalidan dan kelayakan media pembelajaran KATAIBUKU. Penilaian kelayakan media dilakukan oleh validator ahli media dengan menggunakan instrumen penilaian yang mencakup berbagai aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran digital. Hasil validasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah media KATAIBUKU layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Rekapitulasi hasil validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Media**

| <b>Validator Ahli</b> | <b>Total Skor</b> | <b>Presentase (%)</b> | <b>Kriteria</b> |
|-----------------------|-------------------|-----------------------|-----------------|
| Validator Media I     | 50                | 100                   | Sangat Layak    |
| Validator Media II    | 45                | 90                    | Sangat Layak    |
| Rata-rata             | 47,5              | 95                    | Sangat Layak    |

Sumber: Data Peneliti (2025)

Kevalidan dan kelayakan media KATAIBUKU diperoleh melalui validasi oleh dua orang validator ahli media yang menilai delapan aspek, yaitu tampilan, kearifan lokal, navigasi, kualitas grafis, konsistensi, kesesuaian perangkat, responsivitas, dan user experience. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media I memberikan skor total 50 dengan persentase 100% dan ahli media II memberikan skor total 45 dengan persentase 90%, yang keduanya termasuk dalam kategori Sangat Layak. Rata-rata skor validasi sebesar 47,5 dengan persentase 95%, sehingga media KATAIBUKU dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya fase B.

Pada *aspek tampilan*, media KATAIBUKU dinilai menarik, ramah anak, mudah digunakan, serta memiliki kombinasi warna dan tata letak yang mendukung keterbacaan materi. *Aspek kearifan lokal* menunjukkan bahwa unsur budaya Kudus telah ditampilkan secara kontekstual melalui ilustrasi dan elemen visual yang sederhana namun edukatif. *Aspek navigasi* dinilai baik karena tombol dan menu mudah dikenali serta perpindahan antarhalaman berjalan lancar. *Aspek kualitas grafis* menunjukkan bahwa ilustrasi dan gambar memiliki resolusi yang jelas dan mampu merepresentasikan materi pembelajaran secara efektif.

Selanjutnya, *aspek konsistensi* memperlihatkan keseragaman penggunaan warna, jenis huruf, dan tata letak pada seluruh halaman aplikasi. *Aspek kesesuaian perangkat* menunjukkan bahwa media KATAIBUKU dapat dijalankan dengan stabil pada perangkat smartphone yang umum digunakan siswa sekolah dasar. *Aspek responsivitas* dinilai baik karena tampilan aplikasi dapat menyesuaikan berbagai ukuran layar tanpa mengganggu kualitas visual. Terakhir, *aspek user experience* menunjukkan bahwa media KATAIBUKU memberikan pengalaman belajar yang nyaman, menarik, dan tidak membosankan, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

### **Hasil Kelayakan Materi**

Validasi ahli materi terhadap media KATAIBUKU dilakukan oleh dua validator dengan menilai sepuluh aspek, yaitu aspek Kebenaran materi, kesesuaian kurikulum, kearifan lokal, kejelasan materi, kedalaman materi, kejelasan intruksi, relevansi latihan, keterpaduan, variasi materi, dan daya Tarik.

**Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi**

| <b>Validator Ahli</b> | <b>Total Skor</b> | <b>Presentase (%)</b> | <b>Kriteria</b> |
|-----------------------|-------------------|-----------------------|-----------------|
| Validator Materi I    | 48                | 96                    | Sangat Layak    |
| Validator Materi II   | 44                | 88                    | Sangat Layak    |
| Rata-rata             | 46                | 92                    | Sangat Layak    |

Sumber: Data Peneliti (2025)

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media KATAIBUKU memperoleh skor 48 dengan persentase 96% dari validator I dan skor 44 dengan persentase 88% dari validator II, yang keduanya termasuk kategori Sangat Layak. Rata-rata skor validasi mencapai 46 dengan persentase 92%, sehingga media KATAIBUKU dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada fase B.

Pada *aspek kebenaran materi*, materi struktur kata dan imbuhan dinilai jelas, runtut, relevan dengan tujuan pembelajaran, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. *Aspek kesesuaian kurikulum* menunjukkan bahwa materi pada media KATAIBUKU pada dasarnya telah selaras dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B, meskipun masih diperlukan penguatan pemetaan tujuan dan indikator agar keterkaitan kurikulum lebih optimal.

*Aspek kesadaran komunitas* menunjukkan keberhasilan integrasi budaya lokal Kudus, seperti Menara Kudus dan Jenang Kudus, yang menjadikan materi lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa. *Aspek kejelasan materi* memperlihatkan penyajian yang sistematis, bahasa yang komunikatif, serta kemudahan pemahaman bagi siswa. *Aspek kedalaman materi* dinilai proporsional karena tidak hanya mengenalkan jenis imbuhan, tetapi juga menjelaskan perubahan makna kata sesuai dengan kemampuan berpikir siswa fase B.

Pada *aspek kejelasan instruksi*, petunjuk penggunaan media dan latihan disajikan secara singkat, jelas, dan memungkinkan siswa menggunakan aplikasi secara mandiri. *Aspek relevansi latihan* menunjukkan bahwa soal-soal yang diberikan sesuai dengan materi struktur kata dan imbuhan serta mampu mengukur pemahaman dan penerapan konsep. *Aspek keterpaduan* memperlihatkan keterkaitan yang logis antara tujuan pembelajaran, materi, contoh, dan latihan sehingga alur pembelajaran tersusun secara konsisten.

*Aspek variasi materi* menunjukkan bahwa penyajian materi dilakukan melalui teks, gambar, ilustrasi budaya lokal, dan latihan interaktif sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton. *Aspek daya tarik* memperlihatkan bahwa materi KATAIBUKU memiliki visual yang menarik dan konteks yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar.

#### Hasil Uji Kepraktisan KATAIBUKU

**Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Respon guru**

| No         | Indikator            | Aspek      | Skor | Presentase (%) | Kriteria     |
|------------|----------------------|------------|------|----------------|--------------|
| 1.         | Kemudahan & Bahasa   | 1, 9, 10   | 15   | 100            | Sangat Layak |
| 2.         | Tampilan             | 4          | 5    | 100            | Sangat Layak |
| 3.         | Materi & Efektivitas | 2, 5       | 10   | 100            | Sangat Layak |
| 4.         | Penyajian & Motivasi | 3, 6, 7, 8 | 20   | 100            | Sangat Layak |
| Total Skor |                      |            | 50   | 100            | Sangat Layak |

Sumber: Data Peneliti (2025)

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa**

| No         | Indikator            | Aspek    | Skor | Presentase (%) | Kriteria     |
|------------|----------------------|----------|------|----------------|--------------|
| 1.         | Kemudahan & Bahasa   | 1, 7, 10 | 65   | 86,6           | Sangat Layak |
| 2.         | Tampilan             | 2, 3, 9  | 70   | 93             | Sangat Layak |
| 3.         | Materi & Efektivitas | 6        | 23   | 92             | Sangat Layak |
| 4.         | Penyajian & Motivasi | 4, 5, 8  | 71   | 94,6           | Sangat Layak |
| Total Skor |                      |          | 229  | 91,6           | Sangat Layak |

Sumber: Data Peneliti (2025)

Penilaian kepraktisan media KATAIBUKU melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung aplikasi. Hasil angket menunjukkan respon yang sangat baik, dengan skor respon guru sebesar 50 (100%) dan respon siswa sebesar 229 (91,6%). Secara keseluruhan, media KATAIBUKU termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal.

Pada *aspek kemudahan dan bahasa*, guru menilai media KATAIBUKU sangat layak karena mudah digunakan, memiliki instruksi yang jelas, serta dapat diterapkan kepada siswa dengan kemampuan yang beragam, dengan skor 15 (100%). Penilaian siswa juga menunjukkan hasil sangat layak dengan skor 65 (86,6%), yang menunjukkan bahwa media mudah dipahami dan layak digunakan kembali dalam pembelajaran.

*Aspek tampilan* memperoleh penilaian sangat layak dari guru dengan skor 5 (100%) karena visual media dinilai jelas, menarik, dan mendukung penyampaian materi. Penilaian siswa pada aspek ini juga sangat baik dengan skor 70 (93%), yang menunjukkan bahwa tampilan media membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Pada *aspek materi dan efektivitas*, guru menilai bahwa materi KATAIBUKU sesuai dengan tujuan pembelajaran, disusun secara sistematis, dan efektif membantu pemahaman siswa, dengan skor 10 (100%). Penilaian siswa menunjukkan hasil serupa dengan skor 23 (92%), yang mengindikasikan bahwa media membantu mereka memahami materi secara lebih baik.

*Aspek penyajian dan motivasi* menunjukkan bahwa media KATAIBUKU memiliki alur penyajian yang runtut, mudah diintegrasikan dalam pembelajaran, sesuai dengan waktu penggunaan di kelas, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru memberikan skor 20 (100%), sedangkan siswa memberikan skor 71 (94,6%), sehingga aspek ini dinyatakan sangat layak berdasarkan respon kedua pihak.

## **Pembahasan**

### **1. Kelayakan Media Pembelajaran KATAIBUKU**

Hasil uji kelayakan oleh dua validator ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran KATAIBUKU memperoleh nilai rata-rata 95% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media KATAIBUKU telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran digital untuk siswa Fase B sekolah dasar.

Penilaian mencakup aspek tampilan, kearifan lokal, navigasi, kualitas grafis, kesesuaian perangkat, responsivitas, dan *user experience*. Media KATAIBUKU dinilai memiliki tampilan yang menarik, ramah anak, mudah digunakan, serta responsif pada perangkat yang umum digunakan siswa. Integrasi unsur kearifan lokal Kudus juga dinilai sangat baik karena membuat pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Salah satu manfaat utama adalah memperkuat pemahaman siswa terhadap budaya dan nilai-nilai yang ada di sekitar mereka (Hatima, 2025). Dengan demikian, media KATAIBUKU sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

### **2. Kelayakan Materi dalam Media KATAIBUKU**

Hasil validasi ahli materi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Materi struktur kata dan imbuhan yang disajikan dinilai akurat, runtut, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B. Secara umum, materi telah selaras dengan capaian pembelajaran, meskipun masih diperlukan penegasan dalam pemetaan indikator pembelajaran. Integrasi kearifan lokal dalam contoh dan latihan menjadikan materi lebih kontekstual, karena kearifan lokal dapat memperkaya materi ajar dan metode pengajaran sehingga pembelajaran lebih

---

bermakna bagi peserta didik (Andini & Sirozi, 2024). Selain itu, penyajian materi, instruksi, dan latihan dinilai jelas, relevan, serta sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan kognitif siswa Fase B.

### 3. Kepraktisan Media KATAIBUKU oleh Guru dan Siswa

Kepraktisan media KATAIBUKU berdasarkan penilaian guru dan siswa menunjukkan hasil yang sangat baik. Uji kepraktisan oleh guru memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media KATAIBUKU mudah digunakan, menggunakan bahasa yang jelas, efektif dalam membantu penyampaian materi struktur kata dan imbuhan, mudah diintegrasikan dalam pembelajaran, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian yang menarik dan berbasis kearifan lokal. Sementara itu, uji kepraktisan oleh siswa memperoleh nilai 91,6% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media KATAIBUKU dinilai mudah digunakan, memiliki tampilan menarik, membantu pemahaman materi, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

### 4. Implikasi Pengembangan Media KATAIBUKU

Berdasarkan hasil uji kelayakan dan kepraktisan, media KATAIBUKU dapat dijadikan alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital dan kearifan lokal. Media ini masih berpotensi dikembangkan lebih lanjut melalui penegasan indikator pembelajaran, pengayaan materi, serta variasi latihan interaktif, serta dapat diperluas untuk materi kebahasaan lainnya dengan tetap mempertahankan pendekatan kearifan lokal

## KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merealisasikan sebuah inovasi media pembelajaran digital melalui pengembangan aplikasi KATAIBUKU, yang dirancang khusus untuk membedah materi struktur kata dan imbuhan bagi siswa Fase B di SD 3 Barongan. Melalui pendekatan model pengembangan ADDIE, media ini tidak hanya hadir sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai jembatan yang menghubungkan materi kebahasaan dengan kekayaan kearifan lokal Kudus. Integrasi elemen budaya seperti visualisasi Menara Kudus dan Kudus Kulon ke dalam materi ajar terbukti mampu mengubah persepsi siswa terhadap materi imbuhan yang selama ini dianggap rumit menjadi lebih sederhana, bermakna, dan dekat dengan lingkungan keseharian mereka.

Berdasarkan rangkaian uji validitas, KATAIBUKU memperoleh predikat “Sangat Layak” dengan tingkat validitas sebesar 95% dari ahli media dan 92% dari ahli materi. Angka tersebut mencerminkan bahwa aplikasi ini telah memenuhi standar teknis yang mumpuni, baik dari segi kualitas grafis, kemudahan operasional (navigasi), maupun kedalaman konten yang selaras dengan Kurikulum Merdeka. Selain itu, tingkat kepraktisan media ini berada pada kategori yang sangat memuaskan, ditandai dengan respon positif guru (100%) dan antusiasme siswa yang mencapai 91,6%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa KATAIBUKU merupakan solusi edukatif yang sangat relevan untuk meningkatkan kualitas literasi bahasa Indonesia dan menumbuhkan kesadaran budaya pada siswa sekolah dasar.

## DAFTAR REFERENSI

- Adrias, Suciana, F., & Rahmadani, D. (2025). Literature Review: Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Kemampuan Berbahasa Indonesia Anak Usia Sekolah Dasar. *Inovasi Pendidikan Nusantara*, 6(2), 252–264.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Kiprah Pendidikan*, 1, 33–42.
- Aldi Dwi Saputra, Firda Nurul Fauziah, S. S. (2022). Pemanfaatan materi ajar bahasa Indonesia bermuatan kearifan lokal di SMA Negeri 1 Karanganyar. 8(2), 335–348.
- Andini, D. R., & Sirozi, M. (2024). Integrasi Kearifan Lokal dalam Perencanaan Pengembangan
- .....

- Kurikulum Pendidikan Islam. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4, 465–471.
- Asyiyifa, F. (2025). Integrasi Ilmu Linguistik Dalam Kurikulum Bahasa Indonesia Sekolah Dasar: Perspektif Teoritis Dan Implikasinya. *QOLAMUNA*, 2(1), 293–302.
- Azmah, A. U., Putri, D. M., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Literatur Review : Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Kemampuan Berbahasa Siswa di Sekolah Dasar ( SD ). *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3(2), 125–131.
- Bunga, V., & Munajah, R. (2024). Analisis Kesalahan Kalimat Berimbuhan Dalam Teks Narasi Karangan Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD Yasporbi III Pasar Minggu Jakarta Selatan. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3.
- Chairunnisa, Jarkasih, S., & Amin, Z. Al. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pick The Fries Belajar Imbuhan dan Kata Depan “ di ” terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SD Al Bayyinah Muhammadiyah. *SEMNASFIP*, 734–740.
- Hatima, Y. (2025). Integrasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education (JHUSE)*, 1(3), 24–39.
- Jasmine, Y., Haikal, M. D., Ernawati, S., Febrian, A., Nirmala, S., Mislana, & Dewi, I. N. (2025). Edukasi Pemahaman Imbuhan Pada Siswa Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia. *Jurnal Pengabdian Indonesia (JPI)*, 1(2), 422–429.
- Kaffah, L. S., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 482–492.
- Nadindra, M. K., Widayari, N., & Satria, D. A. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Kosakata Kata Sifat, Kata Depan, dan Imbuhan Di- pada Peserta Didik Kelas 3C MI Al-Hidayah. *SEMNASFIP*, 2341–2348.
- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Ict Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd. (*JIPD*) *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 8–15.
- Pratama, F. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(2), 182–188.
- Putri, S. M., Kartika, A. S., Widiyani, E., & Setiawaty, R. (2024). *Pengembangan Game Ular Tangga dengan Kartu Baca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 SD Plosojenar*. 3.
- Rahmawati, S. D., Khoirunnisa, Maghfiroh, S. A., Rahmawati, I., & Setiawaty, R. (2024). Analisis Kesalahan Afiksasi ( Prefiks ) Pada Penulisan Kalimat Sederhana Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Bulung Cangkring. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 4(2), 221–238.
- Ramadani, G. K. D., Sriwijayanti, R. P., & Anjarwati, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Quizlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif “Materi Imbuhan Me-” Kelas V SDN Maron Kidul 1. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13.
- Sari, Y. K., Fadhillah, A., Damayanti, A., Rahmadhani, E. A., Muthi’ah, S. N. N., & Irvan, M. F. (2025). Analisis Kesalahan Penggunaan Imbuhan Bahasa Indonesia Dalam Teks Narasi Siswa Kelas Iii Sdn Wonosari 01. *AL-IRSYAD Journal of Education Science*, 4(2), 338–350.
- Sarmadan. (2024). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdiferensiasi Berbasis Kearifan Lokal*. 4(2).
- 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.

- Setiawaty, R., Alfiandi, M. N., Lestari, P., Alhamdani, M. H. Y., Astuti, L. D., & Izharifa, F. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kapiko Sebagai Sarana Pembelajaran Konjungsi Bahasa Indonesia. *PEDAGOGIK*, *XII*(2), 65–76.
- Setiawaty, R., Ardilla, R., Yusuf, M., Ilma, F. N., & Zahra, F. F. (2025). Pemanfaatan Media Game Edukasi Pembelajaran Bagi Siswa Di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *DIRASAH Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, *8*(2).
- Setiawaty, R., Fahrizal, D., Ariani, N. P., Nikmah, M. U., & Saputri, M. R. A. (2025). Integrasi Kearifan Lokal Dalam Media Pembelajaran di SD: Sistematic Literature Review. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, *4*(3), 500–510.
- 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*. 137–151. <https://doi.org/10.56972/jikm.v5i1.264>
- Wibawanto, H. (2011). *Prinsip Perancangan Bahan Ajar Multimedia Berdasarkan Teori Beban Kognitif*. 66–73.
- Wijayanti, K., Nisa, F. K., Sintiyawati, E. P., Aurelya, E. E., & Setiawaty, R. (2025). Pengembangan Flipbook Emosapus Berbasis Literasi Budaya Semarang Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, *20*(2), 2127–2142.
-