



Analisis Kelayakan Dan Kepraktisan Media KABUKA (Kata Baku Dan Tidak Baku) Berbasis Android Untuk Pemahaman Kaidah Bahasa Indonesia Fase C

Analysis of the feasibility and practicility of the Android – based KABUKA (Standard non-standart words) media for learning Indonesian language Rules Fhase C

Fatiya Ramadhani Ardianingtyas¹, Rani Setiawaty^{2*}, Novia Anggraeni Porwoningrum³, Amalia Rachmaida Fransiska⁴

Universitas Muria Kudus

Email : 202433021@std.umk.ac.id¹, rani.setiawaty@umk.ac.id^{2*}, 202433022@std.umk.ac.id³, 202433026@std.umk.ac.id⁴

Article Info**Article history :**

Received : 28-12-2025

Revised : 30-12-2025

Accepted : 02-01-2026

Pulished : 04-01-2026

Abstract

This study aims to evaluate the extent to which the Android-based KABUKA (Standard and Non-Standard Words) learning media can be practiced in teaching Indonesian Language Rules Phase C. In conducting the research, the Research and Development (R&D) method was used with a 4D development model limited only to the Develop stage. The subjects involved in this study consisted of media experts, material experts, teachers, and students from grades V and VI of elementary school. Data collection techniques were carried out through observation, questionnaires, and documentation. The collected data were analyzed using a descriptive approach quantitatively and qualitatively. The validation results from media experts showed an average feasibility percentage of 88.75%, which was categorized as very feasible, while validation from material experts obtained an average percentage of 91.25% with the same category. The practicality test based on teacher responses showed a percentage reaching 92.5%, while student responses obtained an average of 90.55%, with both being included in the very practical category. Therefore, the Android-based KABUKA learning media was declared very feasible and practical for use in learning Indonesian Language Rules Phase C.

Keywords : Learning Media, KABUKA, Android

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran KABUKA (Kata Baku dan Tidak Baku) berbasis Android dapat dipraktikkan dalam pengajaran Kaidah Bahasa Indonesia Fase C. Dalam melakukan penelitian, digunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang dibatasi hanya sampai tahap Develop. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari ahli media, ahli materi, guru, serta siswa dari kelas V dan VI sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuisioner, dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan pendekatan deskriptif secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 88,75%, yang dikategorikan sebagai sangat layak, sedangkan validasi dari ahli materi mendapatkan persentase rata-rata 91,25% dengan kategori yang sama. Uji kepraktisan berdasarkan tanggapan guru menunjukkan persentase mencapai 92,5%, sedangkan tanggapan siswa memperoleh rata-rata 90,55%, dengan keduanya masuk dalam kategori sangat praktis. Oleh karena itu, media pembelajaran KABUKA berbasis Android dinyatakan sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Kaidah Bahasa Indonesia Fase C.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, KABUKA, Android



PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada tahap C bertujuan untuk memberikan keterampilan kepada siswa agar mereka dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan benar dan sesuai dengan norma yang ada. Keterampilan ini meliputi kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang saling terkait. Penguasaan bahasa standar menjadi komponen penting dalam belajar bahasa karena mendukung pengembangan kemampuan komunikasi formal dan akademis bagi siswa di tingkat dasar. Bahasa Indonesia yang standar memainkan peranan krusial sebagai alat komunikasi resmi di bidang pendidikan karena berfungsi untuk memastikan ketepatan arti, keseragaman, dan kejelasan informasi. Penerapan bahasa yang standar di lingkungan sekolah mendukung siswa dalam mengerti dan menerapkan aturan berbahasa dengan tepat dalam suasana akademis. Berbagai studi menunjukkan bahwa kebiasaan menggunakan bahasa baku sejak dini dapat membentuk sikap positif siswa terhadap norma-norma bahasa dan meningkatkan mutu komunikasi formal mereka, baik lisan maupun tulisan. Bahasa baku juga menjadi landasan penting dalam pembuatan teks akademis seperti laporan, surat resmi, dan tulisan ilmiah sederhana, sehingga penting untuk ditanamkan secara konsisten dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar (Ertinawati et al., 2025).

Salah satu kemampuan bahasa yang harus dikuasai oleh siswa di Fase C adalah kemampuan untuk mengenali dan menggunakan kata standar serta non-standar dengan tepat sesuai dengan konteksnya. Keterampilan ini sangat terkait dengan kemampuan menulis secara formal, karena kesalahan dalam penggunaan kata standar sering kali berdampak negatif pada kualitas teks yang ditulis oleh siswa. Penelitian (Velayali et al., 2024) sebagai salah satu penulis menunjukkan bahwa kesalahan morfologis dalam karangan siswa SD masih sering ditemukan dan memerlukan intervensi pembelajaran yang tepat. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kesalahan tersebut biasanya dipengaruhi oleh kebiasaan bahasa sehari-hari dan lingkungan sosial yang lebih sering menggunakan ragam non-standar. Oleh karena itu, penting untuk memiliki media dan strategi pembelajaran yang membantu siswa memahami perbedaan kedua jenis bahasa tersebut dalam konteks, sehingga mereka dapat menerapkan bahasa standar dengan benar dalam situasi formal di sekolah (Siregar et al., 2024).

Kelayakan media pembelajaran merupakan elemen penting dalam penelitian pengembangan. Media pembelajaran berbasis mobile learning dinilai layak dan efektif apabila melalui proses validasi yang sistematis serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa SD. karena mencerminkan sejauh mana media tersebut sesuai dengan standar kualitas pendidikan dan teknis sebelum diterapkan dalam proses belajar. Penelitian Worddent95 yang berfokus pada pengembangan aplikasi Android untuk kosakata baku dan tidak baku dalam bahasa Indonesia mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini memenuhi standar kelayakan dengan hasil validasi konten 95,37% dan validasi media 90,21%. Ini menegaskan bahwa media digital berbasis Android dapat dianggap layak jika melalui tahapan validasi yang teratur (Solichah, 2018).

Selain faktor kelayakan, aspek kemudahan penggunaan media juga menjadi hal yang sangat penting karena berhubungan dengan seberapa mudah media itu digunakan dan tanggapan dari peserta didik saat memanfaatkan media tersebut. Studi tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif yang Berbasis Android untuk pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa media



yang diciptakan tidak hanya memenuhi kriteria validitas tetapi juga praktis untuk diterapkan oleh siswa dalam kegiatan belajar (Roqima & Janattaka, 2025).

Dalam lingkup pembelajaran bahasa Indonesia, terutama terkait dengan topik kaidah bahasa seperti penggunaan kata baku dan tidak baku, diperlukan alat pembelajaran yang inovatif untuk memfasilitasi pemahaman siswa mengenai kaidah dengan tepat. Aplikasi KABUKA yang dibuat dengan teknologi Android diciptakan untuk memenuhi kebutuhan ini, karena tantangan dalam metode pembelajaran tradisional biasanya bersifat pasif dan kurang melibatkan interaksi digital. Metode pembelajaran berbasis ponsel diharapkan menjadi pilihan yang lebih menarik bagi para siswa (Goreti et al., 2022).

Model pengembangan media pembelajaran seperti ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) sering diterapkan dalam penelitian R&D untuk menjamin bahwa media yang dihasilkan tidak hanya berorientasi pada teknologi, tetapi juga sejalan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan para peserta. Metode ini telah diterapkan dalam berbagai penelitian pengembangan media Android yang berhasil menghasilkan media pembelajaran yang valid dan dapat digunakan dengan baik (Hasna et al., 2021). Oleh karena itu, sebelum media pembelajaran digital digunakan secara luas, diperlukan analisis kelayakan untuk memastikan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Aspek kelayakan mencakup kesesuaian materi dengan kurikulum, kualitas bahasa, kejelasan instruksi, serta kemudahan navigasi. Media yang memiliki kualitas kebahasaan yang baik akan membantu siswa menghindari kesalahan konsep serta mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih efektif dan bermakna di kelas atas sekolah dasar.

Dengan latar belakang tersebut, studi ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan kepraktisan dari media KABUKA (Kata Baku dan Tidak Baku) yang berbasis Android dalam proses pembelajaran Kaidah Bahasa Indonesia Fase C. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbahasa serta keterlibatan aktif siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Setiawaty, 2024). Penilaian kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang berplatform Android ini krusial untuk mengonfirmasi bahwa media yang dirancang tidak hanya memiliki daya tarik visual, tetapi juga efektif, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang melalui proses validasi serta pengujian kepraktisan mampu memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran dan penerimaan oleh pengguna di kelas dasar (Meijer, n.d.).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Namun, dalam penelitian ini tahapan pengembangan dibatasi hingga tahap *Develop*, karena fokus penelitian adalah menganalisis kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran, bukan pada tahap penyebaran produk. Metode R&D dipilih karena sesuai untuk penelitian pengembangan media pembelajaran yang bertujuan menghasilkan produk edukatif sekaligus menguji kualitasnya sebelum digunakan secara luas.



Tahap Define dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa kelas V dan VI SD (Fase C), serta kesesuaian materi kaidah Bahasa Indonesia, khususnya penggunaan kata baku dan tidak baku yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Semarang. Tahap Design mencakup perancangan media KABUKA (Kata Baku dan Tidak Baku Berbasis Kearifan Lokal Semarang) berbasis Android, meliputi penyusunan materi, perancangan tampilan antarmuka, alur navigasi media, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli linguistik, lembar validasi ahli media, dan angket respon guru serta siswa. Tahap Develop meliputi proses pembuatan media KABUKA, validasi oleh ahli linguistik dan ahli media pembelajaran, revisi media berdasarkan saran validator, serta uji coba terbatas kepada guru dan siswa kelas V dan VI SD untuk memperoleh data kepraktisan penggunaan media.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran awal kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia serta untuk mengetahui aktivitas siswa selama penggunaan media KABUKA. Angket digunakan sebagai sumber data utama karena mampu memberikan gambaran yang lebih luas dan sistematis mengenai tingkat kevalidan dan kepraktisan media. Angket terdiri atas lembar validasi ahli linguistik dan ahli media, serta angket respon guru dan siswa sebagai pengguna media. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan tangkapan layar penggunaan media KABUKA.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan mengonversi skor hasil penilaian ke dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media KABUKA menggunakan rumus berikut:

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

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Jumlah skor maksimum

Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan saran dan masukan dari validator serta respon guru dan siswa sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran. Teknik analisis data yang diambil menggunakan analisis kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif. Adapun kriteria kevalidan dan kepraktisan produk yang akan dihasilkan mengacu pada sumber (Arikunto, 1992) sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk Media KABUKA

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 Media KABUKA**

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 Pengembangan Media KABUKA Berbasis Android

Media KABUKA (Kata Baku dan Tidak Baku) berbasis Android dikembangkan sebagai media pembelajaran kaidah Bahasa Indonesia untuk siswa Fase C. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami penggunaan kata baku dan tidak baku secara tepat melalui penyajian materi yang interaktif dan mudah digunakan. Pengembangan media dilakukan melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, dan uji coba terbatas sesuai dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D).

Media KABUKA terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu halaman pembuka, menu utama, materi pembelajaran, latihan soal, dan evaluasi. Penyajian materi disusun secara sistematis mulai dari pengenalan konsep kata baku dan tidak baku, contoh penggunaan dalam kalimat, hingga latihan soal untuk mengukur pemahaman siswa. Desain tampilan dibuat sederhana dan menarik agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tampilan media KABUKA berbasis Android yaitu seperti berikut

Tabel 1. Desain Aplikasi KABUKA

Halaman (Fitur)	Penjelasan
	Halaman awal aplikasi KABUKA menampilkan, dan juga terdapat ilustrasi pendukung dengan tema yang iconic dengan kota Semarang, dan juga ada tombol mulai atau start untuk masuk ke aplikasi KABUKA. Pada bagian atas terdapat logo logo aplikasi dan juga tombol informasi. Tampilan juga dibuat dengan warna lembut dan semenarik mungkin agar siswa tertarik menggunakan aplikasi.
	Halaman daftar isi yaitu halaman menu yang berfungsi menghubungkan utama ke seluruh materi dan fitur dalam aplikasi. Pada halaman ini siswa dapat memilih bagian yang ingin dituju dan dipelajari.



	Halaman petunjuk penggunaan berfungsi untuk membantu siswa dan juga pengguna memahami fungsi tombol dan cara menggunakan aplikasi. Pada bagian atas halaman juga terdapat judul <i>petunjuk</i> yang menandai bahwa halaman tersebut berisi penjelasan penggunaan aplikasi.
	Halaman pengertian berisi penjelasan awal mengenai materi yang akan dipelajari dalam aplikasi (kata baku dan kata tidak baku). Isi materi disampaikan dalam bentuk teks yang menggunakan bahasa sederhana agar mudah dipahami oleh siswa.
	Halaman contoh berisi contoh-contoh kata baku dan kata tidak baku yang disajikan secara bertahap mulai dari yang mudah hingga sulit. Halaman contoh juga berjumlah 5 halaman, tujuannya agar siswa dapat mudah memahami kata baku dan kata tidak baku.
	Quis level satu terdiri dari 5 halaman soal yang disusun untuk menguji pemahaman dasar siswa mengenai kata baku dan kata tidak baku. Quis level satu juga dirancang dari soal yang mudah hingga sulit, dan juga ada fitur benar salah agar jika salah siswa tahu mana jawaban yang benar.
	Quis level dua terdiri dari 5 halaman soal yang disusun untuk menguji pemahaman dasar siswa mengenai kata baku dan kata tidak baku. Quis level satu juga dirancang dari soal yang mudah hingga sulit, dan juga ada fitur benar salah agar jika salah siswa tahu mana jawaban yang benar.



	Quis level tiga terdiri dari 5 halaman soal yang disusun untuk menguji pemahaman dasar siswa mengenai kata baku dan kata tidak baku. Quis level satu juga dirancang dari soal yang mudah hingga sulit, dan juga ada fitur benar salah agar jika salah siswa tahu mana jawaban yang benar.
	Halaman video pembelajaran berfungsi sebagai media pendukung untuk membantu siswa memahami materi kata baku dan kata tidak baku dalam aplikasi KABUKA melalui tayangan audio-visual.
	Halaman biodata berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai pengembang aplikasi pembelajaran. Halaman biodata ini juga menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran dikembangkan oleh mahasiswa Program Studi Guru Sekolah Dasar dari Universitas Muria Kudus sehingga dapat meningkatkan kepercayaan siswa dan juga pengguna terhadap isi dalam aplikasi KABUKA.
	Halaman penilaian, tempat kritik dan saran jika ada saran atau kritik dari pengguna aplikasi KABUKA.

Pengembangan media ini memperhatikan aspek visual dan kemudahan navigasi agar siswa dapat menggunakan aplikasi secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pendapat lain yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital harus dirancang dengan tampilan menarik dan navigasi sederhana agar mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa.

Hasil Uji Kelayakan Media KABUKA

Uji kelayakan media KABUKA dilakukan melalui validasi oleh ahli media yang bertujuan untuk menilai aspek tampilan visual, navigasi, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan aplikasi. Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh persentase kelayakan sebesar 87,5% pada validator pertama dan 90% pada validator kedua, sehingga rata-rata kelayakan mencapai 88,75%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media KABUKA berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Rekapitulasi hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 1, dan



hasil ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa produk pengembangan harus melalui proses validasi ahli sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Rekapitulasi hasil validasi ahli media disajikan pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Presentase %	Kategori
Validator Media I	87,5%	Sangat Layak
Validator Media II	90%	Sangat Layak
Rata-rata	88,75%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata persentase kelayakan media sebesar 88,75% menunjukkan bahwa media KABUKA telah memenuhi standar kelayakan dari segi teknis dan desain. Tampilan aplikasi dinilai menarik, navigasi mudah dipahami, serta instruksi penggunaan disajikan secara jelas. Hal ini sejalan dengan pendapat ahli yang menyatakan bahwa produk hasil pengembangan harus divalidasi oleh ahli untuk menjamin kualitas sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan kurikulum, ketepatan konsep kebahasaan, serta kejelasan penyajian materi kata baku dan tidak baku. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media KABUKA berada pada kategori sangat layak. Rekapitulasi hasil validasi ahli materi disajikan pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Presentase %	Kategori
Validator Materi I	90%	Sangat layak
Validator Materi II	92,5%	Sangat layak
Rata-Rata	91,25%	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata persentase sebesar 91,25% menunjukkan bahwa materi kata baku dan tidak baku yang disajikan telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia dan karakteristik siswa Fase C. Penyajian materi yang runtut dan disertai contoh kontekstual memudahkan siswa dalam memahami konsep kebahasaan. Menurut , pembelajaran kaidah bahasa yang disajikan secara sistematis dan kontekstual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap penggunaan bahasa yang tepat.

Hasil Uji Kepraktisan Media KABUKA

Uji kepraktisan media KABUKA dilakukan melalui angket respon guru dan siswa sebagai pengguna langsung media. Respon guru bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, media KABUKA memperoleh persentase kepraktisan sebesar 92,5% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Rekapitulasi hasil respon guru disajikan pada **Tabel 3**.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Respon Guru

Aspek Penilaian	Presentase %	Kategori
Kemudahan penggunaan media	92,5%	Sangat Praktis
Rata-Rata	92,5%	Sangat Praktis



Hasil tersebut menunjukkan bahwa media KABUKA mudah digunakan dan membantu guru dalam menyampaikan materi kata baku dan tidak baku. Media ini juga dinilai praktis karena dapat digunakan tanpa memerlukan penyesuaian teknis yang rumit. Hal ini sejalan dengan pendapat (Meiriyanto et al., 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang praktis akan mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran di kelas.

Selain respon guru, uji kepraktisan juga dilakukan melalui respon siswa untuk mengetahui tingkat penerimaan media. Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa media KABUKA memperoleh kategori sangat praktis. Rekapitulasi hasil respon siswa disajikan pada **Tabel 4**.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

No	Responden	Presentase %	Kategori
1	Siswa 1	90%	Sangat Praktis
2	Siswa 2	92,5%	Sangat Praktis
3	Siswa 3	87,5%	Sangat Praktis
4	Siswa 4	92,5%	Sangat Praktis
5	Siswa 5	90,5%	Sangat Praktis
Rata-Rata		90,55%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata persentase kepraktisan sebesar 90,55% menunjukkan bahwa media KABUKA diterima dengan sangat baik oleh siswa. Siswa merasa media ini menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami perbedaan kata baku dan tidak baku. Menurut (Mu'aafii, 2019), penggunaan media berbasis Android dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa sekolah dasar.

Berdasar penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, hasil tentang kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang berbasis Android, seperti yang dicatat pada Media KABUKA, juga ditemukan dalam beragam studi lainnya. Sebagai contoh, penelitian yang mengembangkan mobile learning berbasis Android dalam mata kuliah kecerdasan buatan menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut menerima skor validitas dari pakar media sebesar 94% dan skor praktikalitas 92,88%, yang mana kedua angka ini tergolong sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Temuan ini menggambarkan konsistensi bahwa media pembelajaran berbasis Android secara keseluruhan memiliki potensi yang sangat baik untuk dikembangkan sebagai alat yang layak dan praktis dalam berbagai konteks pendidikan (Khomarudin, 2018).

Selain itu, temuan dari penelitian lain semakin menegaskan betapa pentingnya penilaian terhadap kepraktisan media dari perspektif pengguna. Salah satu penelitian yang mengulas kepraktisan media pembelajaran berbasis Android dalam mata pelajaran teknologi jaringan mengungkapkan bahwa media tersebut memiliki tingkat validitas sebesar 87,11% dan dikategorikan sebagai sangat valid untuk digunakan. Selain itu, juga terungkap bahwa keterlibatan aktif siswa saat menggunakan media tersebut menunjukkan bahwa umpan balik dari pengguna adalah elemen krusial dalam menilai aspek kepraktisan media yang dimaksud. Hasil-hasil ini semakin menguatkan bahwa respons siswa terhadap Media KABUKA, yang dinyatakan sangat praktis, sejalan dengan perkembangan media pembelajaran mobile learning yang telah luas diteliti (Sari et al., 2023).

Selain hasil validasi ahli dan uji kepraktisan, hasil observasi selama proses uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android mampu meningkatkan keterlibatan



siswa dalam pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dalam mengakses materi, mengerjakan latihan, serta menunjukkan ketertarikan terhadap tampilan media yang interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Roqima & Janattaka, 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Android mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi belajar siswa sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KABUKA berbasis Android memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan validasi ahli serta respon guru dan siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran Kaidah Bahasa Indonesia Fase C. Keberadaan media yang menarik dan mudah digunakan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa eksplorasi media pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, termasuk keterampilan berbicara, yang menjadi indikator awal efektivitas penggunaan media pembelajaran digital pada konsep kebahasaan (Setiawaty, 2024). Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini, yang menunjukkan bahwa media KABUKA tidak hanya layak dan praktis, tetapi juga berpotensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap penggunaan kata baku dan tidak baku secara tepat.

Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penyajian materi yang dikombinasikan dengan latihan interaktif dan umpan balik langsung membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dan mandiri. Hal ini sejalan dengan penelitian (Dantes et al., 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui penyajian materi yang menarik dan kontekstual.

Meskipun media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan praktis, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena belum menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara eksperimen. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji efektivitas dengan menggunakan desain eksperimen agar dapat diketahui pengaruh media secara lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nabila, 2025) yang menekankan pentingnya uji efektivitas dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Android.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi pembelajaran KABUKA (Kata Baku dan Tidak Baku) yang berbasis Android telah memenuhi standar kelayakan dan kemudahan penggunaan sebagai sarana belajar Kaidah Bahasa Indonesia untuk Fase C. Penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa aplikasi KABUKA termasuk dalam kategori sangat layak dengan rata-rata persentase sebesar 88,75%. Sementara itu, penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata persentase sebesar 91,25% yang juga berada pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini sudah memenuhi aspek tampilan, navigasi, dan kesesuaian materi dengan kaidah Bahasa Indonesia serta kurikulum yang berlaku.



Selain itu, hasil dari pengujian kepraktisan menunjukkan bahwa media KABUKA mendapatkan tanggapan yang sangat baik dari pihak guru dan murid. Tanggapan dari guru menunjukkan angka kepraktisan mencapai 92,5%, sementara tanggapan murid mencatat persentase rata-rata 90,55%, yang keduanya terklasifikasi dalam kategori sangat praktis. Ini menandakan bahwa media KABUKA memiliki kemudahan penggunaan, daya tarik, serta dapat membantu siswa dalam mengerti perbedaan antara kata baku dan tidak baku dengan cara yang lebih efektif.

Oleh karena itu, aplikasi pembelajaran KABUKA yang berbasis Android dapat dijadikan pilihan media pengajaran yang kreatif dan efisien dalam proses belajar Kaidah Bahasa Indonesia tingkat C di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Analysis, A. B. (2025). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 25(1), 1–17.
- Arikunto, S. (1992). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
<https://books.google.co.id/books?id=aO5BAQAACAAJ>
- Dantes, N., Studi, P., Dasar, P., & Ganesha, U. P. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android bermuatan materi bentang alam pada mata*. 8(1), 168–180.
- Ertinawati, Y., Handayani, N. E., Pitri, G. A., Artiani, D. R., Siliwangi, U., & Barat, J. (2025). *Pembinaan bahasa yang baik dan benar : kata baku dan tidak baku , kalimat aktif , dan ejaan pada pembinaan bahasa yang baik dan benar : kata baku dan tidak baku , kalimat aktif , dan ejaan pada*. 3(11).
- Khomarudin, A. N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan*. 3(1).
- Liando, N. V. F. (1982). *Bilingual and regular class students' attitudes towards english*.
- Meijer, E. (n.d.). *Functional Programming with Bananas , Lenses , Envelopes and Barbed Wire 1 Introduction 2 The data type of lists*. 1–27.
- Meiriyanto, A. A., Puri, L. M., & Hartati, U. (2025). *Pengembangan flipchart dilengkapi qr code materi pengantar ilmu ekonomi sma muhammadiyah 1 metro studi pendidikan ekonomi. Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 53–60.
- Mu'aafii, K. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berbasis android berdasarkan gaya BELAJAR SISWA Mohammad Khilmi Mu ' aafii Yeni Anistyasari Abstrak*. 04, 17–24.
- Nabila, Z. (2025). *Pengembangan media pembelajaran android “ sosial asik ” dalam pembelajaran ips di sekolah dasar “ social asik ” on ips learning in elementary school*. 4, 17–31.
- Roqima, A. S., & Janattaka, N. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 1 Beji Kabupaten Tulungagung*. 4(3).
- Sari, N. P., Juwita, A. I., Studi, P., Teknik, P., Artikel, I., & Media, L. (2023). *Praktikalitas Media Pembelajaran Android pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas (Studi Kasus Kelas XI TKJ SMKN 8 Padang)*. 2(2), 210–218.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v2i2.1532>
- Setiawaty, R. (2024). *Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(3), 474–485.
- 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. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 12(2), 234–249.
- Setiawaty, R., & Santoso, D. A. (2025). Peningkatan Literasi Guru SD Melalui Pembuatan Mobile Learning Apps Materi Bahasa Indonesia Bermuatan Kearifan Lokal Terintegrasi Edugame dan Edpuzzle. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 5(2), 137–151. <https://doi.org/10.56972/jikm.v5i1.264>
- Siregar, R. A., Lubis, R., Aritonang, N. I., Enzlen, G., Pandiangan, P., Tansliova, L., & Medan, U. N. (2024). Comit: Communication, Information and Technology Journal Comit: Communication, Information and Technology Journal. 3, 46–56. <https://doi.org/10.47467/comit.v3i1.2420>
- Solichah, A. N. (2018). Pengembangan media worddent95 berbasis aplikasi android untuk memperkaya kosakata dalam mata pelajaran bahasa indonesia di sd. 06, 1948–1958.
- Velayali, I., Febrianti, A. P., Hidayah, E. R. S., & dan Setiawaty, R. (2024). Analisis Kesalahan Bahasa Tataran Morfologis Pada Karangan Narasi Siswa Kelas 4 SD 1 BARONGAN. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 48–57.