



Pengembangan “Game Laras” untuk Pembelajaran Kalimat Sederhana Berbasis Aplikasi Android untuk Siswa Kelas 2 SD

Development of the "Laras Game" for Simple Sentence Learning Based on Android Applications for 2nd Grade Elementary School Students

Salsabila Nur Aini^{1*}, Tirta Amelia Putri², Fearla Ranta Ranmayli³, Rani Setiawaty⁴

Universitas Muria Kudus

Email : 202433042@std.umk.ac.id^{1}, 202433042@std.umk.ac.id², 2022433017@std.umk.ac.id³, rani.setiawaty@umk.ac.id^{4*}*

Article Info

Article history :

Received : 28-12-2025

Revised : 30-12-2025

Accepted : 02-01-2025

Published : 04-01-2026

Abstract

The development of digital learning media requires innovations that are aligned with the characteristics of elementary school students, particularly in Indonesian language learning on simple sentence materials, which remain challenging for many lower-grade students. This study aimed to develop and examine the feasibility of the LARAS Game (Simple Sentence Practice Based on Yogyakarta Local Wisdom) as an interactive learning medium for second-grade elementary school students. The research employed a Research and Development method using the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects included second-grade students and classroom teachers as media users. Data collection techniques involved expert validation sheets for content and media, student and teacher response questionnaires, observations, and documentation. Data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative approaches by converting assessment scores into percentages. The results indicated that the LARAS Game achieved a validity level of 89.6% from content experts and 94.7% from media experts, both categorized as very valid. The practicality test showed a student response rate of 86.44% and a teacher response rate of 100%, both categorized as very practical. These findings indicate that the LARAS Game is feasible as an Indonesian language learning medium that enhances student engagement and understanding in constructing simple sentences.

Keywords : digital learning media, education game, simple sentences

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran digital membutuhkan inovasi yang selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi kalimat sederhana, yang masih menjadi tantangan bagi banyak siswa kelas bawah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan Permainan LARAS (Latihan Kalimat Sederhana Berdasarkan Kearifan Lokal Yogyakarta) sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa kelas dua sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan dengan model ADDIE, yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian meliputi siswa kelas dua dan guru kelas sebagai pengguna media. Teknik pengumpulan data melibatkan lembar validasi ahli untuk konten dan media, kuesioner respons siswa dan guru, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif deskriptif dengan mengubah skor penilaian menjadi persentase. Hasil menunjukkan bahwa Permainan LARAS mencapai tingkat validitas 89,6% dari ahli konten dan 94,7% dari ahli media, keduanya dikategorikan sangat valid. Uji kepraktisan



menunjukkan tingkat respons siswa sebesar 86,44% dan tingkat respons guru sebesar 100%, keduanya dikategorikan sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa Game LARAS layak sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia yang meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam menyusun kalimat sederhana.

Kata kunci: media pembelajaran digital, game edukasi, kalimat sederhana

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era modern telah mendorong perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Integrasi media digital dalam pembelajaran dipandang sebagai kebutuhan strategis untuk menyesuaikan proses pendidikan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang akrab dengan teknologi. Media pembelajaran berbasis digital memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan materi, sehingga proses belajar tidak lagi bersifat satu arah. (Tobing et al., 2025) menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi digital mampu meningkatkan keterlibatan belajar, motivasi, serta pemahaman peserta didik secara signifikan melalui pengalaman belajar yang interaktif dan adaptif. Sejalan dengan temuan tersebut, (Berliana et al., 2024) menyatakan bahwa pemanfaatan media digital interaktif memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan perkembangan zaman.

Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai sarana pembelajaran yang memungkinkan adanya hubungan timbal balik antara pengguna dan media melalui keterlibatan aktif peserta didik. (Hartono, Hina, 2025) menjelaskan bahwa media interaktif mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, serta aktivitas responsif yang dapat meningkatkan fokus dan pemahaman konsep siswa. (Setiawaty, 2024) menambahkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses eksplorasi dan pengambilan keputusan. Dalam konteks pembelajaran sekolah dasar, media interaktif sangat relevan karena sesuai dengan karakteristik siswa yang cenderung menyukai aktivitas visual, bermain, dan eksploratif.

Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang berkembang pesat adalah aplikasi pembelajaran digital. Aplikasi pembelajaran merupakan perangkat lunak edukatif yang dirancang secara sistematis untuk mendukung proses belajar melalui penyajian materi, latihan, dan evaluasi yang terstruktur. (Setiawaty, 2024) menyatakan bahwa aplikasi pembelajaran memiliki keunggulan dalam memberikan fleksibilitas belajar, umpan balik langsung, serta kesempatan latihan berulang yang dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Sijabat et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran dengan demikian berperan penting dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah.

Kemampuan berbahasa, khususnya membaca dan menulis permulaan, merupakan fondasi utama bagi peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Siswa kelas II diharapkan telah menguasai keterampilan dasar tersebut sebagai bekal untuk mengikuti pembelajaran pada tingkat selanjutnya. Namun, berbagai temuan empiris menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami hambatan



dalam pembelajaran bahasa, seperti kesulitan mengenal huruf, ketidaktepatan pelafalan, serta ketidakmampuan menyusun kata dan kalimat sederhana secara bermakna. (Rosa & Suastra, 2023) mengungkapkan bahwa rendahnya kemampuan literasi awal siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang kurang interaktif dan kurang memberikan latihan berulang. (Azzahrah & Rustini, 2023) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan konsisten sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan literasi siswa kelas rendah.

Selain keterampilan literasi dasar, kemampuan memahami dan menyusun struktur kalimat sederhana menjadi kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah. Pola kalimat S-P, S-P-O, dan S-P-O-K merupakan dasar bagi siswa untuk mengekspresikan gagasan secara runtut, baik secara lisan maupun tulisan. Penelitian (Ratna Dwi Handayani, Sariban, 2025) menunjukkan bahwa siswa kelas II sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana secara benar apabila pembelajaran disampaikan secara konvensional dan minim visualisasi. (Prasetya & Indihadi, 2020) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran struktur kalimat yang bersifat abstrak menyebabkan siswa kurang memahami hubungan antarunsur kalimat. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan struktur kalimat secara konkret, sistematis, dan bertahap.

Media pembelajaran berbasis permainan atau game-based learning menjadi alternatif yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut. (Putri & Setiawaty, 2024) menjelaskan bahwa penerapan *game-based learning* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan kognitif siswa secara aktif. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Ratna Dwi Handayani, Sariban, 2025) membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas II sekolah dasar dalam membentuk kalimat sederhana. Pendekatan belajar sambil bermain ini selaras dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas interaktif dan menantang.

Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan Game **LARAS (Latihan Kalimat Sederhana Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta)** sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif, kontekstual, dan inovatif. Pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran bertujuan untuk menghadirkan konteks yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penelitian dalam *Katalis Pendidikan* (2024) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan relevansi pembelajaran serta memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman budaya siswa. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *Contextual Teaching and Learning* yang menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dan pengalaman nyata peserta didik.

Game LARAS dirancang dalam bentuk aplikasi pembelajaran dengan struktur permainan bertingkat yang terdiri atas tiga level, yaitu Level 1 untuk pola kalimat S-P, Level 2 untuk pola S-P-O, dan Level 3 untuk pola S-P-O-K. Penyusunan materi secara bertahap bertujuan untuk membantu siswa memahami struktur kalimat sederhana secara sistematis sesuai dengan perkembangan kognitifnya. Pada akhir permainan, disediakan evaluasi pembelajaran berbasis Wayground untuk mengukur kemampuan siswa. (Kadek et al., 2024) menyatakan bahwa evaluasi digital berbasis kuis interaktif mampu memberikan umpan balik langsung serta meningkatkan keakuratan pengukuran hasil belajar siswa sekolah dasar.



Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi yang mengintegrasikan latihan struktur kalimat sederhana, permainan bertingkat, kearifan lokal Yogyakarta, serta evaluasi digital dalam satu kesatuan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan media siap pakai tanpa konteks budaya lokal, Game LARAS dikembangkan secara khusus berdasarkan kebutuhan materi, karakteristik siswa, dan lingkungan budaya setempat.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan Game LARAS sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas II sekolah dasar yang ditinjau dari aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal serta kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan tuntutan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Game LARAS (Latihan Kalimat Sederhana Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta) serta menguji tingkat kelayakan dan kepraktisannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Metode R&D dipilih karena berorientasi pada pengembangan produk pendidikan yang dapat digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran (Umar, Purwanto, 2023). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran digital. Berikut ini merupakan link gdrive dari aplikasi laras:

<https://drive.google.com/file/d/1NVIB8alsimIeonoHTzUor11brgF1HAzQ/view?usp=drivesdk>

1. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II Sekolah Dasar, dengan jumlah responden disesuaikan dengan kebutuhan uji coba terbatas. Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling, sehingga setiap siswa memiliki peluang yang sama untuk menjadi responden penelitian. Data penelitian dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen, yaitu:

- Lembar validasi ahli untuk mengetahui tingkat kevalidan media;
- Angket respon siswa dan guru untuk menilai kepraktisan media;
- Observasi untuk melihat keterlaksanaan penggunaan media;
- Dokumentasi sebagai data pendukung penelitian.

Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan produk berdasarkan skor hasil penilaian ahli, guru, dan siswa yang dikonversi ke dalam bentuk persentase. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan saran dan masukan dari validator serta respon pengguna sebagai bahan penyempurnaan produk. Hasil dari data tersebut dihitung menggunakan rumus:

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



Interpretasi hasil analisis data mengacu pada kriteria kevalidan dan kepraktisan produk yang diadaptasi dari (Palar et al., 2018) (Hartono, Hina, 2025). 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

Berdasarkan penelitian pengembangan Game LARAS yaitu sebuah media pembelajaran digital untuk latihan kalimat sederhana pada siswa kelas II SD Negeri 2 Dersalam. Penelitian ini menggunakan Model ADDIE sebagai kerangka pengembangan instruksional yang terdiri atas Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahapan diuraikan, dianalisis, serta dikaitkan dengan temuan empiris dari instrumen yang digunakan.

Referensi utama pengembangan media didukung oleh penelitian terdahulu yang relevan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan kearifan lokal. Penelitian terdahulu yang kredibel menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep bahasa pada siswa sekolah dasar (Rahayu, 2025).

Tahap Analyze

Tahap Analyze dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, tuntutan kurikulum, serta permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kalimat sederhana siswa kelas II SD. Analisis dilakukan melalui observasi pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui kesulitan siswa dalam memahami struktur kalimat serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa:



1. Siswa mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat yang benar sesuai pola kebahasaan (seperti SP, SPO, dan SPOK).
2. Pembelajaran selama ini masih banyak menggunakan pendekatan konvensional (buku dan latihan tulisan), sehingga kurang menarik dan kurang interaktif.
3. Media pembelajaran yang tersedia belum mengakomodasi gaya belajar siswa aktif dan kinestetik.

Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan kebutuhan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa pada tingkat dasar (Gustiani, 2019).

Tahap Design

Tahap Design dilakukan dengan merancang struktur dan konten Game LARAS. Pada tahap ini peneliti menyusun tujuan pembelajaran, indikator pencapaian pembelajaran, materi kalimat sederhana, video pembelajaran, game leveling kalimat sederhana, serta evaluasi pembelajaran. Selain itu, disusun pula instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan media serta respon guru dan siswa. Game LARAS dirancang dalam beberapa level pembelajaran, yaitu level pola kalimat S-P, S-P-O, dan S-P-O-K agar pembelajaran berlangsung secara bertahap dan sistematis. Desain media pembelajaran harus mempertimbangkan tujuan instruksional, karakteristik siswa, serta konteks pembelajaran agar media efektif dalam meningkatkan pemahaman materi(Umar, Purwanto, 2023).

Struktur Game LARAS

Game LARAS dirancang dalam 3 tahap materi:

1. Level 1 - Pengantar Kalimat SP

Fokus: menyusun kalimat dengan pola Subjek-Predikat

Tujuan: siswa mengenali struktur kalimat sederhana dasar.

2. Level 2 - Kalimat SPO

Fokus: kalimat dengan Subjek-Predikat-Objek

Tujuan: memperluas keterampilan siswa dalam penggabungan unsur kalimat.

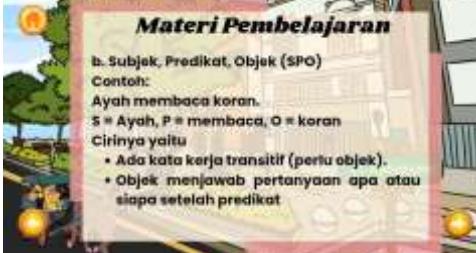
3. Level 3 - Kalimat SPOK

Fokus: Subjek-Predikat-Objek-Keterangan

Tujuan: mendorong siswa mengerti struktur kalimat yang mengandung keterangan waktu/tempat.

Hasil yang diperoleh dari penelitian harus didukung dengan data yang memadai. Hasil penelitian dan penemuan harus merupakan jawaban, atau hipotesis penelitian yang dikemukakan sebelumnya pada bagian pendahuluan.



Halaman (Fitur)	Penjelasan
	Tampilan utama aplikasi LARAS berisi cover, dan judul materi pembelajaran terdapat tombol segitiga untuk memulai.
	Halaman kedua aplikasi LARAS adalah peta petualangan/menu utama.
	Halaman ketiga aplikasi LARAS berisi petunjuk penggunaan.
	Halaman materi kalimat sederhana.
	Contoh kalimat sederhana dengan pola S-P subjek dan predikat.
	Contoh kalimat sederhana dengan pola S-P-O yakni subjek, predikat, dan objek.



	<p>Contoh kalimat sederhana dengan pola S-PO-K yakni subjek, predikat, objek, dan keterangan.</p>
	<p>Video pembelajaran kalimat sederhana</p>
	<p>Peta level untuk game LARAS level 1 untuk SP, level 2 SPO, level 3 SPOK.</p>
	<p>Contoh soal untuk level 1 yakni kalimat SP.</p>
	<p>di akhir game ada evaluasi pembelajaran melalui website waygrond. https://s.id/iBfWs</p>

Tahap Development

Tahap Development diwujudkan dengan mengembangkan Game LARAS berbasis aplikasi Android sesuai dengan desain yang telah dirancang. Media yang dikembangkan memuat materi kalimat sederhana, latihan interaktif, dan evaluasi berbasis permainan yang dipadukan dengan unsur kearifan lokal Yogyakarta. Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kevalidan dari aspek isi, kebahasaan, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk agar media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran (Umar, Purwanto, 2023).



Uji Kelayakan

Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Hasil validasi ahli materi

No	Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi 1	44	48	91,7%	Sangat Valid
2	Ahli Materi 2	42	48	87,5%	Sangat Valid
	Rata-rata			89,6%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel validasi ahli materi dan media diatas, menunjukkan bahwapenilaian dari dua ahli materi menunjukkan presentase sebesar 91,7% dan 87,5%. Rata-rata presentase validasi ahli materi 89,6% yang berada pada kategori sangat valid, hsill ini menunjukkan bahwa materi kalimat sederhana yang disajikan *Game LARAS* telah sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II, disusun secara sistematis, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. *Game LARAS* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Validasi Ahli Media

Tabel 4. Hasil validasi ahli media

No	Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Ahli Media 1	46	48	95,8%	Sangat Valid
2	Ahli Media 2	45	48	93,7%	Sangat Valid
	Rata-rata			94,7%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli media diatas, diperoleh presentase sebesar 95,8% dari ahli media 1 dan 93,7% dari ahli media 2. Rata-rata persentase validasi ahli media 94,7% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa *Game LARAS* memiliki tampilan visual yang menarik, navigasi yang mudah digunakan, serta desain antarmuka yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, dari aspek media, *Game LARAS* dinyatakan sangat layak digunakan.

Penilaian ahli media menegaskan bahwa media interaktif dirancang sesuai standar antarmuka pembelajaran digital yang baik, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Kerangka evaluasi ini sejalan dengan standar penilaian media pembelajaran digital pada penelitian terdahulu (Rahayu, 2025).

Respon Siswa

Hasil angket menunjukkan siswa pertama memperoleh skor 56 dari skor maksimum 60 dengan hasil (93%) siswa kedua memperoleh skor 49 dari skor maksimum 60 dengan hasil (81,6%) siswa ketiga memperoleh skor 48 dari skor maksimum 60 dengan hasil (80%) siswa keempat memperoleh skor 55 dari skor maksimum 60 dengan hasil (91,6%) siswa kelima memperoleh skor 52 dari skor maksimum 60 dengan hasil (86,6%).

**Tabel 4.** Hasil Respon Siswa

No	Responden	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Siswa 1	56	60	93%	Sangat Praktis
2	Siswa 2	49	60	81,6%	Sangat Praktis
3	Siswa 3	48	60	80%	Praktis
4	Siswa 4	55	60	91,6%	Sangat Praktis
5	Siswa 5	52	60	86,6%	Sangat Praktis
Rata-rata				86,44%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel respons siswa diatas menunjukkan skor di atas 80%, yang menandakan bahwa *Game LARAS* dipandang positif dari berbagai aspek. Skor tinggi pada motivasi belajar menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

Respon Guru Kelas

Tabel 5. Hasil Respon Guru Kelas

No	Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Guru Kelas	72	72	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel validasi guru kelas diatas hasil validasi guru kelas menunjukkan bahwa *Game LARAS* memperoleh skor 72 dari skor maksimal 72 dengan persentase 100% dan kategori sangat praktis. Hasil ini menandakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai mudah digunakan, sesuai dengan materi pembelajaran, serta mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II Sekolah Dasar. Guru kelas menilai *Game LARAS* mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena penyajiannya yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, *Game LARAS* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa memerlukan revisi yang berarti.

Tahap Implementation

Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba terbatas kepada siswa kelas II SD sebagai pengguna media. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keberterimaan *Game LARAS* berdasarkan respon siswa dan guru kelas. Penggunaan media dilakukan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, kemudian pengguna diminta mengisi angket respon yang telah disiapkan (Umar, Purwanto, 2023).

Tahap Evaluation

Tahap Evaluation dilakukan untuk menilai keseluruhan proses dan hasil pengembangan *Game LARAS*. Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan serta secara sumatif pada akhir penelitian untuk menentukan kelayakan akhir produk sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Gustiani, 2019).



Implikasi Pengembangan

Secara umum, hasil uji validitas dan kepraktisan menunjukkan bahwa media digital LARAS berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran kalimat sederhana 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 pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital berupa Game LARAS (Latihan Kalimat Sederhana Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta) dengan menggunakan model ADDIE berhasil menghasilkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar. Hasil validasi ahli materi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 89,6% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 94,7% dengan kategori sangat valid. Temuan ini menunjukkan bahwa materi kalimat sederhana yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, disusun secara sistematis melalui tahapan pola S-P, S-P-O, dan S-P-O-K, serta didukung oleh desain tampilan dan navigasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan Game LARAS mencapai rata-rata persentase sebesar 86,44% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon guru kelas mencapai persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa Game LARAS mudah digunakan, mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa, serta membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih interaktif dan kontekstual. Dengan demikian, Game LARAS dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat sederhana di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adabiah, Raudatul, C. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS. *Journal of Social Science and Multidisciplinary Analysis (JOSSAMA)* Vol., 1(2), 23–37.
- Andista Mutia Candra, T. S. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(4), 2311–2321.
- Aulia, H., Hafeez, M., Mashwani, H. U., & Careemdeen, J. D. (2024). The Role of Interactive Learning Media in Enhancing Student Engagement and Academic Achievement. *Nternational Seminar on Student Research in Education, Science, and Technology*, 1, 57–67.
- Azzahrah, A. A., & Rustini, T. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis melalui Media Pembelajaran Interaktif Digital melalui Aplikasi Gemar (Game Membaca Lancar) pada Peserta Didik Kelas 2 SDN Cinunuk 01. *Journal on Education*, 06(01), 1806–1811.
- Berliana, S., Hasan, D. A., Setiawaty, R., & Kudus, U. M. (2024). Studi Eksplorasi Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Menggunakan Cerita Dongeng Kelas V Sdn 4 Dersalam. *Hikamatzu Journal Of Multidisiplin*, 1(1), 154–165.
- Desta Puspa Aulia, D. I. (2025). Studi Literatur: Gane-Based Learning Berbantuan Woirdwall untuk



Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 8(3), 390–401.

Diana Nur Septiyawati putri, Fitriyah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). ANALISIS PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376.

Evandri. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON WORDWALL GAMES TO INCREASE MOTIVATION AND ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS ' LEARNING INTERESTS. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 04, 84–102.

Fatmawati, L., Septiana, E., Setiawaty, R., Keguruan, F., Muria, U., Utara, J. L., Bae, K., Kudus, K., & Tengah, J. (2024). FAKTOR PENYEBAB KESULITAN MEMBACA DAN STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS II SD 3 GULANG. *JURNAL LENSA PENDAS*, 9(1), 203–217.

Gustiani, S. (2019). RESEARCH AND DEVELOPMENT (R & D) METHOD AS A MODEL DESIGN IN EDUCATIONAL RESEARCH AND ITS ALTERNATIVES. *HOLISTICS JOURNAL*, 11(2), 12–22.

Hartono, Hina, S. (2025). Developing interactive learning media to enhance elementary school students ' learning motivation. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 6(1), 81–96. <https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.291>

Kadek, N., Widanita, F., & Sujana, I. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 358–368.

Mustika, I., & Harahap, W. (2025). Effectiveness of Using Interactive Learning Media to Improve Students ' Learning Interests at State Elementary School 0406 Aek Tinga In Islamic Education Learning. *ETNOPEDAGOGI: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(January).

Nida Hasanah Nur Khodijah, Y. I. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Digital Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ipas Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *NJMS : Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 2(9), 1729–1736.

Okra, R. (2023). The development of educational game-based learning media in natural science subject for elementary school students. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 122–132.

Palar, M. R. A., Sukarsa, D. E., & Ramli, A. M. (2018). Indonesian system of geographical indications to protect genetic resources, traditional knowledge and traditional cultural expressions. *Journal of Intellectual Property Rights*, 23(4–5), 174–193.

Prasetya, C. W., & Indihadi, D. (2020). Efektivitas Metode Struktur Analisis Sintesis untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 7(2), 148–157.

Putri, S. M., & Setiawaty, R. (2024). Pengembangan Game Ular Tangga dengan Kartu Baca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 SD Plosojenar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(3), 54–67.

Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470.



<https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>

- Ratna Dwi Handayani, Sariban, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui Game Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran Membentuk Kalimat Sederhana di Kelas II Sekolah Dasar. *LISTRA Jurnal Linguistik Sastra Terapan*, 2(3), 118–123.
- Rihana, Nurbiana Dhieni, N. (2025). Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak PENDAHULUAN Masa usia dini merupakan fase krusial yang menjadi fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak . Pertumbuhan dan perkembangan anak berkaitan dengan perkembangan struktur. *Teaching and Learning Journal of Mandalika*, 6(1), 1–12.
- Rosa, D., & Suastra, I. W. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450.
- Sahyuni, Andi Amiruddin, S. (2023). PENERAPAN METODE KATA ACAK DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULSI KALIMAT SEDERHANA PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS II. *Saraweta :JurnalPendidikan dan keguruan*, 1(02).
- Sari, D. Y., & Agrita, T. W. (2025). APPLICATION OF WORDWALL-ASSISTED GAME BASED LEARNING MODEL TO IMPROVE INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES GRADE III SD NEGERI 227 / VIII TIRTA KENCANA. *Sosioedukasi Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 14(3), 1757–1763.
- Setiawaty, R. (2024). PEMANFAATAN MEDIA GAME EDUKASI PEMBELAJARAN BAGI SISWA DI SEKOLAH DASAR: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 8(2).
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Guru, P., Dasar, S., & Medan, U. N. (2024). Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Harmoni dalam Ekosistem. *JURNAL BASICEDU*, 8(3), 2398–2409.
- Suryana, N., Nugroho, N., & Munawir, A. (2025). PERANCANGAN GAME APLIKASI MENYUSUN KATA PADA ANAK KELAS 1 DI SDN KOPI MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *INFOTECH Journal*, 11(2), 257–263.
- Tobing, F. B., Pinem, I., Daeli, C. V., Afrinita, R., Ginting, B., Mey, K., Laia, W., Sitompul, M., Pasaribu, L. O., Sinaga, G., Marlina, I., & Tobing, B. (2025). Pemanfaatan Media Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 12147–12151.
- Umar, 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>
- Utami, R. F., & Ratnaningrum, I. (2025). Interactive Electronic Book Learning Media : Social Science Learning Motivation of Students. *Integrated Science Education Journal*, 6(2), 139–152. <https://doi.org/10.37251/isej.v6i2.1788>
- Yuni Yati, Sutama, M. (2022). MODEL MEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENUMBUHKAN KEMANDIRIAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK SD. *Islamika Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 4, 344–354.