



SiToBa Berbasis Aplikasi Android Sebagai Media Literasi Pemahaman Semantik Materi Sinonim dan Antonim Untuk Siswa Kelas III (Kevalidan dan Kepraktisan)

SiToBa Android Application-Based Literacy Media for Semantic Understanding of Synonyms and Antonyms for Grade III Students (Validity and Practicality)

Mila Berliana^{1*}, Delfi Kholidatun Nisa'i², Vivi Julfiani³, Rani Setiawaty⁴

Universitas Muria Kudus

Email: 202433023@std.umk.ac.id^{1*}, 202533036@std.umk.ac.id², 202433037@std.umk.ac.id³, rani.setiawaty@umk.ac.id⁴

Article Info

Article history :

Received : 28-12-2025

Revised : 30-12-2025

Accepted : 02-01-2026

Published : 04-01-2026

Abstract

The use of interactive media based on Android applications in elementary schools is now widely implemented and is believed to increase students' motivation and learning outcomes. This study aimed to examine the validity and practicality of the SiToBa application (Balinese Local Wisdom Based Synonyms and Antonyms) in Indonesian language semantic learning implemented in Grade III elementary school. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of two media expert validators, two material expert validators, one Grade III classroom teacher, and three Grade III students of SD Negeri 02 Sukolilo. Data collection techniques included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and literature studies. The results showed that the SiToBa media obtained a media validity level of 92.2% and a material validity level of 90%, both of which fall into the very valid category. The practicality test results indicated that teacher responses reached 90% and student responses reached 89%, both categorized as very practical. The integration of Balinese local wisdom elements through visuals, audio, and contextual examples makes learning more engaging, meaningful, and easier for students to understand. Therefore, the SiToBa interactive media is considered highly feasible to be used as an alternative learning medium for Indonesian language semantics, particularly for synonym and antonym materials in Grade III elementary school.

Keywords : *SiToBa, validity, practicality*

Abstrak

Penggunaan media interaktif berbasis aplikasi android di bangku sekolah dasar saat ini sudah banyak digunakan dan dipercaya mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kevalidan dan kepraktisan aplikasi SiToBa (Sinonim dan Antonim Berbasis Kearifan Lokal Bali) dalam pembelajaran semantik Bahasa Indonesia pada siswa kelas III sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas dua validator ahli media, dua validator ahli materi, satu guru kelas III, dan tiga siswa kelas III SD Negeri 02 Sukolilo. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media SiToBa memperoleh tingkat kevalidan media sebesar 92,2% dan kevalidan materi sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa respon guru memperoleh persentase sebesar 90% dan respon siswa sebesar 89% yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Integrasi unsur kearifan lokal Bali melalui visual, audio, dan contoh kontekstual menjadikan pembelajaran lebih menarik, bermakna, dan mudah dipahami siswa. Dengan



demikian, media interaktif SiToBa dinyatakan sangat layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran semantik Bahasa Indonesia, khususnya pada materi sinonim dan antonim di kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci : SiToBa, kevalidan, kepraktisan

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia sangat penting untuk dipelajari karena dengan mempelajari dan menguasainya, siswa memiliki kemampuan untuk menyerap, berkembang, dan berkomunikasi dengan orang lain (Setiawaty et al., 2023). Pada pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat pemahaman semantik siswa sekolah dasar, khususnya pada relasi makna seperti sinonim dan antonim, masih tergolong rendah. Kemampuan memahami makna kata berperan penting dalam membantu siswa membangun kosakata, memahami isi kalimat, serta mengembangkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Sebagian siswa kelas III masih mengalami kesulitan dalam membedakan kata yang memiliki kemiripan maupun pertentangan makna karena pembelajaran semantik sering kali berlangsung abstrak dan minim media pendukung. Kondisi ini sesuai dengan temuan (Susanti et al., 2021) dan (D. K. T. Lestari et al., 2025) yang menyatakan bahwa konsep bahasa yang bersifat abstrak memerlukan bantuan visual dan media digital agar lebih mudah dipahami. Di sekolah dasar, termasuk pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD N 02 Sukolilo, proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman visual maupun interaktif untuk memahami hubungan makna kata.

Pembelajaran semantik merupakan salah satu aspek penting dalam kurikulum Bahasa Indonesia karena berfungsi memperkaya kosakata, memperjelas makna kalimat, dan membantu siswa memahami struktur bahasa dengan lebih baik. Sinonim dan antonim menjadi bagian mendasar dari materi semantik yang perlu dikuasai oleh siswa sejak jenjang kelas rendah (Setiawaty et al., 2021). Penguasaan relasi makna membantu siswa mengolah kata secara tepat ketika berbicara maupun menulis, sekaligus meningkatkan akurasi pemahaman terhadap instruksi atau teks sederhana. Lestari et al., (2023) menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan inovasi media agar siswa mampu memahami konsep secara bertahap dan kontekstual, sedangkan (Susanti, 2021) menegaskan bahwa visualisasi melalui media interaktif dapat membantu siswa memahami materi abstrak seperti relasi makna kata. Sejalan dengan hal tersebut, media pembelajaran bisa berupa alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi selama proses belajar, dengan harapan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta berpotensi meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar (Fitriya et al., 2024; Setiawaty et al., 2025; Setiawaty, 2024; Ulhaq et al., 2025). Kesulitan memahami sinonim dan antonim pada tahap dasar dapat berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa siswa pada tingkat berikutnya, sehingga diperlukan media yang relevan dan mudah digunakan.

Pemanfaatan teknologi digital berbasis Android menjadi salah satu solusi untuk mendukung pembelajaran semantik. Media digital memungkinkan penyajian ilustrasi, animasi, suara, dan latihan interaktif yang memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep sinonim dan antonim. Susanti, (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, fleksibel, dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Media semacam ini tidak hanya mempermudah penyampaian materi abstrak, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Setiawaty et al., 2024). Berbagai



penelitian terkait media digital di sekolah dasar memperlihatkan bahwa integrasi teknologi dapat memberikan dampak positif pada kemampuan bahasa siswa, termasuk pemahaman makna kata.

Media digital interaktif juga menawarkan keunggulan berupa penyajian materi yang sistematis dan mudah diakses. Penyajian fitur visual, suara, dan aktivitas mengerjakan latihan dapat memperkuat retensi siswa terhadap konsep semantik. Ginayah, (2024) menyatakan bahwa media digital yang dilengkapi animasi, suara, dan latihan bertahap dapat meningkatkan pemahaman konsep bahasa secara signifikan karena siswa belajar melalui pendekatan berulang dan terstruktur. Guru dapat memanfaatkan aplikasi digital untuk memperkuat materi yang belum dipahami siswa di kelas. Penggunaan media digital seperti ini sangat sesuai untuk pembelajaran sinonim dan antonim yang memerlukan banyak contoh, visualisasi, dan umpan balik langsung.

Pengembangan berbagai media interaktif berbasis Android telah dilakukan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti media berbasis Smart Apps Creator, media ilustratif untuk pengembangan kosakata, serta game edukasi berbasis kearifan lokal. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan peningkatan motivasi dan kemampuan bahasa siswa melalui penggunaan media digital (Lestari et al., 2023; Khasanah, 2023). Meskipun demikian, sebagian besar pengembangan media yang ada masih berfokus pada penguatan kosakata umum atau keterampilan membaca, bukan pembelajaran semantik secara khusus. Media yang secara spesifik dirancang untuk materi sinonim dan antonim masih sangat terbatas, terutama yang mengintegrasikan konteks budaya lokal.

Integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran memberikan nilai tambah karena dapat memperkuat keterhubungan siswa dengan materi. Khasanah, (2023) menemukan bahwa media berbasis budaya lokal meningkatkan motivasi, fokus, dan kenyamanan belajar siswa karena materi disajikan melalui visual dan konteks budaya yang mereka kenal. Budaya Bali, dengan simbol-simbol khas seperti barong, pura, dan ogoh-ogoh, memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai ilustrasi belajar dalam memahami hubungan makna kata. Penggunaan elemen budaya yang kaya visual menjadikan pembelajaran semantik lebih menarik dan bermakna bagi siswa kelas III yang cenderung memiliki gaya belajar visual.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran SiToBa (Sinonim dan Antonim Berbasis Kearifan Lokal Bali) berbasis aplikasi Android yang dirancang untuk siswa kelas III SD 02 N Sukolilo. Media ini menghadirkan fitur interaktif berupa ilustrasi budaya Bali, animasi, kuis sinonim-antonim, contoh kalimat kontekstual, serta latihan yang terstruktur. Susanti, (2021) menegaskan bahwa media digital yang valid dan praktis berpengaruh langsung terhadap kualitas pemahaman bahasa siswa. Kebaharuan SiToBa terletak pada integrasi budaya Bali dalam materi sinonim dan antonim serta penggunaan fitur interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri maupun dipandu guru. Penelitian ini berfokus pada: (1) mendesain aplikasi SiToBa; (2) menguji kelayakan aplikasi berdasarkan penilaian ahli; dan (3) menguji kepraktisan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan media interaktif SiToBa (Sinonim dan Antonim berbasis kearifan lokal Bali) dalam bentuk aplikasi android. Model pengembangan yang digunakan



adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Model ini dipilih karena memberikan tahapan pengembangan yang sistematis, terstruktur, dan sesuai untuk pengembangan produk edukatif berbasis teknologi (Magda & Anwar, 2023). Pada penelitian ini, proses pengembangan dibatasi hingga tahap implementasi, karena fokus penelitian adalah menilai kevalidan dan kepraktisan media.

Model ADDIE terdiri atas lima tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Afifah et al., 2022). Tahap pertama dalam model ADDIE adalah *Analysis*. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III, mengidentifikasi karakteristik siswa, kebutuhan media visual interaktif, serta pemetaan unsur kearifan lokal Bali yang relevan untuk diintegrasikan ke dalam materi sinonim dan antonim. Tahap analisis ini dilakukan melalui kajian kurikulum dan studi literatur sebagai dasar dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tahap *Design*, yaitu proses merancang struktur media pembelajaran, yang meliputi penyusunan alur navigasi aplikasi, storyboard, dan desain tampilan antarmuka yang ramah anak. Materi sinonim dan antonim disusun sesuai kurikulum kelas III, dilengkapi contoh kata, latihan interaktif, serta elemen kearifan lokal Bali. Pada tahap ini peneliti juga merancang instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar angket respon guru, dan lembar angket respon siswa sebagai alat untuk menilai kevalidan dan kepraktisan produk.

Tahap *Development* merupakan proses pembuatan aplikasi SiToBa berdasarkan rancangan yang telah disusun. Proses ini meliputi pembuatan tampilan grafis, penyusunan materi sinonim dan antonim, mengintegrasikan kearifan lokal Bali, hingga pengembangan tombol-tombol interaktif dalam aplikasi. Setelah prototipe aplikasi selesai, dilakukan validasi kelayakan oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Para ahli memberikan penilaian melalui instrumen yang telah disiapkan dan memberikan masukan perbaikan yang digunakan untuk merevisi produk sebelum dilakukan uji coba.

Tahap *Implementation* dilakukan di SDN 02 Sukolilo, di mana peneliti mempresentasikan aplikasi SiToBa kepada siswa kelas III. Dalam implementasi ini, siswa diberi kesempatan untuk mencoba langsung aplikasi melalui perangkat yang telah disediakan. Setelah sesi penggunaan media, peneliti meminta guru kelas (1 orang) dan 3 siswa (uji coba terbatas) untuk mengisi lembar angket respon guru dan siswa guna menilai tingkat kepraktisan aplikasi dari segi kemudahan, kemenarikan, dan manfaatnya dalam pembelajaran.

Tahap terakhir, yaitu *Evaluation*, yang dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan di setiap tahap melalui revisi berdasarkan masukan ahli. Evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi, yaitu dengan menganalisis hasil validasi ahli serta hasil angket respon guru dan siswa. Evaluasi ini bertujuan untuk menentukan apakah aplikasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Subjek penelitian terdiri atas dua ahli materi, dua ahli media, satu guru kelas III, dan tiga siswa kelas III SD Negeri 02 Sukolilo sebagai responden uji coba terbatas. Teknik pengumpulan data diperoleh dari studi literatur, pengisian lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi,



lembar angket respon guru, dan lembar angket respon siswa. Validasi ahli digunakan untuk menilai kelayakan isi dan tampilan media, sedangkan angket digunakan untuk menilai kepraktisan penggunaan media oleh guru dan siswa.

Instrumen penilaian menggunakan skala likert dengan rentang skor 1–5 untuk validasi ahli dan respon guru, serta skala yang disederhanakan untuk respon siswa agar sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Penilaian dalam bentuk skor kemudian diubah ke dalam bentuk persentase dengan rumus sebagai berikut:

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

dengan keterangan:

P = nilai akhir dalam persentase

f = total skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah skor dari hasil validasi ahli serta angket kepraktisan. Sementara itu, analisis kualitatif digunakan untuk mengolah komentar dan saran dari validator maupun pengguna sehingga dapat dilakukan revisi sesuai kebutuhan. Persentase hasil penilaian selanjutnya digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan produk. Tabel 2 dan Tabel 3 menyajikan kategori kevalidan serta kepraktisan dari media yang dikembangkan yang mengacu pada (Taupik & Fitriani, 2021).

Tabel 1 Skor Penilaian (Selvi Aryani Damayanti, 2024)

Pilihan Penilaian	Skor
Sangat Baik (SB)	1
Baik (B)	2
Cukup (C)	3
Kurang Baik (KB)	4
Sangat Kurang Baik (SKB)	5

Kategori persentase hasil validasi kevalidan media oleh para ahli dapat ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut.

Tabel 2 Kriteria Kevalidan Produk

Percentase	Kriteria
85,01% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
70,01% - 85%	Cukup valid, dapat digunakan dengan revisi kecil
50,01% - 70%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
0,10% - 50%	Tidak valid, tidak dapat dipergunakan

Untuk menilai tingkat kepraktisan media interaktif SiToBa, digunakan kategori berikut:

Tabel 3 Kriteria Kepraktisan Produk

Percentase	Kriteria
85,01% - 100%	Sangat Praktis
70,01% - 85%	Praktis
50,01% - 70%	Kurang Praktis
0,10% - 50%	Tidak Praktis



Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis apabila mencapai persentase antara 70,01% - 100%. Jika hasil penilaian berada di bawah angka tersebut, maka media perlu direvisi berdasarkan masukan validator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Pati, tepatnya di SD N 02 Sukolilo. Subjek penelitian difokuskan pada siswa kelas III sekolah dasar yang satu kelasnya berisi 20 orang. Materi yang diajarkan adalah sinonim dan antonim dengan menggunakan desain kearifan lokal Bali. Aplikasi “SiToBa” dirancang dengan menggunakan Canva sebagai konten visual, kemudian diconvert dalam bentuk flipbook menggunakan web heyzine. Terakhir, pembuatan aplikasi android dirancang menggunakan <https://appsgeyser.com/create-app> agar mempermudah siswa dalam mengakses pembelajaran.

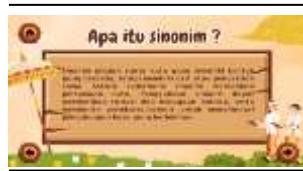
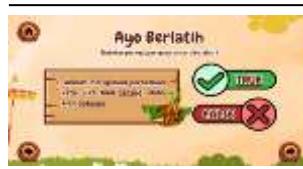
Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android ini mengolaborasikan berbagai jenis elemen untuk desain dengan unsur kearifan lokal Bali seperti pakaian adatnya, makanannya, ataupun simbolnya. Menurut Anisa & Putriyanti, (2024) penggunaan kearifan lokal dalam pendidikan dapat mempertahankan identitas budaya, serta mempunyai rasa memiliki atas kecintaan terhadap budaya sendiri. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan kapasitas guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan kontekstual. Di sisi lain juga mampu menumbuhkan rasa memiliki atas budaya lokal dan keterlibatan peserta didik secara aktif (Setiawaty & Sholekhah, 2023).

Penelitian ini berfokus dalam menguji kevalidan dan kepraktisan dari media dan materi yang disajikan pada media interaktif dengan melibatkan 2 validasi ahli materi, 2 validasi ahli media, 1 lembar angket respon guru kelas 3, dan 3 lembar angket respon siswa kelas 3. Hal tersebut dilakukan untuk menguji kelayakan mulai dari aspek isi materi, desain, tampilan, audio, dan ketepatan bahasa yang dipilih. Berikut ini tampilan desain mulai dari halaman utama, petunjuk penggunaan, materi, video pembelajaran, latihan soal, quiz, dan evaluasi dari aplikasi “SiToBa” :

Tabel 4. Desain Aplikasi SiToBa

Halaman (Fitur)	Penjelasan
	Tampilan utama aplikasi SiToBa berupa cover yang memuat judul aplikasi, tombol start persegi panjang memulai, logo, tombol biodata penulis dan tombol petunjuk penggunaan dibagian atas kanan dan kiri
	Halaman ke-2 berisi petunjuk penggunaan aplikasi SiToBa. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol <i>home</i> , dan di bagian bawah kanan-kiri terdapat tombol <i>next</i> dan <i>back</i> .
	Halaman ke-3 berisi menu aplikasi. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol <i>home</i> , dan di bagian bawah kanan-kiri terdapat tombol <i>next</i> dan <i>back</i> .



	<p>Halaman ke-6 berisi pengertian sinonim. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol <i>home</i>, dan di bagian bawah kanan-kiri terdapat tombol <i>next</i> dan <i>back</i></p>
	<p>Halaman ke-7 berisi contoh kata dalam sinonim. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol <i>home</i>, dan di bagian bawah kanan-kiri terdapat tombol <i>next</i> dan <i>back</i></p>
	<p>Halaman ke-10 berisi contoh kalimat dalam sinonim. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol <i>home</i>, dan di bagian bawah kanan-kiri terdapat tombol <i>next</i> dan <i>back</i></p>
	<p>Halaman ke-11 berisi pengertian antonim. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol <i>home</i>, dan di bagian bawah kanan-kiri terdapat tombol <i>next</i> dan <i>back</i></p>
	<p>Halaman ke-12 berisi contoh kata dalam antonim. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol <i>home</i>, dan di bagian bawah kanan-kiri terdapat tombol <i>next</i> dan <i>back</i></p>
	<p>Halaman ke-15 berisi contoh kalimat dalam antonim. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol <i>home</i>, dan di bagian bawah kanan-kiri terdapat tombol <i>next</i> dan <i>back</i></p>
	<p>Halaman ke-16 berisi video pembelajaran sinonim dan antonim dari YouTube. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol <i>home</i>, dan di bagian bawah kanan-kiri terdapat tombol <i>next</i> dan <i>back</i></p>
	<p>Halaman ke-17 berisi latihan soal guna mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol <i>home</i>, dan di bagian bawah kanan-kiri terdapat tombol <i>next</i> dan <i>back</i></p>
	<p>Halaman ke-27 berisi peta petualangan soal pilihan ganda dari 1-10. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol <i>home</i>, dan di bagian bawah kanan-kiri terdapat tombol <i>next</i> dan <i>back</i></p>
	<p>Halaman ke-68 berisi quiz soal pilihan ganda dari 1-10 sebagai bentuk penilaian pemahaman materi sinonim dan antonim yang hasil akhirnya adalah skor. Di bagian atas sebelah kiri terdapat tombol <i>home</i>, dan di bagian bawah kanan-kiri terdapat tombol <i>next</i> dan <i>back</i></p>

Hasil Kevalidan Media

Hasil kevalidan media diperoleh dari dua validator ahli media yaitu dari guru yang ada di SD N 2 Sukolilo. Berikut hasil rekapitulasi validasi oleh validator yang telah dilakukan.

**Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Media**

Validator Ahli	Total Skor	Percentase (%)	Kriteria
Validator Ahli Media I	41	91,1%	Sangat Valid
Validator Ahli Media II	42	93,3%	Sangat Valid
Rata-Rata	83	92,2%	Sangat Valid

Sumber : Data Peneliti (2025)

Validasi ahli media dilakukan oleh dua orang validator dengan menilai tiga aspek yaitu (1) kualitas tampilan dan desain, (2) Penggunaan media, (3) audio. Hasil penilaian dari validator I menunjukkan bahwa total skor yang diberikan yaitu 41 dengan persentase 91,1% dan termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Sementara validator II memberikan skor 42 dengan persentase 93,3% dan dikategorikan dalam kriteria “Sangat Valid”. Jika dirata-rata total skor yang diberikan oleh validator 1 dan 2 yaitu 83 dengan persentase 92,2% dan dikategorikan dalam kriteria “Sangat Valid”. Secara keseluruhan, media interaktif SiToBa dinyatakan “Sangat Valid” dan dapat digunakan dalam pembelajaran semantik Bahasa Indonesia, khususnya pada bangku kelas III sekolah dasar.

Pertama, Aspek Kualitas Tampilan dan Desain. Pada aspek ini, validator menilai bahwa tampilan yang disajikan menarik, kombinasi warna yang cerah sesuai dengan karakter siswa kelas tiga, dan keserasian gambar juga sesuai dengan desain kearifan lokal Bali. Selanjutnya pemilihan jenis font dinilai jelas dan ukurannya tidak terlalu besar ataupun kecil. Terakhir kerapian tata letak dan navigasi juga dinilai tepat serta grafis terlihat jernih dan tidak pecah.

Kedua, Aspek Penggunaan Media. Pada aspek ini, validator menilai bahwa intruksi yang disajikan pada halaman ke-2 jelas dan ringkas, sehingga validator tidak perlu mengulang-ulang membaca untuk memahami intruksi tersebut. Selanjutnya navigasi tombol dan menu mudah digunakan dan mampu berfungsi dengan baik. Terakhir media ini dinilai sesuai dengan karakteristik siswa SD, yang pada akhirnya dapat digunakan siswa untuk belajar.

Ketiga, Aspek Audio. Pada aspek ini, validator menilai bahwa pemilihan audio cocok untuk anak SD karena nada suaranya yang pelan namun menenangkan. Suara audio yang digunakan juga jelas dan tidak berisik, sehingga siswa dapat fokus mengikuti pembelajaran. Terakhir penggunaan audio juga sesuai dengan background yang disajikan yaitu integrasi kearifan lokal Bali yang menggunakan audio gamelan khas dari Bali.

Hasil Kevalidan Materi

Hasil kevalidan materi diperoleh dari dua validator ahli materi yaitu dari guru yang ada di SD N 2 Sukolilo. Berikut hasil rekapitulasi validasi oleh validator yang telah dilakukan.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

Validator Ahli	Total Skor	Percentase (%)	Kriteria
Validator Ahli Materi I	44	88%	Sangat Valid
Validator Ahli Materi II	46	92%	Sangat Valid
Rata-Rata	90	90%	Sangat Valid

Sumber : Data Peneliti (2025)

Validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang validator dengan menilai tiga aspek yaitu (1) Materi, (2) Penggunaan Bahasa, (3) Penyajian Materi. Hasil penilaian dari validator 1 menunjukkan



bahwa total skor yang diberikan yaitu 44 dengan persentase 88% dan termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Sementara validator 2 memberikan skor 46 dengan persentase 92% dan dikategorikan dalam kriteria “Sangat Valid”. Jika dirata-rata total skor yang diberikan oleh validator I dan II yaitu 90 dengan persentase 90% dan dikategorikan dalam kriteria “Sangat Valid”. Secara keseluruhan, pemilihan materi dalam aplikasi SiToBa dinyatakan “Sangat Valid” dan dapat disajikan dalam pembelajaran semantik Bahasa Indonesia, khususnya pada bangku kelas 3 sekolah dasar.

Pertama, Aspek Materi. Pada aspek ini, validator menilai materi yang dipilih relevan dengan pembelajaran di SD kelas 3 dan 4. Materi yang disajikan juga sesuai dengan KD/TP. Materi dinilai akurat dan jelas, sehingga tidak ada miskonsepsi. Terakhir materi yang disajikan juga dinilai lengkap dan luas, mulai dari pengertian, contoh kata dan kalimat, hingga evaluasi pembelajarannya.

Kedua, Aspek Penggunaan Bahasa. Pada aspek ini, validator menilai bahwa bahasa yang digunakan bersifat komunikatif, mudah dipahami, dan sederhana. Bahasa yang digunakan sesuai dengan penulisan dalam KBBI. Selain itu juga tidak terdapat ambiguitas, sehingga siswa tidak kebingungan dalam memahami materi.

Ketiga, Aspek Penyajian Materi. Pada aspek ini, validator menilai bahwa penyajian materi dianggap sistematis dan logis. Materi yang disajikan juga sesuai dengan ilustrasi, sehingga siswa memiliki gambaran atas materi yang telah ia pelajari. Terakhir contoh materi yang diberikan dikatakan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil Uji Kepraktisan

Uji Kepraktisan SiToBa dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kemudahan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran semantik Bahasa Indonesia. Uji ini dilakukan oleh salah satu guru kelas tiga dan tiga siswa kelas tiga kemudian di rata-rata. Lokasi pengisian angket tersebut terletak di SD N 2 Sukolilo. Berikut ini hasil uji kepraktisan ditunjukkan pada tabel 7 dan 8 :

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Respon Guru

No	Indikator	Aspek	Skor	Persentase (%)	Kriteria
1	Tampilan Media	1-4	18	90%	Sangat Praktis
2	Kesesuaian Materi	5-8	17	85%	Sangat Praktis
3	Manfaat Media	9-12	19	95%	Sangat Praktis
Total Skor			54	90%	Sangat Praktis

Sumber : Data Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil pengisian angket yang dilakukan oleh salah satu guru kelas 3 menunjukkan bahwa rata-rata total skor diperoleh sebanyak 54 dengan persentase 90% dan dikategorikan sebagai kriteria “Sangat Praktis”. *Pertama*, pada tampilan media gambaran dan ilustrasi yang digunakan dinilai mudah dipahami siswa, desain yang digunakan juga sesuai dengan integrasi budaya Bali. *Kedua*, materi yang dipilih sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Penyajian materi dianggap jelas dan akurat. *Ketiga*, manfaat yang diperoleh dari media ini dinilai memberikan alternatif belajar karena mampu dijadikan sebagai sumber belajar serta mampu membantu guru menjelaskan materi dalam konteks media yang menarik.

**Tabel 8.** Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

No	Indikator	Aspek	Skor	Persentase (%)	Kriteria
1	Tampilan Media	1-3	40	88,9%	Sangat Praktis
2	Minat dan Motivasi	4-7	55	91,6%	Sangat Praktis
3	Pemahaman Materi	8-12	65	86,7%	Sangat Praktis
	Total Skor		160	89%	Sangat Praktis

Sumber : Data Peneliti (2025)

Rata-rata total skor sebanyak 160 dengan persentase 89% diperoleh dari hasil pengisian angket yang dilakukan oleh siswa kelas tiga, ini menunjukkan bahwa aplikasi SiToBa dikategorikan dalam kriteria “Sangat Praktis”. *Pertama*, aspek tampilan media dinilai sangat menarik, khususnya pada perpaduan warna kuning dan oren yang cerah. *Kedua*, aplikasi ini membangkitkan minat dan motivasi siswa serta membuat siswa menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Ketiga*, pada aspek pemahaman materi membantu kemampuan siswa dalam membedakan sinonim dan antonim. Selain itu, siswa menjadi tertarik mencari lebih banyak kosakata dalam Bahasa Indonesia yang memuat sinonim dan antonim.

Pembahasan

Tahap pengembangan aplikasi SiToBa (Sinonim dan Antonim Berbasis Kearifan Lokal Bali) melalui berbagai tahapan mulai dari perancangan, validasi ahli, pengisian angket, hingga tahap uji kepraktisan. Pada akhirnya aplikasi ini dinyatakan sangat layak jika diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas 3.

Kelayakan Media

Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata skor persentase yang diperoleh berjumlah 92,2% dan masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hal tersebut terbukti dari penilaian validator bahwa tampilan yang disajikan menarik, kombinasi warna cerah, dan adanya keserasian gambar dengan desain kearifan lokal Bali. Penilaian ini sejalan dengan pendapat Susilana dalam (Sanjaya, Windiastika, 2021) yang menyatakan bahwa murid akan cenderung lebih suka pada hal-hal menarik seperti visualisasi gambar, warna yang memikat, animasi yang menarik sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil dalam belajar. Sementara menurut (Yulianti et al., 2025) media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen kearifan lokal seperti, video, berbasis budaya, terbukti efektif dalam memperkuat karakter serta identitas budaya siswa. Sehingga hasil menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memenuhi kriteria yang dapat digunakan dalam pembelajaran saat ini.

Pada aspek fungsi navigasi dan penempatan tombol juga mendapatkan penilaian yang positif. Validator menilai bahwa penggunaan navigasi dan tombol mudah digunakan dan mampu berfungsi dengan baik, sehingga siswa tidak kesulitan jika ingin berpindah halaman. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Rohinah, 2016) yang menyatakan bahwa kemudahan dalam mengakses aplikasi membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam mempelajari materi yang disediakan. Penempatan navigasi dan tombol yang tepat membuat siswa dapat mengakses aplikasi dengan lancar.

Terakhir, aspek audio dinilai bahwa pemilihan audio cocok untuk anak SD karena nada suaranya yang pelan namun menenangkan. Suara audio yang digunakan juga jelas dan tidak berisik,



sehingga siswa dapat fokus mengikuti pembelajaran. Terakhir penggunaan audio gamelan khas Bali juga sesuai dengan background yang disajikan. Novitasari, (2025) yang menyebutkan bahwa penggabungan dari gambar, animasi, dan suara yang menarik akan menghilangkan rasa bosan yang dialami murid karena pembelajaran menjadi tidak monoton dan membuat murid menjadi tertarik untuk mempelajari materi yang disajikan. Hal ini juga sesuai dengan teori kognitif tentang pembelajaran yang memanfaatkan integrasi audio dalam sebuah media. Dengan demikian media interaktif berbasis aplikasi SiToBa ini dinyatakan sangat valid jika dilihat dari aspek tampilan, desain, pemilihan audio, maupun kemudahan dalam penggunaannya.

Kelayakan Materi

Berdasarkan uji kevalidan materi, aplikasi SiToBa mendapatkan skor persentase rata-rata 90% dengan kategori “Sangat Valid”. Sehingga membuktikan bahwa materi sesuai dengan kompetensi dasar dan karakteristik siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Yulianti et al., 2025) menyatakan bahwa dalam penyusuan suatu media pembelajaran harus dapat menarik minat siswa, menyesuaikan karakteristik siswa dan valid atau sahih. Bahasa yang digunakan dipercaya sederhana dan sesuai dengan penulisan di KBBI, serta tidak terdapat ambiguitas. Sejalan dengan hal tersebut, media ini menggunakan bahasa yang tidak berbelit-belit, lugas, jelas tanpa makna ganda, dan mudah dipahami (Jadidah et al., 2023; Fahrunnissa et al., 2024)

Susunan materi yang sistematis, jelas, dan akurat membuat siswa tidak kebingungan dalam memahaminya. Kemudian penyajian materinya diapresiasi oleh validator karena contoh yang diberikan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal tersebut selaras dengan ungkapan (Aisyah, 2022) yang menyebutkan bahwa suatu pembelajaran yang dapat mengaitkan secara kontekstual sehari-hari maka peserta didik melatih untuk bisa memaknai pengetahuan/ketrampilan yang mereka pelajari. Sehingga materi SiToBa ini dinyatakan sangat valid dan relevan jika diimplementasikan, baik dari aspek keakuratan materi, penggunaan bahasanya yang sederhana, maupun penyajian materi yang sistematis serta logis.

Uji Kepraktisan oleh Guru dan Siswa

Pada tahap ini melibatkan adanya guru dan siswa sebagai pengguna langsung aplikasi tersebut. Hasil respon pengisian angket menunjukkan bahwa rata-rata skor persentase yang diperoleh berjumlah 89,5% dan masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Persentase ini menyatakan bahwa media pembelajaran dianggap sangat praktis ketika memenuhi beberapa aspek kepraktisan seperti kemudahan penggunaan, daya tarik, dan efisiensi (Aperta et al., 2021; Khafidhoh & Mahmudah, 2022). Aplikasi ini dinilai mudah digunakan dan dapat diakses dimana saja, sehingga penggunanya tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menggunakan aplikasinya.

Media ini dipercaya bermanfaat bagi guru dan siswa. Siswa tertarik belajar dari awal hingga akhir dan penggunaan media ini juga dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran yang berkualitas. Selaras dengan hal tersebut (Windiastika, Suarni et al., 2021) menyatakan bahwa kehadiran media berbasis android dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memikat perhatian murid yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi murid dalam belajar sehingga mampu memahami materi pembelajaran menjadi lebih baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam aspek pemahaman media ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk



berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, memperluas wawasan dan pengetahuan mereka, serta memperdalam pemahaman tentang kearifan lokal Bali (Ike et al., 2022).

Implikasi Pengembangan

Secara keseluruhan, jika dilihat dari tahap validasi media, materi, hingga uji kepraktisan aplikasi ini dikategorikan sebagai kriteria “Sangat Valid” yang artinya sangat layak digunakan dalam pembelajaran saat ini. Siswa dan guru mampu mengakses aplikasi ini dimana saja, sehingga memudahkan pengguna. Maka dari itu, SiToBa dapat dikembangkan dalam mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar secara kuantitatif dan mendukung pembelajaran di era digital sekarang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media interaktif SiToBa (Sinonim dan Antonim Berbasis Kearifan Lokal Bali) berbasis aplikasi Android, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran semantik Bahasa Indonesia pada siswa kelas III sekolah dasar. Hasil validasi ahli media menunjukkan nilai rata-rata persentase sebesar 92,2% dengan kategori Sangat Valid, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 90% yang juga termasuk dalam kategori Sangat Valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dan materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum, karakteristik peserta didik, serta kaidah kebahasaan yang tepat.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang melibatkan guru dan siswa menunjukkan bahwa aplikasi SiToBa memperoleh respons yang sangat positif. Uji kepraktisan oleh guru menghasilkan persentase sebesar 90% dengan kategori Sangat Praktis, sementara hasil respon siswa menunjukkan persentase sebesar 89% yang juga termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Temuan ini mengindikasikan bahwa media SiToBa mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu siswa memahami konsep sinonim dan antonim secara lebih kontekstual dan menyenangkan.

Integrasi kearifan lokal Bali dalam media pembelajaran memberikan nilai tambah, tidak hanya dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga dalam menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada uji coba skala kecil dan belum mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas penggunaan media SiToBa pada skala yang lebih luas serta menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan semantik siswa secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Affifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Development Of Interactive Larning Media In Indonesian Learning Class III Elementary School. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Audhiha, M., Febliza, A., Afdal, Z., MZ, Z. A., & Risnawati. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1086–1097.
- Damayanti, S. A., & Barokah, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Jegolan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN Cijengkol 02. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04).
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran



Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Nusra: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1512–1522.

Ginayah, R., Iswara, P. D., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1770-1784.

Jadidah, I. T., Pramudita, V. P., Kiftiah, M., Bela, S., & Isnaini, F. (2023). Analisis Penggunaan Bahasa Gaul Terhadap Bahasa Indonesia Di Kalangan Remaja. *Significant: Journal Of Research and Multidisciplinary*, 2(2), 151–159.

Lestari, D. A., Zaman, W. I., Wiguna, F. A., Nusantara, U., & Kediri, P. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkembangan Transportasi Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 470-474).

Lestari, D. K. T., Suma, K., & Widiana, W. (2025). Pengembangan Media Flipbook Berorientasi Kearifan Lokal Bali Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 348–345.

Magda, M., & Anwar, N. (2023). Desain Media Interaktif Berbasis Android untuk Pembelajaran Qawa'id Siswa Kelas XII di Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Malang. *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, 2(4), 1–16.

Resviya Resviya. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Program Paket B Di PKMB Darus Sa'adah. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(01), 44–53.

Rosinta, H., Wibowo, E. W., & Farhurohman, O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1), 13–24.

Sanjaya, Windiastika, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1-15.

Setiawaty, Putri, G. R. R., Wardani, H. A., & Zulfa, I. (2025). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(02), 20484–20491.

Setiawaty, R. (2024). Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus. *Deikit: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4, 474–485.

Setiawaty, R., Ardila, 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*, 2(8), 159–170.

Setiawaty, R., Najikhah, F., Wijayanto, W., Kironoratri, L., Guru, P., Dasar, S., & Kudus, U. M. (2023). Pengembangan Modul Teks Deskripsi Untuk Meningkatkan Pemahaman Ide Pokok Bacaan Siswa Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 15(2).

Setiawaty, R., Sabardila, A., Markhamah, & Santosa, T. (2021). Bentuk-Bentuk Sinonimi Dan Antonimi Dalam Wacana Autobiografi Narapidana (Kajian Aspek Leksikal). *Estetika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 79–101.



- Setiawaty, R., & Sholekhah, V. P. N. (2023). Unsur Kebudayaan Masyarakat Jawa Dalam Cerpen “Kang Sarpin Minta Dikebiri” Karya Ahmad Tohari Dan Implikasinya Pada Pembelajaran Di Perguruan Tinggi: Kajian Antropologi Sastra. *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1).
- Susanti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 8 (2), 178–200.
- Ulhaq, Z., Haris, A., & Yazid, S. (2025). School Principal 's Leadership Strategy in Improving the Performance of PAI Teachers in the Digital Era : The Role of Learning Media and Motivation in Islamic Religious Teaching. *Educazione: Journal of Education and Learning*, 02(02), 94–107.
- Usantoro, J. E., Rofian, & Putriyanti, L. (2024). Pengembangan Media Membaca Berbasis Android “Si Tepat” Pada Mapel Bahasa Indonesia Kelas I SD. *Dikdas Matapa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(4), 600–611.
- Yulianti, D., Ramadhan, R. A., & Khoerunnisa, R. (2025). Membuat Media Pembelajaran Interaktif Di SDN Bangbayang Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Sosial Siswa. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(7).