



Pengembangan Media Digital ‘Seasik Reog’ untuk Meningkatkan Pemahaman Antonim dan Sinonim Siswa Sekolah Dasar

Developing the Digital Media ‘Seasik Reog’ to Improve Elementary School Students’ Understanding of Antonyms and Synonyms

Ella Fazira¹, Anka Putri Cahyaningtyas², Laura Dewi Anggraini³, Rani Setiawaty^{4*}

Universitas Muria Kudus

Email : 202433041@std.umk.ac.id¹, 202433029@std.umk.ac.id², 202433008@std.umk.ac.id³,
rani.setiawaty@umk.ac.id^{4*}

Article Info

Article history :

Received : 26-12-2025

Revised : 28-12-2025

Accepted : 30-12-2025

Published : 03-01-2026

Abstract

This study aims to develop SEASIK REOG digital learning media based on Ponorogo local wisdom and to examine its feasibility and practicality in Indonesian language learning for fourth-grade students of SD Negeri 2 Sidomulyo. The study used a Research and Development method with the ADDIE model, including analysis, design, development, and implementation stages. The subjects were 21 fourth-grade students. Data were collected through expert validation sheets, student and teacher questionnaires, observations, and documentation, then analyzed descriptively. The results showed that SEASIK REOG media was very valid, with material expert validation of 93.7% and media expert validation of 82.5%. Practicality results indicated very practical criteria, with student responses of 96.2% and teacher responses of 82.5%. These findings indicate that SEASIK REOG is suitable as an interactive and contextual learning medium to improve students’ understanding of antonyms and synonyms while introducing local wisdom in elementary schools..

Keywords : Antonyms and synonyms, digital media, elementary school.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital SEASIK REOG berbasis kearifan lokal Ponorogo dan untuk menguji kelayakan dan kepraktisannya dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa kelas empat SD Negeri 2 Sidomulyo. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan dengan model ADDIE, termasuk tahapan analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas empat. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, kuesioner siswa dan guru, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media SEASIK REOG sangat valid, dengan validasi ahli materi sebesar 93,7% dan validasi ahli media sebesar 82,5%. Hasil kepraktisan menunjukkan kriteria sangat praktis, dengan respons siswa sebesar 96,2% dan respons guru sebesar 82,5%. Temuan ini menunjukkan bahwa SEASIK REOG cocok sebagai media pembelajaran interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang antonim dan sinonim sekaligus memperkenalkan kearifan lokal di sekolah dasar.

Kata Kunci : Antonim dan sinonim, media digital, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada era digital telah membawa perubahan fundamental dalam dunia pendidikan, terutama pada penyelenggaraan proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi memungkinkan guru menyampaikan materi ajar secara lebih fleksibel dengan memanfaatkan media digital, sementara peserta didik memiliki akses luas terhadap



sumber belajar berbasis internet yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Media pembelajaran juga merupakan unsur penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar, berfungsi sebagai sarana penyampaian materi yang memudahkan guru menjelaskan konsep secara jelas, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. (Kusumawardani et al., 2024; Preihatningsih et al., 2025; Setiawaty et al., 2024, 2025). Transformasi ini menuntut inovasi pembelajaran yang tidak lagi bergantung pada metode konvensional, tetapi memerlukan pendekatan kreatif dan interaktif agar pembelajaran berlangsung lebih efektif, bermakna, dan relevan dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar (Indah, 2023).

Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek penguasaan kosakata seperti antonim dan sinonim, kemampuan pemahaman makna kata memiliki peran krusial dalam mendukung kecakapan berbahasa, baik dalam membaca pemahaman, menulis, maupun komunikasi lisan. Akan tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata masih dominan menggunakan metode ceramah, latihan tertulis, dan menghafal daftar kata. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi, partisipasi aktif, dan ketercapaian hasil belajar peserta didik (Palupi et al., 2025). Berdasarkan wawancara awal dengan guru kelas IV, sebagian siswa mengalami kesulitan membedakan makna kata berlawanan maupun bersinonim karena pembelajaran kurang memanfaatkan media visual dan digital interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa SD masa kini.

Sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Teori Pembelajaran Multimedia menekankan bahwa penyajian informasi yang mengintegrasikan teks, visual, audio, dan animasi dapat mengoptimalkan pemrosesan kognitif peserta didik, meminimalkan beban kognitif, serta memperkuat retensi memori (Prastiwi, 2025). Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi intrinsik, dan hasil belajar melalui tantangan, umpan balik langsung, dan aktivitas yang menyenangkan (Putri, 2025).

Perkembangan pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar menuntut tersedianya media yang mampu membantu siswa memahami kosakata secara lebih bermakna. Namun, media pembelajaran digital yang secara khusus dirancang untuk materi antonim dan sinonim masih sangat terbatas. Minimnya penggunaan media interaktif yang dapat memvisualisasikan hubungan makna antar kata membuat pembelajaran kosakata cenderung bersifat hafalan dan tidak kontekstual. Penelitian menunjukkan bahwa media digital seperti kamus digital dapat membantu meningkatkan pemahaman kosakata secara lebih terarah (Marcelina, 2023). Dengan demikian, kebutuhan akan media digital yang lebih kontekstual, interaktif, dan relevan dengan budaya lokal menjadi semakin penting.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menegaskan efektivitas media digital dalam penguasaan kosakata. Aulia, (2024) menunjukkan bahwa Wordwall meningkatkan pemahaman antonim dan sinonim melalui aktivitas interaktif. Nikasari & Purwati, (2024) mengembangkan vocabulary digital berbasis PBL yang valid dan efektif. Sementara itu, Marcelina, (2023) mengungkapkan pengaruh signifikan kamus digital terhadap penguasaan kosakata. Temuan-temuan



ini memperlihatkan bahwa media digital sangat dibutuhkan, namun sebagian besar media tersebut belum mengintegrasikan unsur budaya lokal sebagai daya tarik pembelajaran.

Pemahaman antonim dan sinonim sangat penting bagi siswa SD karena memengaruhi kemampuan memahami bacaan dan menyusun kalimat. Namun, siswa masih mengalami kesulitan menguasai kedua konsep tersebut karena pembelajaran yang monoton. Media digital terbukti dapat meningkatkan pemahaman makna kata melalui pengalaman belajar yang lebih visual, kontekstual, dan interaktif (Ardy et al., 2025). Karena itu, pengembangan media digital berbasis budaya lokal seperti “Seasik Reog” menjadi sangat relevan untuk menghadirkan pembelajaran kosakata yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa era digital.

Media digital “Seasik Reog” (Serunya Belajar Antonim dan Sinonim Berbasis Kearifan Lokal Ponorogo) merupakan media interaktif berbasis teknologi yang dikembangkan untuk mendukung pemahaman antonim dan sinonim siswa kelas IV SD. Identitas media ini mencakup integrasi budaya lokal Reog sebagai daya tarik visual, materi antonim dan sinonim yang sesuai kurikulum, dan format interaktif yang menyediakan navigasi mudah serta umpan balik langsung bagi siswa. Penelitian Ode et al., (2025) menunjukkan bahwa media interaktif dapat menciptakan kondisi kelas yang lebih kondusif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: 1). mengembangkan media digital “Seasik Reog” sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman antonim dan sinonim siswa kelas IV SD Negeri 2 Sidomulyo; 2). menguji kelayakan media dari aspek ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi; serta 3). menguji keefektifan media digital “Seasik Reog” dalam meningkatkan pemahaman kosakata, khususnya antonim dan sinonim.

Berisi latar belakang penelitian yang dilakukan, kalimatnya singkat, padat, dan jelas. Pada pendahuluan ini juga disertakan tujuan penelitian yang dituliskan pada akhir paragraph. Penulisan sumber dalam teks perlu menunjukkan secara jelas nama penulis, tahun terbit dan halaman tempat naskah berada. Permasalahan dan tujuan, serta kegunaan penelitian ditulis secara naratif dalam paragraf-paragraf, tidak perlu diberi subjudul khusus. Pendahuluan ditulis dengan font Times New Roman-12, spasi 1,15. Tiap paragraf diawali kata yang menjorok ke dalam sekitar 1 cm dari tepi kiri tiap kolom.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tujuan menghasilkan media digital “Seasik Reog” serta menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam pembelajaran antonim dan sinonim. Metode R&D dipilih karena berorientasi pada pengembangan produk pendidikan yang dapat digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran (Purwanto, 2023). Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam penguasaan materi antonim dan sinonim.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) yang dikembangkan oleh Branch (2009). Tahap Analyze dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, karakteristik pengguna, tuntutan kurikulum, serta permasalahan pembelajaran yang relevan sebagai dasar pengembangan produk. Selanjutnya



pada tahap Design dilakukan perancangan struktur dan konten produk, pemilihan media dan tampilan, penyusunan storyboard, serta penyusunan instrumen penelitian seperti lembar validasi dan angket. Tahap Development diwujudkan dengan mengembangkan media Seasik Reog, integrasi unsur budaya lokal, kemudian melakukan uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi guna menilai kevalidan produk, sebelum dilanjutkan revisi. Setelah dinyatakan layak oleh para validator, tahap Implement dilaksanakan melalui uji coba terbatas pada peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk berdasarkan respon guru dan siswa terhadap aspek kemudahan, kemenarikan, dan kebermanfaatan produk dalam pembelajaran.

1. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 2 Sidomulyo, dengan total 21 siswa yang terbagi dalam uji coba skala kecil 2 siswa dan uji coba skala besar 21 siswa. Pemilihan sampel menggunakan teknik simple random sampling, sehingga setiap siswa memperoleh peluang yang sama untuk menjadi bagian dari sampel. Data penelitian dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen, yaitu: 1). Lembar validasi ahli untuk mengetahui tingkat kevalidan produk; 2). Angket respon siswa dan guru untuk menilai tingkat kepraktisan; 3). Lembar observasi untuk melihat keterlaksanaan penggunaan produk; 4). Dokumentasi sebagai pendukung data penelitian.

Data pada penelitian ini dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dan kualitatif deskriptif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan produk berdasarkan skor hasil penilaian ahli, guru, dan siswa. Setiap skor diubah menjadi persentase menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun untuk menginterpretasikan hasil tersebut, penelitian ini menggunakan kategori kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang diadaptasi dari kriteria penilaian yang dikembangkan oleh (Suharsimi, 2019) dan (Kurnia et al., 2023). Adapun kategori kevalidan dan kepraktisan produk dapat dilihat pada tabel 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 penelitian ini menyajikan proses dari pengembangan media digital SEASIK REOG (Serunya Belajar Antonim dan Sinonim Berbasis Kearifan Lokal Ponorogo) yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman antonim dan sinonim siswa kelas IV SD. Pengembangan dilakukan secara sistematis dengan menggunakan metode ADDIE yang memiliki tahapan sebagai berikut.

Tahap Analisis (analysis)

Tahap analyze dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran kosakata di kelas IV SD Negeri 2 Sidomulyo melalui observasi, wawancara guru, dan kajian kondisi pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran antonim dan sinonim belum optimal karena guru masih menggunakan metode ceramah dan buku teks sehingga pembelajaran monoton, minim media interaktif, serta membuat siswa hanya menghafal tanpa memahami makna secara kontekstual. Kurangnya visualisasi menyebabkan siswa kesulitan membedakan antonim dan sinonim, sejalan dengan penelitian terdahulu yang menegaskan efektivitas media digital dalam memperkuat pemahaman kosakata (Alamanda, 2024). Selain itu, materi kurikulum yang menuntut pemahaman makna secara tepat belum didukung latihan interaktif dalam buku teks. Temuan ini menjadi dasar pengembangan media digital SEASIK REOG sebagai media yang menggabungkan visual, audio, dan permainan edukatif untuk meningkatkan pemahaman antonim dan sinonim secara menyenangkan dan bermakna.

Tahap Desain (Design)

Tahap desain dilakukan dengan merancang konsep awal media digital SEASIK REOG untuk pembelajaran antonim dan sinonim kelas IV SD. Peneliti menyusun ringkasan materi, indikator pembelajaran, serta contoh dan latihan yang mudah dipahami siswa.




Rancangan media kemudian dituangkan dalam bentuk desain visual menggunakan platform Canva. Canva dipilih karena menyediakan fitur desain grafis yang mudah digunakan, mendukung elemen visual modern, serta memungkinkan penyusunan tampilan halaman yang konsisten dan menarik. Setelah desain selesai di Canva, media didigitalisasi menggunakan Heyzine, yaitu platform yang dapat mengubah desain statis menjadi flipbook interaktif. Melalui Heyzine, media memperoleh fitur navigasi, pembalikan halaman, serta elemen interaktif tertentu yang lebih mendekatkan siswa pada pengalaman membaca digital. Tahap berikutnya adalah konversi media menjadi aplikasi Android menggunakan <https://appsgeyser.com/create-app>. Platform ini



memungkinkan media yang dibuat di Heyzine diubah menjadi format aplikasi (.apk) yang dapat diinstal pada perangkat Android siswa maupun guru.

Keunikan SEASIK REOG ini terletak pada Integrasi budaya lokal dilakukan melalui penggunaan ikon Reog, warna-warna khas Ponorogo, ilustrasi gerakan tari Reog, serta tokoh-tokoh yang merepresentasikan kearifan budaya setempat. Tujuan dari integrasi ini adalah agar pembelajaran antonim dan sinonim tidak hanya menjadi kegiatan kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar. Setelah aplikasi ini selesai dirancang, penilaian kualitas produk melalui uji validasi oleh para ahli. Validasi ahli diperlukan untuk menilai sejauh mana media SEASIK REOG telah memenuhi aspek kejelasan materi, kesesuaian isi dengan kurikulum, kualitas tampilan, interaktivitas, serta kegunaannya dalam mendukung proses pembelajaran antonim dan sinonim. Hasil dari masukan dan saran para ahli digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan, sehingga aplikasi ini siap di uji cobakan kepada siswa dan guru SD Negeri 2 Sidomulyo. Berikut merupakan desain dari aplikasi SEASIK REOG.

Tabel 3. Desain Aplikasi SEASIK REOG

Halaman (Fitur)	Penjelasan
	Tampilan utama aplikasi SEASIK REOG berupa cover dan judul materi pembelajaran, terdapat tombol segitiga untuk memulai.
	Halaman kedua aplikasi SEASIK REOG yaitu menu materi membaca permulaan.
	Halaman ketiga aplikasi SEASIK REOG berisi petunjuk penggunaan, selain itu terdapat tombol <i>home</i> , <i>next</i> untuk memulai.



	<p>Halaman materi mengenai antonim dan sinonim.</p>
	<p>Halaman materi sinonim dan antonim mengenai contoh kata.</p>
	<p>Halaman materi sinonim dan antonim mengenai contoh kalimat.</p>
	<p>Halaman latihan soal mengenai materi sinonim dan antonim.</p>

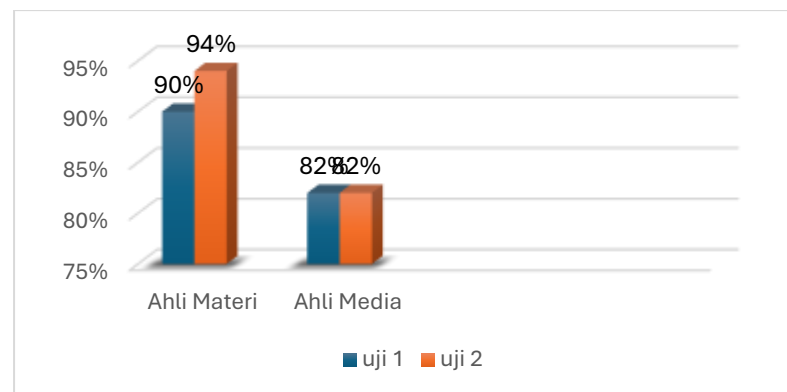
Uji Kelayakan

Setelah media berhasil dikembangkan, tahap berikutnya adalah melakukan uji validasi untuk menilai kualitas produk. Validasi dilakukan oleh dua jenis ahli, yaitu ahli materi, dan ahli media. Media yang dikembangkan dinilai valid oleh ahli materi dan ahli media sebelum digunakan dalam pembelajaran, yang menunjukkan pentingnya tahap validasi dalam memastikan kualitas produk (Armanda et al., 2025; Devi, 2023). Validasi ahli materi yang bertujuan untuk menilai kesesuaian materi dengan kompetensi pembelajaran, ketepatan konsep, kejelasan bahasa, serta sistematika penyajian materi. Materi pembelajaran dinyatakan sangat layak jika indikator pembelajaran telah memenuhi kompetensi yang akan dicapai dan disajikan secara runtut serta mudah dipahami oleh peserta didik. Penilaian ahli materi umumnya dilakukan untuk memastikan bahwa isi materi telah sesuai dengan standar akademik dan kurikulum yang berlaku (Muslihah et al., 2025). Validasi tahap



1 pada ahli materi memperoleh skor 36 dengan presentase 90% termasuk dalam kategori sangat praktis namun terdapat catatan diperlukan revisi yang tidak terlalu mendasar. Saran dan masukan yang diberikan berupa perbaiki penjelasan sinonim dan antonim dan substansi penjelasan perlu diperjelas dalam huruf tebal. Setelah dilakukan perbaikan, ahli materi kembali menilai media pembelajaran yang dikembangkan dan diperoleh hasil validasi tahap 2, yaitu skor 39 dengan presentase 93,7 % dan dikualifikasikan kategori sangat praktis (Gambar 4).

Validasi ahli media bertujuan untuk menilai desain media pembelajaran, yang meliputi tampilan visual, keterbacaan teks, navigasi, konsistensi layout, serta kemudahan penggunaan media. Media pembelajaran yang baik harus mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dioperasikan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Ngurah & Laksana, 2024) . Validasi ahli media tahap 1 memperoleh skor 33 dengan presentase 82,5%, kategori sangat praktis. Validasi ahli media tahap 2 memperoleh skor yang sama yaitu 33 dengan presentase 82,5%, dengan kategori sangat praktis (Gambar 4).



Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media.

Penilaian yang telah dilakukan ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media digital SEASIK REOG berbasis media interaktif sangat valid, praktis dan sangat baik untuk diuji coba setelah revisi.

Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah media digital SEASIK REOG (serunya belajar antonim dan sinonim berbasis kearifan lokal ponorogo) dinyatakan layak oleh para ahli materi dan ahli media, tahap selanjutnya Adalah implementasi melalui uji validasi pengguna, yaitu siswa dan guru kelas. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui Tingkat kepraktisan dan keberterimaan media dalam pembelajaran antonim dan sinonim di kelas IV sekolah dasar.

Validasi Siswa

Validasi terhadap siswa bertujuan untuk mengidentifikasi respon pengguna terhadap media digital SEASIK REOG berdasarkan aspek tampilan, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, serta kesan dan manfaat dalam proses pembelajaran. Uji coba awal dilaksanakan secara terbatas dengan melibatkan dua siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa pertama memperoleh skor 38 dari skor maksimum 40 dengan hasil (95%), sementara siswa kedua memperoleh skor 39 dengan hasil (97,5%). Rata-rata respon siswa sebesar 96,2% menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis. Temuan ini mengindikasikan bahwa media digital SEASIK REOG tidak



hanya mudah digunakan dan memiliki tampilan menarik, tetapi juga mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi antonim dan sinonim. Selain memberikan pengalaman belajar yang positif, media ini juga meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran. Hasil tersebut selaras dengan temuan Raynaldi et al., (2025) yang menyatakan bahwa media digital interaktif berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Validasi Respon Siswa

No	Responden	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Siswa 1	38	40	95%	Sangat Praktis
2	Siswa 2	39	40	97,5%	Sangat Praktis
Rata-rata				96,2%	Sangat Praktis

Validasi Guru Kelas

Validasi guru kelas dilakukan untuk menilai kepraktisan media digital SEASIK REOG dari sudut pandang pendidik. Aspek yang dinilai meliputi desain media, pembelajaran (instructional), dan penggunaan media (usability). Berdasarkan hasil penilaian guru kelas, diperoleh skor 33 dari skor maksimal 40 dengan persentase 82,5%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, penyajian materi runtut dan mudah dipahami, serta navigasi flipbook mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa media ini dapat membantu proses pembelajaran antonim dan sinonim menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Berdasarkan hasil tersebut, media digital SEASIK REOG dinyatakan layak digunakan tanpa revisi dan dapat diterapkan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Tabel 5. Hasil Validasi Guru Kelas

No	Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Guru Kelas	33	40	82,5%	Sangat Praktis

Implikasi Pengembangan

Secara umum, hasil uji validitas dan kepraktisan menunjukkan bahwa media digital SEASIK REOG berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran antonim dan sinonim di sekolah dasar. Media berbasis digital ini mempermudah guru dan siswa dalam mengakses pembelajaran serta memiliki peluang untuk dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran tematik maupun lintas mata pelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media digital SEASIK REOG (Serunya Belajar Antonim dan Sinonim Berbasis Kearifan Lokal Ponorogo) berhasil dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasil uji kevalidan



menunjukkan bahwa media tergolong sangat valid, dibuktikan dengan nilai validasi ahli materi sebesar 93,7% dan ahli media sebesar 82,5%, Selain itu media juga dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran, yang terlihat dari respon siswa sebesar 96,2% dan respon guru sebesar 82,5%. Dengan demikian, media digital SEASIK REOG dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman kosakata siswa sekaligus mengenalkan nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan agar guru memanfaatkan media digital SEASIK REOG sebagai pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi antonim dan sinonim, guna menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penggunaan serta pengembangan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media SEASIK REOG pada materi atau jenjang kelas yang berbeda, serta melakukan penelitian lanjutan dengan desain eksperimen untuk menguji keefektifan media secara lebih mendalam. Media ini juga dapat disempurnakan dengan penambahan fitur interaktif seperti audio, animasi, dan evaluasi berbasis permainan agar manfaatnya dalam pembelajaran menjadi lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamanda, M. P. (2024). Pengembangan Media Kamus Digital berbasis Android untuk Fase B. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 10(3), 3454–3466.
- Ardaya Muslihah, Syaiful Musaddat, Aulia Dwi Amalina Wahab, I. R. (2025). Peningkatan penguasaan kosa kata melalui penggunaan media. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Armanda, N., Permatasari, S., (2025). Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Powic Pada Materi Teks Deskripsi Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Basataka*, 8(1), 69–74.
- Devi, M. Y. (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>
- Fitri Dwi Prastiwi, T. D. L. (2025). Digital Game-Based Learning in Enhancing English Vocabulary: A Systematic Literature Review. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 349–358.
- Hopipa Indah, E. M. (2023). Efektivitas Media Animasi Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Wahana Didaktika Jurnal*, 692–702.
- Ismi Aulia, H. S. (2024). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa indonesia pada materi sinonim dan antonim melalui media. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 399–411.
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Damariswara, R. (2023). Pengembangan Pop up Papan Magnet Sistem Pencernaan Manusia untuk Menunjang Pembelajaran IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Simki Postgraduate*, 2(4), 298–305.
- Kusumawardani, L., Virgianti, U., Khoirunnisa, N. S., Setiawaty, R., (2024). Pemanfaatan Media Dadu Bergambar dalam Pembelajaran Menulis Karangan Teks Deskripsi pada Siswa Kelas IV SDN Mlatiharjo 2. *Jurnal Lensa Pendas*, 9, 191–202.
- Marcelina, L. (2023). Pengaruh Media Kamus Digital Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(1), 143–152.



- Ngurah, D., & Laksana, L. (2024). Validation Instruments for Local Culture-Based Learning Media. *Journal of Education Technology*, 8(2), 264–274.
- Nikasari, D., & Purwati, P. D. (2024). Pengembangan Media Vocabulary Digital Berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata pada Teks Deskripsi., 4, 16–23.
- Ode, W., Mecriyani, D., Yusnan, M., & Cahyani, S. (2025). Praktik Media Interaktif Dalam Meningkatkan Kondisi Kelas Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education.*, (JHUSE), 1(6), 1–13.
- Palupi, L., Simanjuntak, E. B., Batubara, M. A., Grecia, D., Radinda, P., Ginting, B. R., Turnip, T. T., & Lubis, A. P. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Kosakata Jobs Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 9685–9688.
- Preihatningsih Zulia, Siti Masfuah, R. S. (2025). Efektivitas model pembelajaran JIGSAW berbantuan Media Peta Konsep untuk Mengetahui Keterampilan Proses IPAS siswa Kelas IV SD Miftahissa'adah. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10.
- Purwanto, M. B. (2023). Research And Development : As The Primary Alternative To Educational. *Jell (Journal of English Language and Literature)*, 8(1). <https://doi.org/10.37110/jell.v8i1.172>
- Putri, Herpratiwi, F. (2025). The Influence of Game Based Larning on Student Motivation in the Digital Era: Literature Review. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Pembelajaran*, 10(1), 122–131. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jtp.v10i1.13814>
- Raynaldi Nugraha Prasetya, Ridho Dedy, Arief Budiman, Aura Astuti, Devi Anggi Friani, S. S. (2025). Student Perceptions of the Use of Interactive Digital Media in Improving Learning Motivation. *Wawasan Dan Aksara*, 5(1), 32–41.
- Setiawaty, R., Ardilla, R., Yusuf, M., Ilma, F. N., & Zahra, F. F. (2024). Pemanfaatan Media Game Edukasi Pembelajaran bagi Siswa di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 8(2).
- Setiawaty, R., Ilmiyyah, N., Putri, P. T., & Khoryati, M. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: Systematic Literatur Riview. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(4), 4471–4478.
- Suharsimi, A. (2019). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. PT. Rineka Cipta.