

## **Pengembangan Pekasa: Media Pembelajaran Pembentukan Kata Sederhana untuk Meningkatkan Kemampuan Membentuk Kata Siswa Kelas 1**

**Erna Ani Lestari**<sup>1✉</sup>, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

**Amrina Kholilina Rosada**<sup>2</sup>, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

**Siti Fatimatuazzahroh**<sup>3</sup>, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

**Rani Setiawaty**<sup>4</sup>, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

✉202433136@std.umk.ac.id

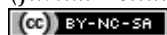
**Abstrak:** Riset ini diorientasikan untuk memformulasikan sekaligus menguji kelayakan serta aspek keterpakaian PEKASA (Pembentukan Kata Sederhana) sebagai platform edukasi berbasis digital dalam menguatkan kemampuan literasi awal siswa kelas I Fase A sekolah dasar. Aplikasi PEKASA dirancang sebagai instrumen pembantu bagi peserta didik dalam menginternalisasi regulasi perangkain kosakata melalui serangkaian stimulasi interaktif yang adaptif terhadap karakteristik anak usia dini. Pendekatan riset ini menerapkan desain Research and Development (R&D). Proses penciptaan produk mencakup fase identifikasi keperluan belajar, perancangan sistem, pengujian instrumen, hingga pelaksanaan uji coba terbatas. Evaluasi validitas bersumber dari penilaian validator bidang media, substansi materi, serta kebahasaan, sedangkan tingkat kepraktisannya dihimpun melalui pengisian instrumen kuesioner respon oleh pendidik maupun siswa pasca-pemanfaatan aplikasi PEKASA dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian membuktikan bahwa PEKASA memenuhi syarat dan layak diimplementasikan seturut hasil penilaian dari para tim ahli pada komponen media, substansi, serta linguistik. Selain itu, hasil uji kepraktisannya menunjukkan respons yang amat positif, dengan capaian tingkat kepraktisan sebesar 82,6% dari pihak guru dan 90% dari sisi siswa, di mana perolehan tersebut menempatkan produk pada kualifikasi sangat efektif. Aplikasi PEKASA dinilai mudah digunakan, menarik secara visual, serta mampu mengarahkan siswa dalam merangkai kata dengan lebih optimal. Orisinalitas riset ini terletak pada pengembangan aplikasi PEKASA yang menekankan pembelajaran pembentukan kata secara bertahap melalui aktivitas interaktif yang sederhana dan kontekstual bagi siswa kelas awal. Pendekatan ini menjadikan PEKASA sebagai media pembelajaran digital yang praktis, relevan dengan kebutuhan literasi awal, serta mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar membaca permulaan.

**Kata kunci:** PEKASA, literasi membaca permulaan, kelayakan, kepraktisan

**Abstract:** *This research aims to construct and evaluate the appropriateness along with the utility of PEKASA (Simple Word Formation) as a digital learning medium to support early literacy for first-grade elementary school students in Phase A. The PEKASA application is designed to assist learners in comprehending word construction through a sequence of interactive, adaptive actions tailored to early-stage students. This study employed a Research and Development (R&D) method. The framework involves identifying requirements, system modeling, product fabrication, and localized experimentation. The assessment of media feasibility relies on responses from design, instructional content, and linguistic specialists, while usability metrics were gathered via educator and learner feedback forms following the integration of the PEKASA application in learning activities. The results indicate that PEKASA is highly applicable for classroom usage based on professional reviews encompassing instructional design, subject matter, and language appropriateness. Furthermore, the practicality test shows very positive responses, with practicality percentages of 82,6% from instructors and 90% from learners, which fall into the highly practical category. The PEKASA application is acknowledged for its user-friendly interface, visual appeal, and effectiveness in advancing children's capability in word configuration. The distinctive value of this investigation centers on the development of the PEKASA application, which emphasizes gradual word formation through simple, interactive, and contextual activities tailored to early-grade students. This approach positions PEKASA as a practical digital learning medium that is relevant to early literacy needs and supports active student engagement in beginning reading instruction*

**Keywords:** *digital learning media; early literacy; word formation; elementary school; PEKASA*

**Citation:** Erna Ani Lestari, Amrina Kholilina Rosada, Siti Fatimatuzzhroh, Rani Setiawaty. (2026). Pengembangan Pekasa: Media Pembelajaran Pembentukan Kata Sederhana untuk Meningkatkan Kemampuan Membentuk Kata Siswa Kelas 1. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 6 (1), 63-82.



Copyright ©2026EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)

Published by Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Literasi awal merupakan fondasi utama yang krusial dalam pengembangan kemampuan berbahasa siswa sekolah dasar. Kecakapan dalam membaca sekaligus menulis di tingkat dasar berfungsi sebagai dasar bagi pemahaman materi ajar pada jenjang selanjutnya. Pada tahap ini, peserta didik mulai diajarkan untuk mengenali huruf, merangkai suku kata, hingga pembentukan kata sederhana sebagai bagian dari kesiapan akademik dan perkembangan berpikir siswa (Yulianto et al., 2025).

Kendati demikian, sejumlah studi mengindikasikan bahwa pembelajaran literasi permulaan pada tingkat sekolah dasar masih menemui hambatan, khususnya terkait minimnya sarana pembelajaran yang digunakan karena kerap bertumpu pada buku teks saja dan metode konvensional. Situasi tersebut memicu proses pembelajaran menjadi monoton serta kurang maksimal dalam menstimulasi siswa untuk mengidentifikasi huruf, membentuk suku kata, serta menyusun kata secara tepat (Agreni et al., 2025).

Mengacu pada data yang dihimpun lewat observasi pra-penelitian di SD 1 Bae Kudus pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, diperoleh gambaran bahwa kemampuan literasi siswa kelas 1 Fase A menunjukkan perkembangan yang cukup baik. Sebagian besar siswa telah mampu mengenali huruf,

menggabungkan suku kata, serta membaca kata-kata sederhana. Guru juga telah menerapkan variasi strategi pembelajaran sehingga suasana kelas berlangsung aktif dan tidak monoton. Siswa tampak antusias mengikuti kegiatan belajar dan mampu memahami materi dengan cukup baik. Meskipun demikian, kemampuan membentuk kata masih perlu terus dikembangkan secara sistematis agar keterampilan literasi dasar siswa semakin kuat dan konsisten.

Salah satu upaya upaya untuk memperkuat literasi awal adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Media yang mengintegrasikan unsur visual serta simulasi aktif terbukti mampu mendongkrak atensi sekaligus gairah belajar peserta didik, sehingga mempermudah mereka dalam memahami proses pembentukan kata secara lebih efektif dan tidak monoton (Iswara et al., 2023).

Mengacu pada urgensi tersebut, riset ini mengarah pada penciptaan instrumen edukasi aplikasi PEKASA yang ditujukan bagi siswa kelas 1 Fase A di SD 1 Bae Kudus. Media PEKASA dirancang untuk membantu peserta didik menguasai mekanisme perangkaian kata lewat aktivitas yang tersistem, diawali dengan identifikasi abjad, perpaduan suku kata sampai yang simpel. Penyajian visual yang menarik serta aktivitas interaktif diharapkan mampu menumbuhkan antusiasme belajar anak didik serta mempermudah pendidik saat mentransfer materi literasi sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

Penelitian ini secara khusus mengkaji materi *kata sederhana* sebagai bagian dari kurikulum kelas I sekolah dasar dengan tujuan menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran digital sebagai alat bantu inovatif dalam pembelajaran literasi awal. Temuan studi mengindikasikan terjadinya akselerasi kompetensi siswa dalam mengenali, memahami, dan membaca kata sederhana setelah penggunaan media digital secara konsisten. Selain itu, penggunaan media digital juga berdampak pada meningkatnya motivasi, kepercayaan diri, dan keterlibatan aktif peserta didik di kelas, yang pada gilirannya mampu mengondisikan iklim belajar yang lebih dinamis serta reaktif (Ramadhani et, al 2025).

Orisinalitas riset ini bertumpu pada perancangan media PEKASA sebagai aplikasi pembelajaran dengan fokus penguatan kecakapan morfologi kata pada literasi awal siswa kelas I Fase A. Penelitian ini diarahkan guna merumuskan draf aplikasi PEKASA, mengukur tingkat validitasnya lewat penilaian pakar materi dan media, serta menguji kepraktisannya berdasarkan umpan balik dari guru maupun siswa dalam mendukung penguatan literasi dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan riset ini menerapkan desain *Research and Development (R&D)* menggunakan kerangka prosedural ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini ditentukan lantaran alur kerjanya yang terstruktur serta representatif dalam penciptaan instrumen pembelajaran digital. Sepanjang fase analisis, tim peneliti mengidentifikasi kajian tentang kebutuhan instruksional, sifat-sifat siswa kelas I Fase A, serta masalah-masalah yang terkait dengan literasi awal di sekolah. Tahap desain dijalankan dengan merancang

konsep aplikasi PEKASA, termasuk tampilan, materi pembentukan kata, alur penggunaan, serta penyusunan instrumen penelitian.

Pada tahap pengembangan, aplikasi PEKASA dikembangkan berdasarkan desain yang telah disusun, kemudian dilanjutkan dengan fase pengujian oleh pakar bidang substansi materi maupun desain media guna mengukur sejauh mana efektivitas perangkat tersebut layak. Setelah dinyatakan layak, tahap implementasi dilakukan melalui percobaan penggunaan aplikasi tersebut pada guru dan siswa dalam kegiatan belajar. Berikutnya, fase evaluasi diterapkan dengan maksud mengukur tingkat kepraktisan serta kegunaan platform media dengan mengacu pada perolehan data angket dari guru dan siswa serta masukan yang diperoleh selama proses percobaan. Melalui tahapan ini, aplikasi PEKASA diharapkan bisa bertransformasi sebagai sarana edukasi yang bermanfaat dan praktis dalam mengoptimalkan kecakapan literasi awal bagi anak didik sekolah dasar.

Partisipan riset melibatkan pendidik kelas I Fase A sekaligus kelompok murid kelas I Fase A SD 1 Bae Kudus. Eksperimen terhadap perangkat dilaksanakan melalui 2 tahapan, yakni pengujian pada lingkup kelompok terbatas dengan melibatkan 5 siswa dan pengujian pada kelompok luas dengan menyertakan 11 siswa. Penentuan sampel riset memakai pendekatan *simple random sampling* untuk memperoleh gambaran respons siswa secara objektif terhadap penggunaan media PEKASA dalam pembelajaran pembentukan kata.

Penelitian ini digulirkan pada kurun semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SD 1 Bae Kudus. Tahapan penelitian R&D difokuskan pada uji coba produk di lapangan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai pelaksanaan pembelajaran literasi awal, tingkat keterlibatan siswa, beserta umpan balik dari guru maupun anak didik terhadap pemanfaatan media PEKASA dalam konteks pembelajaran yang nyata dan alami. Pendekatan ini sesuai dengan pandangan (Febri Rosmawati, 2022) yang menekankan pentingnya pengamatan kontekstual dalam penelitian pendidikan dasar.

Prosedur penjarangan data pada riset ini mencakup kegiatan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan guna meninjau jalannya instruksi pembelajaran serta keaktifan peserta didik sewaktu mengoperasikan media PEKASA. Wawancara dilakukan dengan pendidik kelas I guna menghimpun data sekunder terkait pelaksanaan pembelajaran, sementara instrumen kuesioner disebarkan kepada guru dan siswa guna mengukur tingkat kepraktisan serta keterpakaian sarana pendukung (Jailani, 2023).

Rancangan instrumen pengumpulan data mengintegrasikan matriks pengamatan langsung, panduan temu wicara, serta lembar kuesioner dirancang memakai skala Likert 1-5 dengan format daftar centang (*checklist*). Data dianalisis secara deskriptif kombinasi (kualitatif dan kuantitatif), di mana data kuantitatif diolah menjadi data persentase guna mengukur tingkat keterpakaian produk. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian literasi di sekolah dasar yang menekankan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran sebagai sumber data utama (Chairunnisa Ussabrina et al., 2025).

### **Metode Pengumpulan serta Analisis Data**

Investigasi ini mengimplementasikan pendekatan Research and Development (R&D) bercirikan paparan deskriptif yang diperkuat oleh capaian kuantitatif. Metode R&D diaplikasikan guna menguji tingkat kepraktisan perangkat media PEKASA yang dikembangkan dalam pembelajaran pembentukan kata pada siswa kelas I Fase A SD 1 Bae. Uji coba produk dilaksanakan melalui dua tingkatan, yakni pengujian kelompok kecil beranggotakan 5 peserta didik serta pengujian kelompok luas dengan melibatkan 11 peserta didik. Penentuan uji coba menggunakan teknik simple random sampling untuk memperoleh gambaran respons siswa secara objektif terhadap penggunaan media PEKASA.

Teknik pengumpulan data ditempuh melalui metode pengamatan langsung, wawancara, penyebaran kuesioner, serta studi dokumentasi. Proses observasi dijalankan guna memantau pelaksanaan pembelajaran serta keaktifan peserta didik sewaktu penggunaan media PEKASA. Wawancara dilaksanakan bersama pendidik kelas I untuk menghimpun data terkait jalannya instruksi pengajaran serta hambatan yang dihadapi selama penggunaan media. Lembar kuesioner disebarikan bagi pendidik maupun anak didik guna mengukur umpan balik atas derajat kepraktisan dan kemudahan penggunaan media PEKASA.

Sementara itu, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil angket respons guru dan siswa pada tahap uji coba produk. Data kualitatif digunakan sebagai pendukung untuk menggambarkan respons pengguna terhadap penggunaan media PEKASA.

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = Nilai akhir

f = Skor yang didapatkan

N= Akumulasi nilai maksimum

Data hasil perhitungan persentase ini berfungsi untuk menafsirkan tingkat keterpakaian media PEKASA, di mana persentase kepraktisan diperoleh dari perbandingan skor aktual dengan skor maksimum berdasarkan penilaian responden. Selanjutnya, persentase ini dikategorikan untuk menunjukkan apakah media tergolong dalam kriteria praktis atau sangat praktis sesuai dengan interpretasi hasil penelitian sebelumnya dalam pengembangan media ajar, saat pendidik beserta murid memberikan umpan balik atas kepatutan aplikasi pembelajaran interaktif (Sofiasyari et al., 2023) berikut ini:

**Tabel 1.** Parameter Validitas Perangkat

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>	<b>Keterangan</b>
<21%	Sangat Tidak Valid	Sangat tidak memenuhi syarat
21-40%	Tidak Valid	Tidak memenuhi syarat

41-60%	Cukup Valid	Cukup memenuhi syarat
61-80%	Valid	Memenuhi syarat
81-100%	Sangat Valid	Sangat memenuhi syarat

**Tabel 2.** Parameter Keterpakaian Perangkat

Rentang Nilai	Kualifikasi	Tindak Lanjut
81-100%	Sangat Aplikatif	Tanpa revisi
61-80%	Praktis	Revisi minor
41-60%	Cukup Praktis	Sedikit perbaikan
21-40%	Kurang Praktis	Perlu perbaikan
0-20%	Tidak Praktis	Perlu perbaikan

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN



### *Pemaparan Hasil*

Berdasarkan hasil observasi selama uji coba produk, penggunaan media PEKASA dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I Fase A SD 1 Bae Kudus menunjukkan feedback yang baik dari para peserta didik. Mereka terlihat bersemangat dalam berpartisipasi pada tiap sesi pembelajaran, mengikutinya secara interaktif, serta berani mencoba membaca dan menyusun kata melalui aktivitas yang tersedia dalam aplikasi. Fakta lapangan tersebut membuktikan apabila platform PEKASA berhasil membangun iklim edukasi yang jauh lebih dinamis serta menjauhkan kesan membosankan ketimbang proses pengajaran yang sekadar bertumpu pada pendekatan konvensional.

Selain itu, hasil angket respons guru dan murid mengonfirmasi apabila platform PEKASA dianggap sangat praktis untuk dioperasikan sekaligus memfasilitasi proses pemahaman pembentukan kata. Guru menilai PEKASA praktis sebagai media pendukung literasi awal di kelas I, sedangkan siswa menunjukkan ketertarikan terhadap tampilan visual dan aktivitas interaktif yang disajikan. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media PEKASA memiliki potensi yang baik dalam mendukung penguatan literasi dasar siswa, khususnya kemampuan membentuk kata pada kelas awal.

Tabel 3. Rancangan Antarmuka PEKASA

Tampilan (Menu)	Deskripsi
	Bagian pengantar sistem PEKASA menampilkan halaman sampul beserta tema utama materi, dilengkapi dengan navigasi START untuk mengawali program.
	Halaman berikutnya menyajikan panduan operasional sistem. Pada bagian ini juga disematkan tombol kembali, opsi lanjutan, serta akses menuju menu utama.
	Tampilan ketiga pada aplikasi PEKASA menyediakan pilihan materi instruksional.
	Halaman materi mengenal kata sederhana.
	Halaman materi membentuk kata baru dengan imbuhan.
	Halaman peta petualangan aplikasi PEKASA.

Tampilan (Menu)	Deskripsi
	<p>Halaman soal peta petualangan aplikasi PEKASA.</p>
	<p>Halaman latihan soal Petualangan Kata Sederhana aplikasi PEKASA</p>

### Uji Kelayakan Media

Tingkat kepatutan produk PEKASA diukur berdasarkan pada akumulasi skor oleh trio orang pakar yang mencakup ahli media, bidang materi, sekaligus aspek aplikasi, guna meninjau tingkat efektivitas instrumen ini saat diimplementasikan pada pembelajaran literasi awal. Para ahli mengevaluasi beberapa aspek, yaitu dimensi efisiensi, fungsi, kualitas, serta isi. Berikut merupakan ringkasan rekam data penilaian yang telah dihimpun dari para tim ahli, di mana hasilnya menjadi acuan untuk melakukan penyempurnaan sebelum media digunakan secara menyeluruh di kelas.

Kelayakan platform PEKASA ditentukan melalui penilaian oleh tiga validator, yakni para peninjau di bidang media, ahli materi, dan ahli aplikasi, dengan tujuan menilai sejauh mana perangkat edukasi ini dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran literasi awal. Para ahli mengevaluasi beberapa aspek, yakni aspek Efisiensi, Fungsi, Kualitas, dan Isi. Berikut merupakan ringkasan akumulasi penilaian yang telah diberikan oleh tim reviewer, di mana poin tersebut menjadi acuan untuk melakukan penyempurnaan sebelum media digunakan secara menyeluruh di kelas.

**Tabel 4.** Akumulasi Capaian Validasi Media

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Media I	71	78,8	Layak
Validator Media	71	78,8	Layak
II			
Rata-rata	71	78,8	Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Fase pengujian oleh pakar media ini melibatkan dua orang ahli melalui peninjauan empat aspek utama, yaitu Efisiensi, Fungsi, kualitas dan isi. Berdasarkan rekap data tersebut, diperoleh hasil bahwa verifikasi dari reviewer I menghasilkan angka total senilai 71 bersama derajat kelayakan 78,8%, sehingga dinyatakan memenuhi standar kualifikasi. Sementara itu, pihak penilai media II juga memberikan akumulasi skor 71 melalui raihan persentase 78,8%, dan juga berada pada kategori layak. Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata, media memperoleh skor 71 dengan persentase 78,8%, di mana capaian ini membuktikan kelayakan perangkat tersebut secara umum untuk diintegrasikan ke dalam aktivitas pembelajaran.

*Pertama*, Aspek Efisiensi. Aspek ini mengevaluasi seberapa mudah siswa menggunakan media pembelajaran selama proses belajar. Validator menilai bahwa media PEKASA sangat sederhana untuk digunakan, termasuk dalam hal kejelasan menu media pembelajaran yang ada. Namun, terkait kemampuan media untuk diakses secara offline, validator memberikan catatan yang menunjukkan keraguan, sehingga perlu dilakukan perbaikan lebih lanjut agar media tetap dapat digunakan tanpa koneksi internet.

*Kedua*, Aspek Fungsi. Aspek ini mengevaluasi peranan media dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Validator memberikan umpan balik yang sangat mendukung mengenai kemudahan dalam menggunakan fitur-fitur yang tersedia di media PEKASA, di mana seluruh tombol navigasi dianggap berfungsi dengan baik. Selain itu, media yang telah dibuat terbukti praktis dioperasikan oleh peserta didik sekaligus memfasilitasi pendidik dalam membangun atmosfer pembelajaran yang kreatif. Validator juga memberikan penilaian positif terhadap fleksibilitas media ini, karena bisa dipakai kembali untuk menyampaikan materi yang serupa di waktu yang berbeda, sehingga aspek kegunaan media dinilai sangat efisien.

*Ketiga*, Aspek Kualitas. Penilaian pada aspek ini meliputi daya tarik visual dan kemudahan membaca dari media pembelajaran. Para validator menilai bahwa ukuran huruf yang digunakan dalam media PEKASA sudah sangat tepat, sehingga siswa dapat dengan mudah membaca materinya. Selain itu, perpaduan warna yang digunakan dianggap serasi dan mendukung kejelasan informasi. Kerapian desain secara keseluruhan juga mendapatkan tanggapan yang baik karena dinilai telah memenuhi standar estetika media pembelajaran. Kehadiran animasi yang menarik dalam media ini juga memberikan keuntungan tambahan yang dianggap dapat mempertahankan perhatian dan semangat siswa selama proses belajar.

*Keempat*, Aspek Isi. Aspek ini mengevaluasi mutu konten dan bahasa yang disampaikan. Validator menganggap bahwa isi dalam media PEKASA mudah dimengerti dan berguna untuk memudahkan proses belajar siswa. Pemilihan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami dinilai sudah sesuai, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Di samping itu, adanya petunjuk penggunaan media yang jelas sangat membantu siswa dalam menggunakannya secara mandiri.

## Hasil Kelayakan Materi

Prosedur uji validitas substansi terhadap perangkat PEKASA melibatkan dua orang ahli melalui peninjauan tujuh indikator esensial. Parameter tersebut mencakup penyelarasan isi dengan tujuan instruksional, konsistensi antara topik terhadap capaian akhir pembelajaran, kecocokan substansi teks bacaan dengan fokus bahasan, aktualitas tayangan video edukasi, kegunaan instrumen latihan soal dalam memandu pemahaman peserta didik, serta penilaian komprehensif mengenai kontribusi media hasil pengembangan dalam mengoptimalkan instruksi pembentukan kata sederhana kelas I.

**Tabel 5.** Akumulasi Hasil Verifikasi Materi

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Reviewer Materi I	32	91,4	Sangat Layak
Reviewer Materi II	30	85,7	Sangat Memenuhi Syarat
Rata-rata	31	88,5	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Mengacu pada rekam penilaian yang tercantum pada Tabel 5, menunjukkan adanya pembuktian bahwa validator substansi I memberikan skor total 32 dengan tingkat kelayakan sebesar 91,4%, alasan tersebut menempatkannya pada kriteria Sangat Layak. Di sisi lain, validator ahli materi II memperoleh capaian 30 lewat perolehan angka 85,7%, berikutnya tetap memosisikan produk di kategori Sangat Layak. Dari hasil perhitungan nilai tengah, media PEKASA memperoleh akumulasi 31 dengan persentase 88,5%, sehingga secara keseluruhan dinilai sangat layak ditinjau dari aspek materi.

Berdasarkan hasil peninjauan tersebut, materi yang disajikan terbukti mampu mengakomodasi capaian pembelajaran literasi awal, disampaikan lewat pemakaian struktur kalimat sederhana dan komunikatif, serta selaras terhadap fase pertumbuhan psikologis peserta didik tingkat dasar. Selain itu, skema pemaparan topik dibuat bertahap serta runtut, akibatnya mempermudah anak didik sewaktu menginternalisasi substansi pembentukan kata sederhana serta menunjang efektivitas pembelajaran pembentukan kata.

*Pertama*, dalam hal kesesuaian materi dengan hasil belajar, validator berpendapat bahwa materi yang terdapat dalam media PEKASA merujuk pada hasil belajar yang ditentukan dan relevan dengan kompetensi wajib yang mesti dipenuhi oleh peserta didik. Penyampaian konten ajar dirancang bersandarkan pada target untuk mendukung pencapaian kemampuan belajar.

*Kedua*, terkait kesesuaian materi dengan tujuan belajar, validator menilai bahwa presentasi materi sudah sejalan dengan target belajar yang telah ditetapkan. Ini menunjukkan bahwa materi yang diberikan mampu mengarahkan anak didik dalam meraih sasaran akhir dengan cara yang terstruktur.

*Ketiga*, dari segi integrasi antara konten dan materi pembelajaran, validator berpendapat bahwa semua konten dalam media telah disusun dengan harmonis dan saling mendukung. Integrasi ini membuat materi tersampaikan secara komprehensif dan tidak terpisah-pisah.

*Keempat*, dalam hal kesesuaian teks isi bacaan dengan materi yang dibahas, validator menilai bahwa teks yang disediakan relevan dengan materi, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, dan cocok bagi siswa sekolah dasar, sehingga mendukung pemahaman materi dengan optimal.

*Kelima*, pada aspek kesesuaian video pembelajaran dengan materi yang diajarkan, validator berpendapat bahwa video yang ada dapat memperjelas konsep yang diajarkan dan meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran.

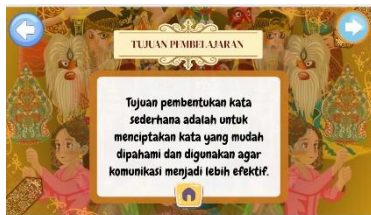

*Keenam*, mengenai latihan soal, validator menilai bahwa soal-soal yang ada dalam perangkat edukasi ini terbukti efektif memfasilitasi anak didik dalam menginternalisasi materi secara makin mendalam serta memperkuat penguasaan konsep yang sudah dipelajari.

*Ketujuh*, dalam hal dampak penggunaan media terhadap proses pembelajaran kemampuan pembentukan kata sederhana, validator berpendapat bahwa media yang dikembangkan memberikan kontribusi positif dalam mendukung proses belajar literasi membaca permulaan di tingkat sekolah dasar.

### Hasil Revisi Desain

Prosedur perbaikan rancangan merupakan fase pembenahan yang mencakup langkah modifikasi, adaptasi, dan pemberian komponen tambahan elemen tertentu sesuai dengan hasil validasi. Target utama dari rekonstruksi ini diarahkan guna memperoleh hasil akhir produk yang lebih efektif. Proses peningkatan ini diatur berdasarkan masukan serta rekomendasi yang diterima dari para validator yang ahli terhadap dokumen validasi yang telah dilengkapi. Aspek-aspek yang mengalami revisi mencakup bidang media, substansi materi, sekaligus penyesuaian tata kalimat.

**Tabel 6.** Rekam Perbaikan Rancangan Aplikasi PEKASA

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Mengganti jenis font pada kalimat tujuan diganti lebih jelas dan jarak huruf jangan terlalu rapat.		
Warna pada judul diganti dengan warna yang lebih kontras dan menarik agar judul lebih menonjol.		

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Menganti warna latar belakang yang lebih netral dan tidak terlalu mencolok.		

### Capaian Keterpakaian Aplikasi PEKASA

Uji coba keterpakaian platform PEKASA dilaksanakan dengan maksud mengukur tingkat kelayakan dan kemudahan dalam pengoperasiannya sepanjang aktivitas edukasi Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Temuan dari analisis kepraktisan tersebut diuraikan sebagai berikut.

**Tabel 7.** Rekapitulasi Hasil Respon Guru

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Kegunaan	1-4	17	85	Sangat Layak
2.	Pengunaan	5-7	12	80	Layak
3.	Tampilan	8-9	8	80	Layak
4.	Manfaat Pembelajaran	10-12	12	80	Layak
5.	Keterpakaian	13-17	22	88	Sangat Layak
Total Skor			71	82,6	Sangat Layak

Sumber: Data peneliti (2025)

**Tabel 8.** Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Keterkaitan	1-3	13	86,6	Sangat Layak
2.	Kemudahan	4-6	13	86,6	Sangat Layak
3.	Pembelajaran	7-9	13	86,6	Sangat Layak
4.	Manfaat	10-12	15	100	Sangat Layak
Total Skor			54	90	Sangat Layak

Sumber: Data peneliti (2025)

Evaluasi tingkat kepraktisan perangkat PEKASA bersumber dari respon pendidik serta peserta didik selaku subjek pemanfaat utama dari produk hasil pengembangan. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan, kebermanfaatan, serta keterpakaian media dalam proses pembelajaran. Merujuk pada hasil rekapitulasi instrumen kuesioner yang diisi oleh pendidik, didapatkan akumulasi perolehan angka senilai 71 melalui capaian kadar 82,6%, kriteria tersebut membuktikan jika perangkat edukasi ini berada pada kategori sangat praktis. Di sisi lain, instrumen kuesioner yang diselesaikan oleh siswa menunjukkan akumulasi skor sebesar 54 dengan raihan persentase 90%, yang

memosisikannya pada kualifikasi amat aplikatif. Melalui perolehan tersebut, konklusi akhir mengonfirmasi bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan kualifikasi keterpakaian yang amat optimal serta memenuhi syarat untuk diintegrasikan ke dalam aktivitas instruksional.

*Pertama*, Aspek Kegunaan. Pihak guru memberikan umpan balik berupa respons yang amat baik atas efektivitas perangkat edukasi digital ini. Platform ini dinilai memiliki fungsi yang jelas dan relevan terhadap pemenuhan target pembelajaran di kelas. Guru menilai bahwa media mampu membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan data angket, indikator kemanfaatan ini mengumpulkan skor 17 dengan persentase mencapai 85%, yang mengategorikannya dalam kualifikasi sangat praktis. Temuan tersebut membuktikan kelayakan media untuk dioptimalkan sebagai instrumen pendukung dalam interaksi edukatif.

*Kedua*, Tinjauan dari segi operasional. Pendidik berpendapat bahwa platform edukasi ini cukup mudah digunakan dan tidak menimbulkan kesulitan dalam pengoperasiannya. Alur penggunaan media dinilai jelas sehingga bisa dioperasikan secara mandiri oleh guru maupun anak didik. Berdasarkan hasil penilaian, aspek penggunaan memperoleh skor 12 dengan persentase 80%, di mana angka tersebut masuk ke dalam standar layak. Walaupun disadari masih dijumpai adanya celah yang dapat dikembangkan, secara umum media dinilai praktis serta layak diintegrasikan ke baik dalam pembelajaran.

*Ketiga*, tampilan pendidik memberikan penilaian jika perangkat pembelajaran mempunyai desain visual yang tergolong cukup menarik dan mendukung proses pembelajaran. Pemilihan warna, tata letak, serta penyajian visual dianggap sanggup merangsang atensi anak didik sekaligus membangun iklim belajar yang jauh lebih kondusif. Mengacu pada perolehan data, aspek tampilan mengumpulkan angka 8 bersama raihan persentase 80%, yang dikategorikan memenuhi kualifikasi layak. Temuan ini membuktikan bahwa tampilan media sudah memadai untuk menunjang pembelajaran, meskipun masih dapat ditingkatkan agar lebih optimal.

*Keempat*, Pada aspek manfaat pembelajaran, guru menilai bahwa media pembelajaran memberikan andil yang signifikan dalam memfasilitasi peserta didik menginternalisasi topik yang disampaikan. Media dinilai mampu menguatkan partisipasi aktif siswa selama instruksi berlangsung sekaligus memfasilitasi pendidik sewaktu memaparkan materi. Berdasarkan hasil penilaian, aspek manfaat pembelajaran memperoleh skor 12 dengan persentase 80%, yang dikualifikasikan masuk ke dalam kategori layak. Melalui perolehan tersebut, sarana edukasi digital ini dinilai cukup bermanfaat dalam menyokong jalannya proses belajar mengajar.

*Kelima*, Tinjauan dari segi keterpakaian. Pendidik memberikan apresiasi yang amat positif terhadap efektivitas perangkat pembelajaran. Media diidentifikasi dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dan selaras terhadap pemenuhan target pembelajaran di kelas. Di samping itu, platform ini pun dipandang dinamis dan dapat diterapkan dalam berbagai situasi pembelajaran. Merujuk pada akumulasi data instrumen kuesioner, indikator keterpakaian ini

mengumpulkan skor 22 dengan raihan persentase 88%, yang memosisikannya dalam kriteria sangat praktis. Temuan tersebut membuktikan kelayakan produk yang optimal untuk diintegrasikan.

## **Pembahasan**

Media pembelajaran PEKASA (Pembentukan Kata Sederhana) dikembangkan guna mengoptimalkan kemampuan literasi dasar siswa sekolah dasar dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik serta mengintegrasikan kearifan lokal dalam materi pembelajaran. Tahapan penciptaan produk yang meliputi fase perancangan, pengujian oleh pakar, revisi, hingga pengukuran tingkat keterpakaian mengindikasikan kelayakan operasional PEKASA sebagai perangkat edukasi digital jika ditinjau dari sudut pandang materi maupun media.

## **Kelayakan Perangkat Media**

Merujuk pada akumulasi penilaian oleh pakar desain, aplikasi PEKASA mengumpulkan raihan persentase sebesar 78,8% dan dinyatakan memenuhi standar kualifikasi *Layak*. Temuan tersebut memberikan indikasi jika sarana edukasi digital hasil pengembangan telah memenuhi kriteria teknis serta estetika visual selaku platform pembelajaran berbasis multimedia interaktif bagi anak didik di jenjang sekolah dasar. Validasi ahli media memastikan bahwa tampilan, kejelasan informasi, dan interaktivitas aplikasi telah selaras terhadap pemenuhan target instruksional (Fayza Marbella et al., 2024). Melalui perolehan tersebut, catatan verifikasi ini memberikan penegasan jika platform PEKASA sanggup menyokong jalannya instruksi pengajaran secara optimal lewat sajian grafis visual dan interaktivitas yang memadai.

Pada aspek kesesuaian antara materi dan capaian pembelajaran, validator menilai bahwa materi mengenai pembentukan kata sederhana dalam aplikasi PEKASA sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Materi disusun secara sistematis dan mencakup kompetensi yang harus dikuasai siswa, sehingga berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang diharapkan. Temuan ini sejalan dengan hasil validasi materi dalam pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran IPA kelas V yang menunjukkan bahwa materi memperoleh skor persentase validasi yang tinggi dan tergolong sangat valid, mencerminkan kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Fitriah & Suryanti, 2025).

Dalam hal penyelarasan topik terhadap target instruksional, validator juga mengungkapkan bahwa setiap submateri, contoh, dan latihan disusun sedemikian rupa sehingga siswa dapat memahami konsep pembentukan kata sederhana sesuai dengan tujuan pembelajaran, memperkuat korelasi struktural materi terhadap capaian kompetensi yang ditargetkan sepanjang aktivitas (Tulljanah et al., 2025).

Tinjauan pada indikator kecocokan antara muatan dan materi pembelajaran, validator menilai bahwa konten yang ada, baik dalam bentuk teks, gambar, maupun aktivitas tambahan, relevan dengan materi pembelajaran dan karakter anak usia sekolah dasar, akibatnya mempermudah mereka sewaktu menginternalisasi materi. Hal tersebut sejalan dengan rekam studi terdahulu

yang mengindikasikan kelayakan perangkat edukasi berbasis visual setelah diuji oleh pakar materi dan memperoleh skor validitas tinggi, yang berarti muatan dalam media tersebut telah disusun sedemikian rupa sehingga adaptif terhadap kebutuhan sekaligus profil perkembangan anak didik, serta mampu menopang pemahaman siswa atas topik ajar (Rosyida & Sukartiningsih, 2021).

Dalam hal keselarasan teks bacaan dengan materi pembelajaran, validator juga memberikan penilaian yang baik karena teks bacaan disajikan dengan pilihan kosakata yang ringkas, jelas, serta selaras terhadap kapasitas kognitif peserta didik tingkat dasar, serta mendukung materi pembentukan kata sederhana yang sedang dipelajari (Kurniawati, 2021).

Mengenai latihan soal, validator menilai bahwa yang disediakan dalam media PEKASA telah membantu siswa memahami materi tentang pembentukan kata sederhana. Latihan soal disusun secara bertahap dan disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas awal, sehingga dapat memperkuat penguasaan dasar konsep melalui penerapan langsung. Keberadaan latihan soal juga mempermudah pendidik dalam mengevaluasi capaian belajar anak didik mengenai topik yang telah dipelajari.

Secara umum, media PEKASA yang telah dikembangkan dinilai mampu memberikan kontribusi positif terhadap jalannya instruksi pembelajaran, terutama untuk menguatkan konseptual siswa mengenai skema pembentukan kata sederhana yang merupakan dasar literasi awal. Penyajian materi dikemas secara interaktif dan kontekstual, sehingga memandu anak didik sewaktu menginternalisasi prinsip dasar secara lebih efektif serta mendorong keaktifan mereka dalam proses belajar. Hal tersebut sejalan dengan rekam studi terdahulu yang mengindikasikan kelayakan perangkat edukasi berbasis digital komprehensif setelah dirancang secara runtut guna mengakomodasi keperluan siswa kelas I dan dapat meningkatkan keterampilan membaca awal mereka karena konten materi disusun sederhana namun mendukung tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara keseluruhan (Rosa et al., 2023).

### **Kelayakan Bahasa**

Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam aplikasi PEKASA mencapai skor rata-rata 88,5% dengan kategori Sangat Layak, menggambarkan bahwa bahasa yang digunakan dalam aplikasi sudah sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar, komunikatif, serta mudah dipahami oleh siswa. Bahasa yang sederhana, lugas, dan kontekstual sangat penting dalam media pembelajaran agar pesan instruksional dapat diterima secara efektif oleh siswa sekolah dasar (lihat literatur tentang bagaimana penggunaan media yang sederhana meningkatkan pemahaman membaca pada tingkat awal) (Sari & Mahendra 2025).

Kesesuaian bahasa pada aplikasi PEKASA tampak dari pemilihan kosakata yang tepat, struktur kalimat yang runtut, serta penggunaan istilah yang konsisten sehingga mampu memandu siswa memahami materi pembelajaran secara bertahap. Kondisi tersebut selaras dengan temuan studi terdahulu (Setiawaty, Fahrizal, et al., 2025) yang mengindikasikan kelayakan instrumen edukasi bermuatan nilai-nilai kelokalan, dengan penggunaan kosakata sederhana dan konteks budaya lokal, efektif meningkatkan pemahaman siswa

terhadap materi pelajaran serta keterampilan menyusun kalimat. Integrasi unsur budaya lokal juga menyajikan proses internalisasi materi yang jauh lebih kontekstual karena membantu anak didik mengaitkan topik ajar terhadap kehidupan sehari-hari mereka, sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya lokal sejak dini (Mutia et al., 2025).

Aspek integrasi kearifan lokal dalam aplikasi PEKASA diperkuat melalui pengangkatan nilai budaya setempat ke dalam narasi pembelajaran sehingga membantu siswa memahami konteks budaya sekaligus menanamkan nilai karakter sejak dini. Temuan ini selaras dengan (Setiawaty, Najikhah, et al., 2025) maupun memberikan bukti kalau rancangan perangkat ajar berbasis digital berbasis flipbook dengan muatan kearifan lokal mampu mengoptimalkan kecakapan literasi baca anak didik pada tingkat sekolah dasar karena materi disajikan dalam konteks yang relevan dengan keseharian peserta didik. Di samping itu, studi komparatif oleh (Setiawaty, Nissa, et al., 2025) turut memperkuat argumen bahwa platform edukasi interaktif bermuatan budaya lokal dapat mengoptimalkan gairah belajar serta partisipasi aktif murid sepanjang interaksi bahasa, sehingga proses belajar menjadi jauh lebih berarti sekaligus adaptif.

Rekam peninjauan oleh ahli bahasa mengonfirmasi jika aplikasi PEKASA mendapatkan raihan nilai rata-rata sebesar 88,5% bersama kualifikasi Sangat Layak. Raihan skor ini merepresentasikan bahwa struktur kebahasaan pada platform ini telah selaras terhadap fase pertumbuhan psikologis siswa tingkat dasar, bersifat komunikatif, serta mudah dipahami. Penggunaan bahasa yang sederhana dan kontekstual mendukung efektivitas pembelajaran literasi awal. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa bahasa dalam media pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan berbahasa peserta didik agar pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara optimal (Ivoni Amelia 2024).

Secara keseluruhan, media PEKASA yang telah dikembangkan dianggap layak digunakan karena bahasa dan materinya komunikatif, sesuai dengan perkembangan peserta didik sekolah dasar, mudah dipahami, serta kontekstual dengan lingkungan dan budaya lokal. Penyajian materi yang interaktif dan kontekstual membantu peserta didik memahami konsep secara lebih efektif, mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, dan dapat memperkaya kosakata serta kompetensi literasi awal. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa integrasi media digital dengan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran sastra efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, pemahaman materi pembelajaran, serta membantu perkembangan karakter melalui pengayaan literasi sejak dini (Mardi et al., 2025).

#### **Uji Kepraktisan oleh Guru dan Siswa**

Fase pengujian keterpakaian melibatkan pendidik bersama murid selaku subjek pengguna utama aplikasi PEKASA. Rekam evaluasi membuktikan capaian persentase dari pihak pendidik sebesar 82,6%, sedangkan kelompok murid memberikan penilaian sebesar 90%. Berdasarkan akumulasi tersebut, keduanya menempatkan produk pada kualifikasi *Sangat Praktis* menurut kriteria penilaian angket kepraktisan media pembelajaran yang umum diaplikasikan pada riset pengembangan perangkat edukasi (Ardy Irawan 2021). Ditinjau dari

indikator estetika, respons dari guru serta siswa mengonfirmasi bahwa rancangan platform ini sangat memikat sekaligus praktis dioperasikan; perpaduan warna, tipografi, hingga sajian pergerakan animasi dianggap adaptif terhadap perkembangan psikologis anak usia dasar, sehingga tidak hanya estetik tetapi juga berkontribusi pada pengalaman belajar yang menyenangkan. Temuan tersebut selaras dengan konfirmasi riset terdahulu yang menegaskan bahwa integrasi komponen visual yang interaktif pada instrumen ajar mampu mendorong keterlibatan sekaligus gairah belajar peserta didik tingkat dasar secara nyata (Hidayat et al., 2025).

Mengevaluasi substansi materi, guru berpendapat bahwa muatan informasi di dalam PEKASA sudah sesuai dengan target capaian kurikulum dan mudah untuk diajarkan, di sisi lain para anak didik menilai apabila topik yang disajikan tergolong atraktif serta gampang dimengerti. Capaian tersebut memperkuat studi dari (Setiawaty, Santoso, et al., 2025) yang mengindikasikan bahwa formulasi sarana edukasi berbasis *mobile learning* yang memadukan muatan materi bahasa Indonesia dengan konten lokal beserta elemen *game* mampu menyajikan materi sesuai tuntutan kurikulum sekaligus memperkuat pemahaman konsep siswa.

Aspek penyajian dalam PEKASA mendapatkan skor tertinggi lantaran platform ini memuat ragam stimulasi interaktif berupa kuis maupun permainan digital simpel yang terbukti dapat mengoptimalkan gairah belajar siswa. Catatan ini diperkuat melalui temuan eksperimen (Setiawaty, Santoso, et al., 2025) mengenai signifikansi integrasi *edugame* dalam aplikasi pembelajaran yang sanggup menghadirkan iklim belajar secara lebih interaktif, kondusif, sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

### **Implikasi Pengembangan**

Temuan eksperimen mengonfirmasi bahwa eksistensi perangkat pembelajaran digital seperti PEKASA memberikan kontribusi yang baik terhadap proses pembelajaran literasi awal di jenjang sekolah dasar. Pemanfaatan media digital interaktif terbukti efektif dalam memformulasikan suasana kelas yang akomodatif, menarik, serta jauh dari kesan monoton, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil studi ini senada dengan riset (Herlina Rusdi et al., 2025) **yang menegaskan** bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang menarik secara visual dan interaktif berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas dasar.

Selain itu, media pembelajaran digital inovatif juga berimplikasi pada meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penyajian materi secara visual dan interaktif membantu peserta didik memahami konsep secara lebih efektif serta mendorong keaktifan mereka dalam proses belajar. Dukungan studi (Rachmawati, 2025) menunjukkan bahwa penerapan teknologi pembelajaran inovatif yang dirancang selaras dengan profil perkembangan anak usia sekolah dasar dapat memperkuat keterlibatan siswa dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

### **SIMPULAN**

Bersandarkan pada temuan riset serta ulasan yang telah dipaparkan, dapat disintesis bahwa perangkat edukasi PEKASA (Pembentukan Kata Sederhana) memenuhi syarat kualifikasi serta memiliki tingkat keterpakaian

yang amat optimal untuk diintegrasikan dalam menopang keterampilan membaca awal bagi kelompok murid kelas I Fase A di tingkat sekolah dasar. Proses pengujian oleh para pakar membuktikan bahwa rancangan PEKASA telah memenuhi standar kelayakan pada dimensi media, substansi materi, sekaligus tata bahasa. Keunggulan tersebut ditunjang oleh penyajian estetika visual yang adaptif terhadap fase perkembangan psikologis murid kelas awal, serta pengorganisasian topik yang runtut sekaligus mudah dipahami. Di samping itu, pengukuran tingkat kepraktisan menghasilkan umpan balik yang sangat memuaskan dari pihak pendidik maupun peserta didik, dengan raihan persentase masing-masing menyentuh angka 82,6% dan 90%. Kendati tahapan uji coba produk ini baru dilaksanakan dalam ruang lingkup satu instansi pendidikan saja, platform PEKASA terbukti memiliki prospek yang sangat baik untuk dioptimalkan secara lebih luas selaku instrumen pembelajaran berbasis digital guna memperkuat literasi membaca permulaan di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fayza Marbella et al. (2024). Validitas Media Digital Nearpod untuk Pembelajaran Membaca Puisi Siswa Kelas X. *Of Education Research*, 5(3), 2600–2607.
- Fitriah, L., & Suryanti. (2025). Validitas Multimedia Interaktif “Perdasia” Pada Pembelajaran Ipa Untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(1), 238–251.
- Herlina Rusdi, Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 347–360.
- Hidayat et al. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5, 1557–1565.
- Irawan, A., & Hakim, M. ari. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas Vii Smp/Mts. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1):, 10(April), 91–100.
- Iswara, P. D., Julia, J., Supriyadi, T., & Ali, E. Y. (2023). Developing Android-Based Learning Media to Enhance Early Reading Competence of Elementary School Students. *Pegem Jorunal of Education and Instruction*, 13(4), 43–55. <https://doi.org/10.47750/pegegog.1>
- Ivoni Amelia. (2024). Optimalisasi Penilaian Kognitif Melalui Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(4), 229–234. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i4.1119>
- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 1–9.
- Kurniawati, R. P. (2021). Media Workbook Berbasis Contextual Teaching and Learning sebagai Media Pembelajaran Calistung pada Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10737–10745.
- Mardi, M., Putri, D. E., & Naini, I. (2025). Peningkatan Literasi Sastra Siswa Sekolah Dasar melalui Media Digital dan Pendekatan Kontekstual. *Edu Cendekia*, 429–435.

<https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i02.6408>

- Mete, M. A. I., Hariadi, F., & Malo, R. M. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membaca Permulaan Anak Di Sd Masehi Praiwora Kelas 1. *JITET(Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)*, 13(1), 747–755.
- Mutia, S., Rahmadea, S. A., Nugraini, M. L., & Safitri, N. (2025). Pengembangan Flipbook EMOSAPALOPA Berbasis Kearifan Lokal Pati untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Siswa SD Kelas V. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 21047–21062.
- Rachmawati, A. (2025). Innovative Digital Learning Media To Enhance Student Engagement And Learning Outcomes In Elementary Schools. *Schola*, 03(01), 22–27.
- Ramadhani et, A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Media Flashcard Materi Kata Sederhana Kelas 1 Sdn 2 Singocandi Kudus. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 453–463.
- Rosa, D., Suastra, I. W., & Sariyasa. (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.
- Rosmawati, F., & Rohana. (2022). Potret Literasi Baca Tulis Sebagai Salah Satu Keterampilan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 525–532.
- Rosyida, I. S., & Sukartiningsih, W. (2021). Validitas Media Kartu Bergambar Pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 9(5), 2458–2467.
- Sari, M. R., & Mahendra, Y. (2025). The Use of Digital Media to Improve Reading Skills in Indonesian Language Learning in Elementary Schools : A Literature Review. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 8(2), 232–242.
- Setiawaty, R., Fahrizal, D., Ariani, N. P., & Nikmah, M. U. (2025). *Integrasi Kearifan Lokal Dalam Media Pembelajaran di SD : Sitematic 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., 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 Development. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 5(4), 3872–3892.
- Setiawaty, R., Santoso, D. A., & Setiawaty, R. (2025). Peningkatan Literasi Guru SD Melalui Pembuatan Mobile Learning Apps Materi Bahasa Indonesia Bermuatan Kearifan Lokal Terintegrasi Edugame dan Edpuzzle. *Kampus Mengajar*, 5(2), 137–151. <https://doi.org/10.56972/jikm.v5i1.264>
- Sofiasyari, I., Amanaturrahmah, I., & Yuliyanto, A. (2023). Analisis Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1789–1798. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7542>
- Tulljanah, R., Suhendra, Y., & Ramadhini, K. (2025). Validitas Media Pembelajaran Video Interaktif Berbantuan Edpuzzle pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 20 Indarung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 23344–23348.

Ussabrina, C., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Problematika Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah (Gls) Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 242-250.

Yulianto, E., Sumarno, & Buchori, A. (2025). The Development of Tri N-Based Interactive Learning Media to. *Journal of Educational Sciences*, 9(6), 5916-5930.