

PENGEMBANGAN GAME INTERAKTIF GABATA BERBASIS KEARIFAN LOKAL KUDUS

Veronica

Universitas Muria Kudus
202433110@std.umk.ac.id

Fira Fatimatuz Zahra

Universitas Muria Kudus
202433123@std.umk.ac.id

Dwipa Ringi I Gusti

Universitas Muria Kudus
202433098@std.umk.ac.id

Rani Setiawaty

Universitas Muria Kudus
rani.setiawaty@umk.ac.id

Abstract

This research focuses on creating a learning tool in the shape of an interactive game named GABATA (Gembira Tanda Baca), inspired by the cultural heritage of Kudus, to help second-grade elementary students grasp punctuation in their Indonesian language education. The motivation for this study stems from the inadequate comprehension of punctuation among students and the scarcity of interactive and relevant educational resources. The approach taken in this research was based on the Research and Development (RandD) framework, employing the ADDIE model, which encompasses analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants consisted of second-grade learners from SD Negeri 3 Barongan Kudus, along with validators including media specialists, subject matter experts, and linguists. Information was gathered through various questionnaires for validation and feedback from both teachers and students to evaluate the suitability and usability of the educational tool. The findings revealed that the GABATA media received a feasibility rating of 85. 58% from media specialists and 82. 69% from subject matter specialists, both considered very suitable. Additionally, the results from the practicality assessment showed a teacher feedback score of 96. 88%, while student feedback varied between 92. 5% and 100%, which is categorized as very practical. These results suggest that the GABATA interactive game, rooted in the cultural wisdom of Kudus, is highly appropriate and effective as an educational resource for teaching punctuation to elementary students..

Keywords: *interactive game, learning media, local wisdom of Kudus, punctuation*

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan alat pembelajaran berupa permainan interaktif GABATA (Gembira Tanda Baca) yang berlandaskan kearifan lokal Kudus, yang digunakan dalam membantu siswa kelas II sekolah dasar memahami penggunaan tanda baca dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Latar belakang studi ini didasari oleh rendahnya tingkat pemahaman siswa mengenai tanda baca dan minimnya penggunaan alat pembelajaran yang menarik serta kontekstual. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development), dengan pendekatan model ADDIE yang mencakup langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi formatif. Subjek dalam penelitian ini mencakup siswa kelas II SD Negeri 3 Barongan Kudus, serta para validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Data dikumpulkan melalui angket untuk

validasi serta angket tanggapan dari guru dan siswa, untuk mengevaluasi tingkat kelayakan dan kepraktisan alat pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media GABATA memperoleh tingkat kelayakan sebesar 85,58% dari ahli media dan 82,69% dari ahli materi, yang masuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil pada uji kepraktisan memperlihatkan respon dari guru sebesar 96,88%, sedangkan respon siswa berkisar antara 92,5% hingga 100%, dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan interaktif GABATA yang berlandaskan kearifan lokal Kudus sangat layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam pengenalan tanda baca bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: game interaktif, kearifan lokal Kudus, media pembelajaran, tanda baca

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi sangat penting untuk kemajuan akademik siswa pada fase awal pendidikan, terutama dalam hal membaca dan memahami penggunaan tanda baca dengan benar. Penguasaan tanda baca menjadi komponen penting dari keterampilan membaca permulaan pada siswa Fase A, yang berdampak pada kelancaran membaca dan pemahaman makna teks¹. Namun, siswa masih menghadapi banyak masalah di sekolah dasar di Indonesia, termasuk kesulitan mengenali dan menggunakan tanda baca dengan benar. Kondisi ini diperparah oleh penggunaan pendekatan pembelajaran yang tetap monoton dan tidak interaktif. Akibatnya, siswa tidak memiliki motivasi yang cukup untuk belajar membaca².

Media pembelajaran sangat penting untuk mendukung pembelajaran agar lebih menarik dan efektif. Kajian penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Android, memungkinkan siswa sekolah dasar mengakses pelajaran secara mandiri dan interaktif. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan kemandirian mereka dalam belajar, dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran³.

Sebagai hasil dari observasi lapangan yang dilakukan di SD 3 Barongan Kudus pada semester ganjil 2025, terlihat bahwa siswa Fase A memiliki kemampuan membaca dasar, tetapi mereka masih menghadapi kesulitan untuk menggunakan tanda baca dengan benar. Guru mengatakan bahwa media interaktif jarang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sebagian besar bergantung pada buku teks dan latihan tertulis. Meskipun fasilitas sekolah memiliki media digital dasar seperti laptop dan proyektor, mereka belum menggunakannya dengan baik. Selain itu, siswa tidak menggunakan lingkungan budaya lokal Kudus, yang mencakup cerita rakyat, tradisi, dan simbol budaya, sebagai sumber pembelajaran. Ini terjadi meskipun siswa sangat familiar dengan lingkungan budaya tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif harus sesuai dengan karakteristik siswa Fase A dan relevan dengan konteks lokal.

¹ Mirhan, Syamsiati, and Tahmid Sabri, "MEMBACA NYARING PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA," *ARTIKEL PENELITIAN*, 2014.

² Slamanda, Tin Purnamasari, and Husni Wakhyudin, "Miskonsepsi Penggunaan Tanda Baca Sebagai Kompetensi Literasi Membaca Kelas V SDN Medono 04 Pekalongan," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 3 (2025): 811–20.

³ Rani Setiawaty et al., "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR: SYSTEMATIC LITERATUR RIEW," *Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 4 (2025): 4471–78; Intan Kumala, Sekar Dwi Ardianti², and Rani Setiawaty³, "EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PBL BERBANTUAN MEDIA FLIPBOOK SIRPA DALAM," *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 8848, no. 2 (2025): 731–42.

Agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, siswa membutuhkan media yang menarik, interaktif, dan kontekstual. Game edukatif interaktif adalah salah satu metode yang terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh ⁴, game edukasi yang didasarkan pada kearifan lokal berhasil meningkatkan kemampuan membaca awal siswa sekolah dasar. Hasil serupa dilaporkan oleh ⁵, yang menciptakan permainan "Mencari Surat" yang berhasil meningkatkan kemampuan literasi awal anak-anak usia dini. Selain itu, ⁶ menemukan bahwa media pembelajaran berbasis game meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas awal. Menurut penelitian tambahan oleh ⁷, memasukkan kearifan lokal ke dalam permainan edukatif dapat menanamkan nilai budaya pada peserta didik selain meningkatkan kemampuan akademik mereka.

Fokus baru penelitian ini adalah penggabungan kearifan lokal Kudus ke dalam materi Pengenalan Tanda Baca. Selain itu, aplikasi ini dibuat khusus untuk siswa kelas II SD dan menggunakan pendekatan interaktif yang berbasis Android untuk meningkatkan keterampilan pengetahuan tanda baca dasar mereka secara kontekstual dan fleksibel. Fokus penelitian ini adalah desain aplikasi GABATA yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pengetahuan tanda baca siswa di kelas II SD Negeri 3 Barongan. (2) mengevaluasi efektivitas aplikasi GABATA dengan menggunakan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. (3) mengevaluasi bagaimana aplikasi GABATA berguna untuk mengajarkan siswa mengenal tanda baca.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan game interaktif GABATA berbasis kearifan lokal Kudus sebagai media pembelajaran tanda baca bagi siswa kelas II SD, (2) mengetahui tingkat kelayakan game GABATA berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta (3) mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan game GABATA berdasarkan respon guru dan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang berfokus pada uji **kelayakan dan kepraktisan** media pembelajaran. Penelitian ini tidak mengukur efektivitas atau peningkatan hasil belajar siswa, melainkan menilai kelayakan media berdasarkan validasi ahli serta kepraktisan penggunaan media berdasarkan respon guru dan siswa. Model ini digunakan secara luas dalam penelitian yang melibatkan pengembangan media pembelajaran digital di sekolah dasar, terutama untuk mengevaluasi efektivitas dan kelayakan produk pembelajaran⁸. Namun demikian, penelitian ini dibatasi pada tahap implementasi. Tahap evaluasi tidak dilakukan secara sumatif untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar siswa, melainkan dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan untuk menyempurnakan produk. Fokus penelitian ini adalah pada uji kelayakan (*feasibility*) dan uji kepraktisan (*practicality*) media pembelajaran GABATA.

⁴ Linaria Arofatul et al., "Jurnal Basicedu" 7, no. 1 (2023): 760–70.

⁵ Wardatun Jamilah, R A Darul, and Ulum Ii, "Finding Letter Game to Improve Early Literacy Skills in 4- 5 Year Old Children at Yasmin Preschool, Jember" 2, no. September (2025).

⁶ Ni Nyoman et al., "Interactive Learning Media Based on Educational Games to Improve the Reading Skills of First-Grade Elementary School Students" 8, no. 2 (2025): 334–44.

⁷ Andika Adinanda Siswoyo, Bagus Rahmad Wijaya, and Rifky Choirun Nizar, "Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Multimedia Interaktif Game Edukasi Terintegrasi Kearifan Lokal Madura Untuk Menanamkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar" 5, no. 6 (2023): 2879–88.

⁸ NI Komang et al., "Jurnal Basicedu," *JURNAL BASICEDU Volume* 9, no. 1 (2025): 266–77; Desi Ramadani and Fuja Novitra, "Validity and Practicality of Physics Learning Media on Measurement Topic Using Google Sites" 3, no. 2 (2025): 54–61.

ADDIE merupakan *Analyze, Design, Development, implement* dan *Evaluate*. Tahap analisis (*Analyze*) digunakan untuk menentukan kebutuhan pembelajaran tanda baca siswa Fase A di kelas II SD 3 Barongan, karakteristik siswa, dan kesesuaian materi dengan kurikulum. Tahap perancangan (*Design*) meliputi penyusunan materi tanda baca, desain antarmuka game interaktif GABATA, alur permainan, serta penyusunan instrumen validasi dan angket kepraktisan. Tahap Pengembangan (*Development*) mengintegrasikan unsur kearifan lokal kudu, kemudian di validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa untuk menilai kelayakan, isi, tampilan, dan kebahasaan⁹. Tahap *Implement* dilakukan melalui uji coba terbatas pada siswa kelas II SD 3 Barongan untuk memperoleh data **kepraktisan** media. Pada tahap *Evaluate* dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan untuk penyempurnaan produk.

Teknik Pengumpulan data

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD 3 Barongan Kudus yang terlibat dalam uji coba terbatas dan uji coba luas media GABATA. Uji coba terbatas dilakukan pada sejumlah kecil siswa untuk melihat keterpahaman dan kemudahan penggunaan media, sedangkan uji coba luas dilakukan pada seluruh siswa kelas II untuk memperoleh data kepraktisan media. Penentuan subjek penelitian dilakukan secara purposive sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan.

Penelitian ini menggunakan skala Likert 1–4, sebuah checklist, untuk mengubah hasil penilaian kepraktisan media dan validasi menjadi nilai persentase. Uji kepraktisan dilakukan setelah ahli menyelesaikan validasi. Tujuan uji ini adalah untuk mengumpulkan data tentang kepraktisan penggunaan media melalui tanggapan guru dan siswa. Skor dari tanggapan ini kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase. Dan, hasil penelitian oleh ahli dianalisis dengan perhitungan rumus sebagai berikut

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

Dengan keterangan sebagai berikut:

P: Nilai Akhir

F: Perolehan Skor

N: Jumlah Skor Maksimum

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah **analisis deskriptif kuantitatif** dan **deskriptif kualitatif**. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data berupa skor dan persentase, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan saran dan masukan dari validator serta respon pengguna. Adapun kriteria kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan mengacu pada pendapat¹⁰ sebagaimana disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

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

⁹ Arofatul et al., "Jurnal Basicedu."

¹⁰ Komang et al., "Jurnal Basicedu."

61-80%	Valid	Layak
81-100%	Sangat Valid	Sangat Layak

Tabel2. Kriteria Kepraktisan Produk

Interval	Kategori	Keterangan
81-100%	Sangat Praktis	Tidak Ada Perbaikan
61-80%	Praktis	Sedikit Perbaikan
41-60%	Cukup Praktis	Sedikit Perbaikan
21-40%	Kurang Praktis	Perlu Perbaikan
0-20%	Tidak Praktis	Perlu perbaikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi GABATA (Gembira Tanda Baca) yang bertujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang layak dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II di Sekolah Dasar. Setelah tahap analisis dan perancangan selesai, proses pengembangan dimulai, dengan fokus pada pembuatan, validasi, dan penyempurnaan media agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran pengenalan tanda baca.

GABATA menggunakan Canva dan Microsoft PowerPoint untuk membuat konten visual dan desain tampilan. Kemudian dikombinasikan dengan <https://appsgeyser.com/create-app> untuk menjadi aplikasi berbasis Android. Game ini menggunakan gabungan antara dua jenis huruf yaitu *League Spartan* dan *Luckiest Gay* karena bentuknya yang sederhana, mudah dipahami, dan mudah dibaca oleh anak-anak usia sekolah dasar. Pengenalan huruf, penyusunan suku kata, latihan membaca kata dan kalimat sederhana, dan pemahaman isi bacaan yang diadaptasi dari konteks kehidupan sehari-hari siswa adalah semua konten pembelajaran yang ditawarkan oleh aplikasi ini.

Aplikasi GABATA (Gembira Tanda Baca) unik, karena menggabungkan pembelajaran tanda baca dengan kearifan lokal Kudus, seperti jenang, sate kerbau, dan Menara Kudus. Game interaktif, karakter visual yang ramah anak, video pembelajaran, dan kuis dengan pilihan tanda baca dan kalimat rumpang menyajikan informasi. GABATA mengajarkan tanda baca dan menulis serta memahami kalimat sederhana dengan cara yang menyenangkan.

Tabel3. Desain Aplikasi GABATA

Halaman (fitur)	Penjelasan
-----------------	------------

	<p>Cover untuk aplikasi game GABATA dirancang dengan menggabungkan desain yang cerah dan menyenangkan untuk anak-anak dengan ikon Menara Kudus sebagai identitas lokal. Untuk membuat permainan lebih mudah, tombol Play dirancang dengan cermat.</p>
	<p>Halaman kedua aplikasi GABATA berisi petunjuk penggunaan, dan terdapat tombol <i>next</i> untuk lanjut kehalaman sleanjutnya dan symbol <i>rumah</i> untuk Kembali ke halaman awal / cover</p>
	<p>Halaman ke enam pada aplikasi GABATA merupakan materi pengertian tanda baca</p>
	<p>Halaman tujuh pada aplikasi GABATA merupakan materi pengenalan tanda baca titik</p>

	<p>Halaman 8 pada aplikasi GABATA, berisi materi pengenalan tanda baca koma</p>
	<p>Halaman 12 pada aplikasi GABATA berisi materi tentang contoh penggunaan tanda baca</p>
	<p>Halaman 14 pada aplikasi GABATA berisi awal quiz, di mana terletak tombol <i>next</i> untuk lanjut ke halaman pertanyaan quiz</p>

Uji Kelayakan Media

Hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa menentukan validitas media penelitian ini. Hasil validasi ini menunjukkan validitas atau kelayakan media pembelajaran GABATA. Berikut adalah rekapitulasi validasi oleh validator yang telah dilakukan

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

Validator Ahli	Total Skor	Persentase (%)	Kriteria
Validator Media I	39	75	Layak
Validaror Media II	50	96,15	Sangat Layak
Rata-rata	44,5	85,58	Sangat Layak

Sumber: Data peneliti (2025)

Validasi ahli media dilakukan oleh dua orang validator dengan menilai empat aspek utama, yaitu visual, keterbacaan, kesesuaian media dengan materi dan kepraktisan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa validator I memberikan skor total 39 dengan persentase 75% dan termasuk dalam kategori “Layak”, sedangkan validator II memberikan skor 50 dengan persentase 96,15% dan kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli media mencapai 85,58% dengan kriteria Sangat Layak, sehingga media GABATA dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan beberapa penyempurnaan teknis.

Pertama, Aspek Visual. Aspek visual mencakup tampilan media, pemilihan warna, tata letak, serta kemenarikan desain secara keseluruhan. Berdasarkan hasil validasi tampilan media GABATA dinilai menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan warna dan tata letak dinilai proporsional serta mampu menarik perhatian siswa. Validator memberikan masukan agar variasi visual pada setiap bagian materi dapat ditingkatkan sehingga tampilan media tidak terkesan monoton dan minat belajar siswa dapat lebih terjaga.

Kedua, Aspek Keterbacaan. Aspek keterbacaan meliputi kejelasan teks, ukuran, dan jenis huruf, serta penggunaan bahasa. Validator menilai bahwa teks dalam media GABATA mudah dibaca, menggunakan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Pemilihan ukuran dan jenis huruf dinilai sudah tepat, meskipun disarankan agar kontras warna teks dengan latar belakang lebih di perjelas pada beberapa bagian agar keterbacaan semakin optimal.

Ketiga, Aspek Kesesuaian Media dengan Materi. Aspek ini mencakup kesesuaian isi media dengan materi pembelajaran serta keterkaitan antara media dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, materi yang disajikan dalam media GABATA dinilai sudah sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai dan mendukung pemahaman siswa. Penyajian materi dinilai runtut dan relevan, meskipun validator menyarankan agar contoh-contoh yang diberikan dapat diperbanyak agar pemahaman siswa semakin mendalam.

Keempat, Aspek Kepraktisan. Aspek kepraktisan meliputi kemudahan penggunaan media, kejelasan petunjuk dan kemudahan navigasi. Validator menilai bahwa media GABATA mudah digunakan oleh siswa maupun guru, serta memiliki alur penggunaan yang jelas. Media dapat digunakan secara mandiri tanpa memerlukan pendampingan intensif. Namun, validator memberikan saran agar petunjuk penggunaan diperjelas untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.

Hasil Kelayakan Materi

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

Validator Ahli	Total Skor	Persentase (%)	Kriteria
Validator Materi I	47	90,38	Sangat Layak
Validator Materi II	39	75	Layak
Rata-rata	43	82,69	Sangat Layak

(Sumber: Data peneliti 2025)

Validasi ahli materi terhadap media GABATA dilakukan oleh dua validator dengan menilai empat aspek utama, yaitu kesesuaian materi, keakuratan & kelengkapan isi, penyajian materi, kelayakan penggunaan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa validator materi I memberikan total skor 47 dengan persentase 90,38% dan termasuk dalam kategori Sangat Layak, sedangkan validator materi II memberikan total skor 39 dengan persentase 75% dan termasuk dalam kategori Layak. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli materi mencapai 82,69% dengan kriteria Sangat Layak, sehingga materi dalam media GABATA dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan beberapa perbaikan sesuai saran validator.

Pertama, Aspek Kesesuaian Materi. Aspek kesesuaian materi mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, validator menyatakan bahwa materi dalam media GABATA telah sesuai, materi juga disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa sekolah dasar dan dikaitkan dengan budaya lokal Kudus sehingga pembelajaran menjadi kontekstual. Secara umum, validator sepakat bahwa kesesuaian materi sudah baik, meskipun terdapat saran agar penguatan konteks budaya lokal dapat ditampilkan lebih konsisten.

Kedua, Aspek Keakuratan dan Kelengkapan Isi. Aspek ini meliputi kejelasan penjelasan tanda baca sederhana, ketepatan contoh penggunaan tanda baca sesuai konteks, serta kebenaran konsep materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa penjelasan materi disajikan secara sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa. Contoh-contoh tanda baca dinilai sesuai dengan konteks penggunaan dan tidak ditemukan kesalahan konsep dalam penyajian materi. Validator pada umumnya menyatakan setuju bahwa isi materi sudah akurat dan lengkap, dengan saran agar jumlah contoh dapat ditambah untuk memperkaya pemahaman siswa.

Ketiga, Aspek Penyajian Materi. Aspek penyajian materi mencakup keruntutan dan sistematika materi, penggunaan bahasa yang sesuai, dan komunikatif serta aktivitas pada flipbook yang mendukung pemahaman materi pada siswa. Berdasarkan hasil penilaian, materi dalam media GABATA disajikan secara runtut dan sistematis. Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar. Validator menyatakan bahwa penyajian materi sudah baik, dengan saran agar variasi aktivitas dapat ditingkatkan agar pembelajaran lebih menarik.







Keempat, Aspek Kelayakan Penggunaan. Aspek kelayakan penggunaan meliputi kemudahan penggunaan materi oleh guru, kemudahan pemahaman siswa, serta kemampuan materi dalam mendorong motivasi dan pembelajaran yang bermakna. Hasil validasi menunjukkan bahwa media GABATA mudah digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Validator juga menilai bahwa media mampu meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Hasil Revisi Desain

Dalam pengembangan game, revisi adalah proses perbaikan dan penyempurnaan elemen visual, terutama tampilan gambar, berdasarkan umpan balik pengguna. Revisi ini mencakup perbaikan kesalahan teknis dan penyesuaian desain, tata letak, warna, ikon, dan kejelasan visual untuk membuat game lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh pemain ¹¹. Berikut ini adalah revisi pengembangan media sesuai komentar dan saran dari validator media, materi, dan Bahasa

¹¹ Teodoro Alvarez Angulo, "Revising and Rewriting in Collaborative Writing in Higher Education and Beyond" 1, no. 1 (2011): 100–109.

Tabel 6. Hasil Revisi Desain

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
contoh tanda baca pada bagian bawah di buatkan slide baru khusus contoh penggunaan tanda baca dan diberikan masing-masing 3 contoh		
Menurut beberapa validator, background terlalu terang dan kurang menarik untuk siswa kelas II		
Foun kurang jelas dan sulit untuk di baca, menjadi kurang menarik untuk siswa		

Hasil Uji Kepkraktisan GABATA

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Respon Guru

No	Indikator	Aspek	Skor	Persentase (%)	Kriteria
1	Materi	1-5	20	100	Sangat Layak
2	Media	6-10	20	100	Sangat Layak
3	Bahasa	11-13	11	91,67	Sangat Layak
4	Tujuan	14-16	11	91,67	Sangat Layak
Total Skor			62	96,88	Sangat Layak

(Sumber: Data Peneliti 2025)

Tabel 8. Hasil Respon Siswa 1

No	Indikator	Aspek	Skor	Persentase (%)	Kriteria
1	Tampilan & Kemenarikan	1-3	12	100	Sangat Layak
2	Pemahaman Materi	4-7	14	87,5	Sangat Layak
3	Kenyamanan Belajar	8-10	12	100	Sangat Layak
Total Skor			38	95%	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti 2025

Tabel 9. Hasil Respon Siswa 2

No	Indikator	Aspek	Skor	Persentase (%)	Kriteria
1	Tampilan & Kemenarikan	1-3	11	91,67	Sangat Layak
2	Pemahaman Materi	4-7	14	81,25	Sangat Layak
3	Kenyamanan Belajar	8-10	12	100	Sangat Layak
Total Skor			37	92,5	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti 2025

Tabel 10. Hasil Respon Siswa 3

No	Indikator	Aspek	Skor	Persentase (%)	Kriteria
1	Tampilan & Kemenarikan	1-3	12	100	Sangat Layak
2	Pemahaman Materi	4-7	16	100	Sangat Layak
3	Kenyamanan Belajar	8-10	12	100	Sangat Layak
Total Skor			40	90	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti 2025

Pertama Aspek Tampilan, pada aspek tamoilan dan kemenarikan, guru memberikan penilaian sangat layang dengan persentase 100%, yang menunjukkan bahwa desain visual media GABATA dinilai sangat baik. Tampilan aplikasi meliputi pemilihan warna, jenis huruf, ikon, dan tata letak yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar. Media dinilai menarik, mudah digunakan, dan mampu menarik perhatian siswa selama proses pemebelajaran. Hasil

penilaian siswa juga menunjukkan kecenderungan yang sama. Respon siswa 1 memperoleh persentase 100%, respon siswa 2 memperoleh 91,67%, dan respon siswa 3 memperoleh 100%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Siswa menyatakan bahwa tampilan media GABATA menarik, menyenangkan, dan membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar tanda baca.

Kedua, Aspek Pemahaman Materi Pada aspek pemahaman materi, guru memberikan penilaian sangat layak dengan persentase 100%, yang menunjukkan bahwa materi tanda baca dalam media GABATA telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, tingkat perkembangan siswa, serta mudah dipahami. Materi disajikan secara sederhana, disertai contoh dan latihan yang membantu siswa memahami penggunaan tanda baca dengan benar. Penilaian siswa juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Respon siswa 1 memperoleh persentase 87,5%, respon siswa 2 memperoleh 81,25%, dan respon siswa 3 memperoleh 100%, yang seluruhnya termasuk dalam kategori sangat layak. Siswa menyatakan bahwa materi dalam media GABATA mudah dipahami, jelas, dan membantu mereka belajar tanda baca dengan cara yang menyenangkan.

Ketiga, Aspek Kenyamanan Belajar Pada aspek kenyamanan belajar, guru memberikan penilaian sangat layak dengan persentase 91,67%, yang menunjukkan bahwa media GABATA nyaman digunakan dalam proses pembelajaran. Media dinilai tidak membingungkan, mudah dioperasikan, serta mendukung suasana belajar yang menyenangkan. Hasil respon siswa juga mendukung temuan tersebut. Respon siswa 1 dan siswa 3 masing-masing memperoleh persentase 100%, sedangkan respon siswa 2 memperoleh persentase 100%, yang seluruhnya termasuk kategori sangat layak. Siswa merasa nyaman menggunakan media GABATA dan tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Pembahasan

Tahap pengembangan aplikasi GABATA (Gembira Tanda Baca) merupakan langkah strategis dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang kontekstual, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Proses pengembangan yang dilalui, mulai dari perancangan, validasi, revisi, hingga uji kepraktisan, menunjukkan bahwa aplikasi ini telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek media, materi, maupun bahasa.

Kelayakan Media

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, aplikasi GABATA (Gembira Tanda Baca) memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar **85,58%** dengan kategori Sangat Layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media GABATA telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran digital untuk siswa sekolah dasar, baik dari aspek tampilan, keterbacaan, kesesuaian materi, maupun kemudahan penggunaan. Validasi media merupakan tahap penting dalam penelitian pengembangan karena bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan prinsip perencanaan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai¹². Selain itu, peneliti terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang berbasis permainan edukatif yang divalidasi oleh ahli

¹² Jasmine Assayidah et al., "Pengembangan Edugame Worldwall Materi Kekayaan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV UPTD SDN Keleyan 1," *Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, & Kebudayaan* 11, no. 1 (2025): 156–75; Markul and Siti Zafira Qia, "Meningkatkan Pemahaman Bahasa Indonesia Melalui Metode Edukatif Dan Interaktif Di Sekolah Dasar" 4 (2025): 4266–73.

media secara sistematis terbukti mampu mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar secara lebih efektif dan menarik¹³

Pada aspek tampilan visual, validator menilai bahwa desain antarmuka aplikasi GABATA sudah menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar. Pemilihan warna yang cerah, ikon yang sederhana, serta ilustrasi kontekstual dinilai mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Tampilan visual yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar berperan penting dalam meningkatkan minat dan fokus belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung¹⁴

Pada aspek keterbacaan teks, penggunaan bahasa yang sederhana, ukuran huruf yang proporsional, serta penyajian kalimat yang singkat dan jelas dinilai telah sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa Fase A. Validator memberikan saran minor terkait peningkatan kontras warna teks pada beberapa bagian agar keterbacaan semakin optimal. Hal ini sejalan dengan temuan¹⁵ yang menyatakan bahwa keterbacaan teks dalam multimedia interaktif berbasis instructional games berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada materi huruf kapital dan tanda baca

Selanjutnya, pada aspek audio dan animasi, GABATA dinilai mampu mendukung suasana pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan background dan animasi sederhana membantu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap media tanpa mengganggu konsentrasi belajar. Validator menyarankan penyesuaian volume audio agar lebih seimbang dengan tampilan visual. Temuan ini sejalan dengan penelitian¹⁶ yang menyatakan bahwa unsur audio dan animasi dalam media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa apabila disajikan secara proporsional.

Pada aspek navigasi dan kemudahan penggunaan, aplikasi GABATA dinilai mudah dioperasikan oleh siswa maupun guru. Tampilan menu sederhana, fungsi tombol jelas, serta alur permainan yang runtut memudahkan siswa dalam menggunakan media secara mandiri. Validator hanya memberikan saran kecil terkait penyempurnaan petunjuk penggunaan agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat¹⁷ yang menegaskan bahwa kemudahan navigasi merupakan salah satu indikator utama kelayakan media pembelajaran digital di sekolah dasar.

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi GABATA telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran digital dengan kategori Sangat Layak. Kelayakan tersebut mencakup aspek tampilan visual, keterbacaan teks, audio dan animasi, serta kemudahan penggunaan, sehingga GABATA layak digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan tanda baca pada siswa Fase A sekolah dasar.

¹³ Aryanti Nurul Fitriya et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Game Edukasi Pada Materi Hakikat NKRI Kelas IV SDN 3 Undaan Kidul," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 8 (2024): 40–52; Nisfia Rani, Rian Damariswara, and I T A Kurnia, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS INSTRUCTIONAL GAMES MATERI HURUF KAPITAL DAN TANDA BACA PADA SISWA KELAS II SD NEGERI MRICAN 2," *Prosiding SEMDIKJAR* 4, 2021, 96–106; Anindia Nur Amalia, Ida Putriani, and Adin Fauzi, "Pengembangan Multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) Untuk Siswa Sekolah Dasar" 2, no. 1 (2023): 35–47; Muhammad Yusnan Delsi Mecriyani et al., "Praktik Media Interaktif Dalam Meningkatkan Kondisi Kelas Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Pembelajaran Bahasa Indonesia Memiliki Peran Strategis Dalam Membentuk," *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education (JHUSE)* 1, no. 6 (2025): 1–13.

¹⁴ Fitriya et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Game Edukasi Pada Materi Hakikat NKRI Kelas IV SDN 3 Undaan Kidul"; Amalia, Putriani, and Fauzi, "Pengembangan Multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) Untuk Siswa Sekolah Dasar."

¹⁵ Rani, Damariswara, and Kurnia, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS INSTRUCTIONAL GAMES MATERI HURUF KAPITAL DAN TANDA BACA PADA SISWA KELAS II SD NEGERI MRICAN 2."

¹⁶ Delsi Mecriyani et al., "Praktik Media Interaktif Dalam Meningkatkan Kondisi Kelas Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Pembelajaran Bahasa Indonesia Memiliki Peran Strategis Dalam Membentuk."

¹⁷ Assayyidah et al., "Pengembangan Edugame Worldwall Materi Kekayaan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV UPTD SDN Keleyan 1"; Markul and Qia, "Meningkatkan Pemahaman Bahasa Indonesia Melalui Metode Edukatif Dan Interaktif Di Sekolah Dasar."

Kelayakan Materi

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa aplikasi **GABATA** memperoleh skor rata-rata sebesar **82,69%** dengan kategori **Sangat Layak**. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik kognitif siswa sekolah dasar, serta kompetensi membaca permulaan. Kesesuaian materi dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik merupakan aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran digital pada jenjang sekolah dasar¹⁸. Materi dalam aplikasi GABATA disusun secara sistematis dan bertahap, dimulai dari pengenalan huruf, penggabungan suku kata, hingga pemahaman bacaan sederhana, sejalan dengan prinsip pembelajaran membaca permulaan yang menekankan tahapan belajar dari konkret menuju abstrak agar siswa lebih mudah memahami konsep membaca¹⁹. Selain itu, penyajian materi dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas serta aktivitas interaktif yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar²⁰. Materi pembelajaran juga dikembangkan dengan mengintegrasikan konteks dan nilai kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna serta mendukung pembentukan karakter dan identitas budaya peserta didik sejak dini. Pembelajaran berbasis kearifan lokal terbukti mampu memperkuat nilai karakter dan meningkatkan relevansi pembelajaran bagi siswa sekolah dasar²¹. Berdasarkan hasil validasi tersebut, materi dalam aplikasi GABATA dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan bagi siswa sekolah dasar.

Uji Kepraktisan oleh Guru dan Siswa

Tahap uji kepraktisan melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung aplikasi GABATA. Hasil uji menunjukkan bahwa keduanya termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi GABATA praktis digunakan dalam pembelajaran dan mudah diterima oleh pengguna. Pada aspek tampilan, guru dan siswa menilai desain aplikasi menarik serta mudah dioperasikan. Penggunaan warna, ukuran huruf, ilustrasi, dan animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dinilai mampu meningkatkan kenyamanan penggunaan serta menjaga fokus belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital dengan tampilan visual yang menarik dan interaktif berkontribusi terhadap peningkatan motivasi, minat, dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar²².

Pada aspek materi, guru menilai bahwa konten dalam aplikasi GABATA telah sesuai dengan kurikulum dan mudah digunakan sebagai media pendukung pembelajaran, sedangkan siswa menganggap materi yang disajikan menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran

¹⁸ Bunga Ayu Maulida, Masroro Diah, and Wahyu Lestari, "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Literasi Multimodal," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 6, no. 1 (2025): 59–74.

¹⁹ Isma Dwita Wildaniaty, "Jurnal Basicedu," *JURNAL BASICEDU* 8, no. 4 (2024): 2620–29.

²⁰ Merling Agreni et al., "MEDIA," *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan* 13, no. 1 (2025): 747–55; Melia Mardi et al., "Peningkatan Literasi Sastra Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Digital Dan Pendekatan Kontekstual," *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 5 (2025): 429–35, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i02.6408>.

²¹ Asih Riyanti et al., "Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Adat Dan Budaya* 3, no. 1 (2021): 29–35; Nirmala Rahmatul Lailiya, "Local Wisdom-Based School Literacy Movement and Elementary Students' Critical Reading Skills," *JOURNAL OF INNOVATION AND RESEARCH IN PRIMARY EDUCATION* 4, no. 4 (2025): 3175–89.

²² Rahmayati Surbakti and Idris Chantrin, "Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan* 3, no. 2 (2025): 41–44; Windatul Hasanah, Ila Rosmilawati, and Dase Erwin Juansah, "Jurnal Basicedu," *JURNAL BASICEDU* 9, no. 2 (2025): 665–78; Lutfiah Isfa Hayati and Sintha Sih Dewanti, "The Relationship between the Use of Interactive Digital Media in Civic Education Learning and Students' Learning Motivation," *Jurnal Mimbar Ilmu* 30, no. 2 (2025): 268–78.

digital yang menyajikan materi sesuai kurikulum dan dilengkapi aktivitas interaktif terbukti dapat memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan motivasi belajar siswa²³. Aspek penyajian memperoleh penilaian sangat tinggi karena aplikasi GABATA menyediakan aktivitas interaktif, seperti kuis dan permainan sederhana, yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media digital interaktif juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar²⁴. Selain itu, pada aspek bahasa, guru dan siswa sepakat bahwa penggunaan bahasa yang komunikatif, sederhana, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa menjadi salah satu keunggulan aplikasi ini. Berdasarkan hasil uji kepraktisan tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi GABATA sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mudah digunakan, menarik, serta mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran

Implikasi Pengembangan

Hasil validasi dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa GABATA berada pada kategori layak hingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif membaca permulaan di sekolah dasar. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran digital memiliki peran strategis dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, variatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar²⁵.

Sejalan dengan hasil penelitian²⁶ yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran audio, visual, audiovisual, dan multimedia mampu meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, GABATA memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media digital yang mendukung pembelajaran literasi awal. Media digital yang menyajikan kombinasi teks, gambar, animasi, dan interaksi terbukti lebih diminati siswa dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna²⁷.

Selain itu, temuan²⁸ menegaskan bahwa multimedia merupakan jenis media yang paling disukai oleh siswa sekolah dasar karena memungkinkan pembelajaran berlangsung secara interaktif dan tidak monoton. Oleh karena itu, implikasi pengembangan GABATA dapat diarahkan pada penambahan fitur multimedia yang lebih variatif, seperti latihan interaktif, permainan edukatif, dan umpan balik langsung, guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca permulaan²⁹.

Lebih lanjut, pengembangan GABATA juga berpotensi diarahkan ke bentuk pembelajaran tematik dan integratif lintas mata pelajaran. Hal ini sejalan dengan pemanfaatan media digital dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual dan berpusat pada peserta didik, sehingga GABATA tidak hanya berfungsi sebagai media belajar

²³ Herlina Rusdi1 et al., "1 2 3 4," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025): 347–60.

²⁴ Evia Nursanti Wigati, Aprilia Tina Lidyasari, and Banu Setyo Adi, "Leveraging Digital Learning Tools to Boost Student Motivation : A Study Using Univariate and Bivariate Analysis on Enhancing Engagement in Elementary Science and Social Studies" 12, no. 1 (2025): 49–62, <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.81864>.

²⁵ Rani Setiawaty et al., "Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar Pengembangan Media E-Taler Berbasis Flipbook Heyzine Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" 12, no. 2 (2025): 234–49.

²⁶ Rani Setiawaty, "Eksplorasi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di SD 2 Kesambi Kudus" 4, no. 3 (2024): 474–85.

²⁷ Silvi Mutia et al., "Pengembangan Flipbook EMOSAPALOPA Berbasis Kearifan Lokal Pati Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Siswa SD Kelas V" 9 (2025): 21047–62.

²⁸ Setiawaty, "Eksplorasi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di SD 2 Kesambi Kudus."

²⁹ Setiawaty et al., "Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar Pengembangan Media E-Taler Berbasis Flipbook Heyzine Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar."

membaca, tetapi juga sebagai sarana pendukung pembelajaran literasi secara menyeluruh di sekolah dasar³⁰.

Kesimpulan

Penelitian pengembangan aplikasi GABATA (Gembira Tanda Baca) berbasis kearifan lokal Kudus dengan model ADDIE berhasil menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pengenalan tanda baca pada siswa kelas II sekolah dasar.

Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan kategori sangat layak, dengan rata-rata persentase di atas 80%. Aspek tampilan visual, keterbacaan teks, kesesuaian materi, serta kemudahan navigasi dinilai baik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Uji kepraktisan yang melibatkan guru dan siswa juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Guru memberikan skor kepraktisan sebesar 96,88%, sedangkan siswa memberikan skor antara 92,5% hingga 100%, yang seluruhnya termasuk kategori sangat layak/sangat praktis. Hal ini membuktikan bahwa GABATA mudah digunakan, menarik, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap penggunaan tanda baca.

Dengan demikian, GABATA dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung literasi awal siswa sekolah dasar, serta berpotensi dikembangkan lebih lanjut ke arah pembelajaran tematik dan integratif lintas mata pelajaran sesuai Kurikulum Merdeka.

Daftar Pustaka

- Agreni, Merling, Inna Mete, Fajar Hariadi, Raynesta Mikaela, Indri Malo, Kota Waingapu, and Kabupaten Sumba Timur. "MEDIA." *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan* 13, no. 1 (2025): 747–55.
- Amalia, Anindia Nur, Ida Putriani, and Adin Fauzi. "Pengembangan Multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) Untuk Siswa Sekolah Dasar" 2, no. 1 (2023): 35–47.
- Angulo, Teodoro Alvarez. "Revising and Rewriting in Collaborative Writing in Higher Education and Beyond" 1, no. 1 (2011): 100–109.
- Arofatul, Linaria, Ilmi Uswatun, Izza Eka Ningrum, and Mochammad Miftachul Huda. "Jurnal Basicedu" 7, no. 1 (2023): 760–70.
- Assayyidah, Jasmine, Priyono Tri Febrianto, Ade Cyntia Pritasari, Adella Tiara, Bintara Firdaus, and Media Pembelajaran. "Pengembangan Edugame Worldwall Materi Kekayaan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV UPTD SDN Keleyan 1." *Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, & Kebudayaan* 11, no. 1 (2025): 156–75.
- Delsi Mecriyani, Muhammad Yusnan, Marsanda, Sindi Cahyani, and Melisa. "Praktik Media Interaktif Dalam Meningkatkan Kondisi Kelas Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Pembelajaran Bahasa Indonesia Memiliki Peran Strategis Dalam Membentuk." *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education (JHUSE)* 1, no. 6 (2025): 1–13.
- Fitriya, Aryanti Nurul, Dinar Dwi Wulandari, Nela Khoirinida, and Rysma Pujiarti. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Game Edukasi Pada Materi Hakikat NKRI Kelas IV SDN 3 Undaan Kidul." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 8 (2024): 40–52.

³⁰ Mutia et al., "Pengembangan Flipbook EMOSAPALOPA Berbasis Kearifan Lokal Pati Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Siswa SD Kelas V."

- Hasanah, Windatul, Ila Rosmilawati, and Dase Erwin Juansah. "Jurnal Basicedu." *JURNAL BASICEDU* 9, no. 2 (2025): 665–78.
- Hayati, Lutfiah Isfa, and Sintha Sih Dewanti. "The Relationship between the Use of Interactive Digital Media in Civic Education Learning and Students ' Learning Motivation." *Jurnal Mimbar Ilmu* 30, no. 2 (2025): 268–78.
- Jamilah, Wardatun, R A Darul, and Ulum Ii. "Finding Letter Game to Improve Early Literacy Skills in 4- 5 Year Old Children at Yasmin Preschool , Jember" 2, no. September (2025).
- Komang, NI, Desy Artika Sari, I Gede Astawan, and Ni Ketut Desia Trisiantari³. "Jurnal Basicedu." *JURNAL BASICEDU Volume* 9, no. 1 (2025): 266–77.
- Kumala, Intan, Sekar Dwi Ardianti², and Rani Setiawaty³. "EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PBL BERBANTUAN MEDIA FLIPBOOK SIRPA DALAM." *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 8848, no. 2 (2025): 731–42.
- Lailiya, Nirmala Rahmatul. "Local Wisdom-Based School Literacy Movement and Elementary Students ' Critical Reading Skills." *JOURNAL OF INNOVATION AND RESEARCH IN PRIMARY EDUCATION* 4, no. 4 (2025): 3175–89.
- Mardi, Melia, Desmimi Eka Putri, Ineng Naini, Universitas Bung, Media Digital, Pembelajaran Sastra, Pendekatan Kontekstual, and Sekolah Dasar. "Peningkatan Literasi Sastra Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Digital Dan Pendekatan Kontekstual." *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 5 (2025): 429–35. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i02.6408>.
- Markul, and Siti Zafira Qia. "Meningkatkan Pemahaman Bahasa Indonesia Melalui Metode Edukatif Dan Interaktif Di Sekolah Dasar" 4 (2025): 4266–73.
- Maulida, Bunga Ayu, Masroro Diah, and Wahyu Lestari. "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Literasi Multimodal." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 6, no. 1 (2025): 59–74.
- Mirhan, Syamsiati, and Tahmid Sabri. "MEMBACA NYARING PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA." *ARTIKEL PENELITIAN*, 2014.
- Mutia, Silvi, Shelsa Angginova Rahmadea, Mei Laila Nugraini, and Nafilah Safitri. "Pengembangan Flipbook EMOSAPALOPA Berbasis Kearifan Lokal Pati Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Siswa SD Kelas V" 9 (2025): 21047–62.
- Nyoman, Ni, Elma Triana, I Made Suarjana, and Putu Aditya Antara. "Interactive Learning Media Based on Educational Games to Improve the Reading Skills of First-Grade Elementary School Students" 8, no. 2 (2025): 334–44.
- Ramadani, Desi, and Fuja Novitra. "Validity and Practicality of Physics Learning Media on Measurement Topic Using Google Sites" 3, no. 2 (2025): 54–61.
- Rani, Nisfia, Rian Damariswara, and I T A Kurnia. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS INSTRUCTIONAL GAMES MATERI HURUF KAPITAL DAN TANDA BACA PADA SISWA KELAS II SD NEGERI MRICAN 2." *Prosding SEMDIKJAR* 4, 2021, 96–106.
- Riyanti, Asih, Neni Novitasari, Program Studi, Pendidikan Bahasa, Universitas Borneo Tarakan, Program Studi, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Universitas Borneo Tarakan. "Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Adat Dan Budaya* 3, no. 1 (2021): 29–35.
- Rusdi¹, Herlina, Rifadhilla Ervianti², Adrias Adrias³, and Aissy Putri Zulkarnaini. "1 2 3 4." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025): 347–60.
- Setiawaty, Rani. "Eksplorasi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di SD 2 Kesambi Kudus" 4, no. 3 (2024): 474–85.
- Setiawaty, Rani, Nafilatul Ilmiyyah, Petriyanti Tesya Putri, and Meiva Khoryati. "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR : SYSTEMATIC LITERATUR RIVIEW." *Jurnal*

- Pendidikan Dasar* 5, no. 4 (2025): 4471–78.
- Setiawaty, Rani, Fatikhahatun Najikhah, Tri Iftitahur Rohmah, Aminatus Sholihah, and Ranti Wahyuni. “Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar Pengembangan Media E-Taler Berbasis Flipbook Heyzine Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” 12, no. 2 (2025): 234–49.
- Siswoyo, Andika Adinanda, Bagus Rahmad Wijaya, and Rifky Choirun Nizar. “Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Multimedia Interaktif Game Edukasi Terintegrasi Kearifan Lokal Madura Untuk Menanamkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar” 5, no. 6 (2023): 2879–88.
- Slamanda, Iin Purnamasari, and Husni Wakhyudin. “Miskonsepsi Penggunaan Tanda Baca Sebagai Kompetensi Literasi Membaca Kelas V SDN Medono 04 Pekalongan.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 3 (2025): 811–20.
- Surbakti, Rahmayati, and Idris Chantrin. “Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan* 3, no. 2 (2025): 41–44.
- Wigati, Evia Nursanti, Aprilia Tina Lidyasari, and Banu Setyo Adi. “Leveraging Digital Learning Tools to Boost Student Motivation : A Study Using Univariate and Bivariate Analysis on Enhancing Engagement in Elementary Science and Social Studies” 12, no. 1 (2025): 49–62. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.81864>.
- Wildaniaty, Isma Dwita. “Jurnal Basicedu.” *JURNAL BASICEDU* 8, no. 4 (2024): 2620–29.