

APATACA: Aplikasi Memahami Tanda Baca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 02 Pelemkerep Pada Fase A (Studi Kelayakan dan Kepraktisan)

Rani Setiawaty^{1*}, Hanif Miftakhul Fauzi², Diva Aulia Zahra³,
Meidheana Putri Fatikasari⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3,4}
Universitas Muria Kudus^{1,2,3,4}

rani.setiawaty@umk.ac.id¹, 202433139@std.umk.ac.id², 202433140@std.umk.ac.id³,
202433145@std.umk.ac.id⁴

Abstrak

Objektif: Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta kepraktisan aplikasi pembelajaran APATACA (Aku Paham Tanda Baca) sebagai media pembelajaran digital inovatif untuk meningkatkan kemampuan memahami tanda baca pada siswa kelas II sekolah dasar. **Metode:** Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media aplikasi, sedangkan uji kepraktisan diperoleh melalui lembar respon guru dan siswa terhadap penggunaan aplikasi. **Hasil:** Hasil validasi menunjukkan bahwa APATACA dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi Sementara itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan kategori sangat praktis, dari respon guru dan siswa terhadap penggunaan produk. **Kebaruan:** APATACA menawarkan inovasi dalam pembelajaran memahami tanda baca berbasis Android.

Kata kunci: APATACA, tanda baca, kelayakan, kepraktisan, media pembelajaran

Abstract

Objective: The purpose of this study is to develop and examine the feasibility and practicality of the APATACA (I Understand Punctuation) learning application as an innovative digital learning medium to improve punctuation comprehension skills of second-grade elementary school students. **Method:** This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The feasibility test was conducted by material experts and application media experts, while the practicality test was obtained through teacher and student response questionnaires regarding the use of the application. **Results:** The validation results indicated that APATACA was categorized as highly feasible based on the assessments of media and material experts. Meanwhile, the practicality test results showed that the application was classified as highly practical according teachers' and students' responses to the use of the product. **Novelty:** APATACA offers an innovative Android-based approach to learning punctuation.

Keywords: APATACA, punctuation, feasibility, practicality, learning media

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh setiap individu dalam kehidupan sehari-hari, melalui bahasa seseorang dapat mengungkapkan perasaan, pikiran, pendapat maupun ide satu sama lainnya. Penguasaan bahasa pertama seseorang diperoleh sejak lahir, yaitu sering kali disebut bahasa ibu. Proses penguasaan bahasa

pertama berlangsung tanpa perencanaan yang terstruktur, seorang anak secara langsung memperoleh bahasanya melalui kehidupan sehari-hari. Setelah seseorang menguasai bahasa pertama, ia mengalami proses penguasaan bahasa kedua yang diperoleh secara terstruktur di sekolah melalui perencanaan program kegiatan belajar-mengajar yang sengaja disusun untuk keperluan itu melalui pembelajaran bahasa Indonesia (Alfin, 2018). Sebagai bahasa kedua, pengajaran Bahasa Indonesia yang sistematis memegang peran penting dalam menjembatani keragaman latar belakang bahasa pertama yang diperoleh siswa di kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan formal nantinya standar komunikasi nasional dibentuk dan memungkinkan individu dari berbagai daerah untuk berinteraksi tanpa hambatan. Oleh karena itu, penguasaan Bahasa Indonesia yang baik menjadi kunci utama bagi keberhasilan siswa dalam berpartisipasi di lingkungan sosial yang lebih luas di tingkat nasional.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran penting untuk mengembangkan siswa terutama pada tingkat Sekolah Dasar, karena pada tingkat ini siswa pertama kali dikenalkan oleh mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Setiawaty et al. (2026), pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa agar mampu berkomunikasi secara efektif, baik komunikasi lisan ataupun tulisan. Siswa dapat dikatakan terampil berbahasa Indonesia, apabila mereka mampu mengolah dan menyajikan pengetahuan dari semua bidang ilmu yang dipelajarinya baik secara lisan maupun tertulis. Selain itu, siswa mampu berekspresi dan menikmati sastra, serta mengembangkan sikap menghargai Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Namun dalam praktik pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD), menurut Valentino et al. (2024), banyak dijumpai adanya ketidaksesuaian dan penyimpangan antara penggunaan bahasa tulis siswa dan kaidah bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa tulis yang menyimpang dari norma kemasyarakatan dan kaidah tata bahasa Indonesia ini disebut kesalahan berbahasa tulis. Keterampilan menulis sangatlah diperlukan oleh siswa supaya dia bisa transfer ilmu pengetahuan dari buku kedalam pikirannya. dalam proses pencapaiannya, tujuan umum pada pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan pada penguasaan bahasa (Ningrum et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD 2 Pelemkerep pada semester ganjil 2025/2026 menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia materi tanda baca belum berjalan optimal. Hal ini disebabkan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang belum dapat menarik perhatian siswa. Selama ini guru telah menggunakan model yang bervariasi, akan tetapi media yang dikembangkan selama ini masih terbatas seperti power point dan video pembelajaran. Guru belum pernah mengembangkan media dalam bentuk aplikasi yang praktis seperti aplikasi android dan berbasis game edukatif.

Kesalahan-kesalahan berbahasa Indonesia dalam pembelajaran di Sekolah Dasar beragam, mulai dari tulisan-tulisan siswa dalam mengerjakan tugasnya atau mencatat hal-hal sederhana di bukunya masih sering dijumpai. Misalnya, kurangnya pemahaman mengenai tanda baca, hal ini sering dialami pada jenjang Fase A (Kelas I-II). Selaras dengan penelitian Aisy et al. (2025) bahwa masih banyak siswa yang mengalami

kesulitan menggunakan ejaan ataupun tanda baca yang sesuai. Selain itu, masih belum mahir untuk mengidentifikasi cara penggunaan simbol pada tanda baca yang sesuai pada struktur kalimatnya serta belum bisa menyinkronkan ucapan Bahasa Indonesia dengan tanda baca apa yang harus diberikan pada ucapan tersebut dalam membentuk sebuah kalimat.

Kesalahan berbahasa dalam kegiatan menulis masih sering dijumpai, baik pada aspek morfologi, sintaksis, semantik, maupun ejaan, khususnya dalam penggunaan tanda baca. Menurut Hasrianti (2021), menyatakan bahwa kesalahan yang paling dominan dalam penulisan adalah kesalahan penggunaan tanda baca, seperti tanda titik (.), tanda tanya (?), dan tanda seru (!). Kesalahan penggunaan tanda titik pada akhir kalimat dapat menyebabkan ketidakjelasan batas antarkalimat, sedangkan penggunaan tanda tanya pada kalimat pernyataan atau tidak digunakannya tanda tanya pada kalimat interogatif dapat menimbulkan ambiguitas makna. Selain itu, siswa juga masih mengalami kesulitan dalam menggunakan tanda seru pada kalimat ajakan atau perintah sehingga makna kalimat menjadi kurang tepat. Oleh karena itu, kesalahan penggunaan tanda baca perlu mendapat perhatian dalam pembelajaran bahasa Indonesia agar siswa mampu menulis sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Salah satu cara yang dapat mengatasi dan meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan tanda baca yaitu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi digital yang sekarang lebih dekat dengan anak. Pemanfaatan teknologi ini dapat menjadi pendukung proses pembelajaran yang kurang optimal, misalnya penggunaan media pembelajaran. Menurut Setiawaty (2024), media pembelajaran merupakan unsur penting untuk mencapai keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran dapat berupa alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi. Pengembangan media aplikasi belajar berbasis digital di Sekolah Dasar telah banyak diteliti sebelumnya, seperti pengembangan media *pop up book* berbasis *game* (Fitriya et al., 2024), *game* edukasi berbasis kearifan lokal (Khasanah et al., 2023), dan sebuah produk platform teknologi pembelajaran berbentuk Multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) untuk meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Dasar tentang fungsi penggunaan tanda baca (Amalia et al., 2023). Dalam penelitian ini akan mengembangkan aplikasi belajar memahami penggunaan tanda baca yaitu aplikasi APATACA (Aku Paham Tanda Baca) sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan memahami penggunaan tanda baca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran memahami tanda baca memberikan peluang besar bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan interaktif. Melalui penelitian Amalia et al. (2023), menu yang terdapat dalam multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) terdapat menu petunjuk, tujuan penggunaan, materi, kuis, dan pengembang dalam memahami penggunaan tanda baca yang terstruktur. Aplikasi ini dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran memahami penggunaan tanda baca. Selain itu, guru dapat memanfaatkan aplikasi sebagai pendamping dalam kegiatan membaca di kelas maupun di rumah, karena aplikasi menyediakan umpan balik langsung terhadap hasil

belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan aplikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mempermudah guru dalam melakukan evaluasi dan pendampingan proses belajar memahami tanda baca. Berbagai aplikasi telah dikembangkan untuk meningkatkan minat dan kemampuan memahami tanda baca, khususnya di jenjang kelas awal atau fase A. Contohnya, beberapa studi telah menggunakan media dan aplikasi berbasis Android yang mengintegrasikan animasi, kuis, dan latihan soal untuk mendukung siswa dalam mengenali tanda baca serta penggunaannya, yaitu (Amalia et al., 2023; Amilia et al., 2024; Rani et al., 2021; Syafa'ah & Umam, 2024)

Kebaruan penelitian ini terletak materi penggunaan tanda baca yang berbasis Android. Selain itu, aplikasi ini dirancang khusus untuk jenjang fase A meliputi siswa kelas I-II SD dengan pendekatan interaktif yang berbasis Android, sehingga dapat digunakan secara fleksibel dan kontekstual untuk meningkatkan literasi dasar membaca. Adapun, fokus penelitian ini adalah mendesain aplikasi APATACA untuk meningkatkan pemahaman penggunaan tanda baca siswa kelas II SD Negeri 2 Pelemkerep, menguji kelayakan aplikasi APATACA berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media aplikasi, dan menguji kepraktisan aplikasi APATACA dalam pembelajaran mengenai pemahaman penggunaan tanda baca.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Reaserch and Depeloment* (RnD) dengan menggunakan model pengembangan model ADDIE Robert Maribe Branch (Branch, 2009). ADDIE merupakan *Analyze, Design, Development, Implement* dan *Evaluate*. Namun, penelitian ini dibatasi hingga tahap implementasi, karena hanya berfokus pada penilaian kelayakan (*feasibility*) dan kepraktisan (*practicality*) produk.

Pada tahap *Analysis*, dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa, karakteristik pengguna, kurikulum, serta potensi kearifan lokal yang relevan seperti cerita rakyat dan budaya Jepara; *Design*, yang mencakup perancangan konten pembelajaran, desain antarmuka aplikasi yang ramah anak, serta penyusunan storyboard dan instrumen validasi ahli; *Development*, yaitu proses pembuatan aplikasi APATACA serta validasi kelayakan oleh ahli materi dan ahli media; *Implementation*, berupa uji coba terbatas di kelas II SD Negeri 2 Pelemkerep untuk respon guru dan siswa dalam penggunaan aplikasi APATACA dalam pembelajaran Bahasa Indonesia; dan *Evaluation*, bertujuan untuk mengetahui kualitas aplikasi yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan produk.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 2 Pelemkerep, yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas II.A dan II.B. Siswa kelas II.A diminta mengikuti uji coba skala kecil dan siswa kelas II.B mengikuti uji coba skala besar. Teknik pengambilan sampel ini dilaksanakan dengan memakai *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar angket respon guru, lembar respon siswa, lembar validasi ahli media aplikasi, dan lembar ahli materi.

Dalam penelitian ini instrumen penelitian menggunakan skala likert 1-4 yang dibuat dalam bentuk checklist. Skala Likert digunakan untuk mengubah nilai dari validasi dan kelayakan menjadi nilai persentase. Setelah dilakukan validasi langkah selanjutnya yakni dilakukan uji kepraktisan. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data kepraktisan melalui respons guru dan siswa. Hasil respon tersebut berupa skor yang diubah menjadi bentuk persentase. Nilai skor didapatkan dari skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimal lalu dikalikan dengan 100%.

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, 2019) sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Interval	Kategori	Keterangan
<17%	Sangat Tidak Valid	Sangat tidak layak
21-40%	Tidak Valid	Tidak layak
41-60%	Cukup Valid	Cukup layak
61-80%	Valid	Layak
81-100%	Sangat Valid	Sangat layak

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL




Tahap pengembangan media aplikasi APATACA (Aku Paham Tanda Baca) adalah komponen yang penting dalam penelitian ini karena bertujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang layak dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II Sekolah Dasar. Proses pengembangan dilakukan setelah tahap analisis dan perancangan selesai, berfokus pada pembuatan, validasi, dan penyempurnaan media agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran pemahaman penggunaan Tanda Baca.

Media aplikasi APATACA dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai sarana pembuatan konten visual dan perancangan desain tampilan, yang selanjutnya dikombinasikan dengan platform <https://heyzine.com/> dan <https://appsgeyser.com/> supaya dapat dikonversi menjadi aplikasi berbasis Android. Dalam proses pengembangannya, media aplikasi APATACA menggunakan huruf Mali karena tampilannya sederhana, jelas, dan mudah dibaca oleh anak usia Sekolah Dasar. Materi pembelajaran yang disajikan dalam aplikasi meliputi pengenalan tanda baca,

fungsi tanda baca, serta penggunaan tanda baca dalam sebuah kalimat yang disusun berdasarkan konteks kehidupan siswa sehari-hari siswa.

Aplikasi APATACA menampilkan ilustrasi dan teks yang mengandung unsur budaya lokal Jepara seperti ukiran Jepara dan simbol ikon Jepara. Aplikasi ini dikembangkan dalam bentuk aplikasi android agar mudah diakses oleh siswa. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan mutu kemampuan belajar penggunaan tanda baca, selain itu juga media aplikasi APATACA dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah. Dilakukan validasi setelah aplikasi selesai dikembangkan, validasi tersebut meliputi validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan isi, tampilan, bahasa, serta keterpaduan unsur budaya lokal. Setelah dilakukan validasi, masukan dan saran dari para ahli digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan, sehingga aplikasi ini dapat diujicobakan kepada siswa dan guru SD Negeri 2 Pelemkerep. Berikut adalah desain dari aplikasi APATACA.

Tabel 3. Desain Aplikasi APATACA

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

Halaman (Fitur)

Penjelasan



Halaman materi mengenal tanda baca



Halaman latihan soal berupa *quiz*

Uji Kelayakan Media

Tingkat kelayakan media pada penelitian ini ditentukan melalui hasil validasi yang diujikan pada validator ahli guna menilai kevalidan atau kelayakan media pembelajaran APATACA. Penilaian kevalidan atau kelayakan media pembelajaran APATACA didasarkan pada pengujian ahli media. Berikut merupakan hasil validasi iefdari rekapitulasi oleh validator.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Media I	85	100	Sangat Layak
Validator Media II	73	86	Sangat Layak
Rata-rata	79	93	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Media ini dilakukan adanya validasi kepada dua orang validator dengan menilai empat aspek inti, yaitu efisiensi media, fungsi media, kualitas media, dan isi materi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa validator I memberikan skor total 85 dengan persentase kelayakan 100% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan validator II memberikan skor total 73 dengan persentase kelayakan 86% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan perhitungan rata-rata, tingkat kelayakan dari penilaian para ahli media mencapai 93% dengan kriteria Sangat Layak. Dengan demikian, media pembelajaran APATACA dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, dengan catatan diperlukan beberapa penyempurnaan teknis.

Pertama, Aspek Efisiensi media. Aspek ini terdiri dari penggunaan aplikasi dan penggunaan menu pada aplikasi. Indikator aspek ini meliputi kejelasan alur pengguna dan kelengkapan petunjuk penggunaan. Validator menilai bahwa media APATACA mudah digunakan siswa serta menu didalamnya juga mudah diakses. Namun, validator memberi

masukannya pada bagian quiz untuk memberikan menu petunjuk penggunaan yang jelas, supaya pengaksesannya lebih mudah dan terperinci.

Kedua, Aspek Fungsi Media. Indikator aspek ini meliputi fitur di dalam media, ketepatan penempatan tombol, kemudahan media ketika diaplikasikan, inovasi dalam aplikasi dan fungsi navigasi. Berdasarkan hasil penilaian, fitur-fitur di dalam mudah digunakan, semua tombol navigasi berfungsi dengan baik, APATACA mudah disampaikan pada siswa, memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, dan penempatan posisinya mudah dijangkau pengguna. Validator menilai bahwa tampilan dan penggunaan tombol sudah menarik dan tidak mengganggu fokus pembelajaran.

Ketiga, Aspek Kualitas Media. Aspek ini mencakup pemilihan font, ukuran font, kesesuaian proporsi serta kombinasi warna, kerapian desain, animasi, dan penempatan teks. Validator menilai bahwa pemilihan font serta ukuran font pada teks dalam APATACA sudah menarik dan jelas. Pemilihan jenis font dan ukuran font dinilai sudah tepat dan sesuai sehingga bisa dibaca dengan jelas. Hasil validasi menyatakan bahwa, tampilan APATACA dinilai memiliki desain yang sudah sesuai dan menarik, harmonis, dan memiliki kombinasi warna yang serasi sesuai dengan karakteristik siswa SD. Pemilihan background dan tata letak visual sudah dianggap tepat karena tidak mengganggu fokus belajar siswa. Akan tetapi, validator memberikan masukan pada salah satu visual, yaitu patung tiga wanita yang menggambarkan kearifan lokal Jepara yang awalnya berwarna hitam disarankan untuk diganti menjadi warna coklat. Validator mengatakan bahwa warna hitam memiliki kesan mistis yang tidak cocok untuk dipersembahkan pada siswa SD.

Keempat, Aspek Isi Materi. Penilaian pada aspek isi materi terdiri dari tingkat pemahaman siswa, ketertarikan siswa pada materi, dan penggunaan bahasa. Hasil validasi menyatakan bahwa teksnya mudah dibaca, menggunakan bahasa yang komunikatif serta sesuai dengan usia pengguna. Berdasarkan hasil penilaian, validator menilai bahwa materi mudah dipahami oleh siswa dan mempermudah siswa dalam belajar.

Hasil Kelayakan Materi

Uji validasi ahli materi terhadap media pembelajaran APATACA dilakukan oleh dua validator dengan menilai tiga aspek penilaian utama, meliputi kualitas materi pembelajaran, kualitas desain pembelajaran, dan kualitas tampilan media aplikasi.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Materi I	31	88,5	Sangat Layak
Validator Materi II	33	94,2	Sangat Layak
Rata-rata	32	91,3	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Hasil penilaian validasi media APATACA, validator I memberikan skor total sebesar 31 dengan persentase kelayakan 88,5% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan validator II memberikan skor 33 dengan persentase 94,2% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan perhitungan rata-rata, tingkat kelayakan dari penilaian para ahli materi mencapai 91,3% dengan kriteria Sangat Layak. Dengan demikian, media pembelajaran APATACA dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Pertama, Aspek Kualitas Materi Pembelajaran. Aspek ini mencakup indikator kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keluasan dan kedalaman isi, kejelasan penyajian, kesesuaian dengan karakteristik siswa, serta kebenaran konsep yang disajikan dalam aplikasi. Berdasarkan hasil validasi, kedua validator setuju bahwa materi dalam media APATACA sudah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa SD. Materi dinilai relevan, jelas, tersusun secara sistematis, dan mudah dipahami. Dengan demikian, ditinjau dari aspek kualitas materi, APATACA dinyatakan layak dengan tingkat kejelasan dan relevansi yang baik.







Kedua, Kualitas Desain Pembelajaran. Aspek desain pembelajaran ini dinilai melalui kejelasan petunjuk penggunaan, kejelasan tujuan pembelajaran, kelengkapan penyajian, kemenarikan tampilan, serta kesesuaian kegiatan dengan penguatan karakter siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa petunjuk penggunaan media aplikasi sudah cukup jelas, tujuan pembelajaran termuat dengan baik, alur materi tersusun dengan logis. Selain itu, penyajian materi dinilai menarik dan interaktif, terutama pada bagian latihan soal pada media membantu siswa memahami materi yang dibahas. Secara umum, aspek ini termasuk dalam kategori sangat layak.

Ketiga, Kualitas Tampilan. Aspek tampilan mencakup kemampuan aplikasi memberikan interaksi kepada pengguna, kejelasan penulisan kalimat, ketepatan penggunaan bahasa, serta kejelasan subbing dalam penyampaian materi. Berdasarkan hasil penelitian, tampilan media aplikasi APATACA dinilai menarik, interaktif, dan mudah digunakan. Bahasa yang digunakan sudah sangat komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan Bahasa Indonesia siswa SD. Secara keseluruhan, media yang dikembangkan mampu memberikan dampak pada pembelajaran memahami tanda baca siswa kelas II. Dengan demikian, kualitas tampilan media aplikasi ini termasuk kategori sangat layak.

Hasil Revisi Desain

Revisi desain adalah proses perbaikan, perubahan dan penambahan sesuatu dari desain awal setelah proses validasi. Revisi desain bertujuan untuk mencapai desain akhir. Revisi desain dilakukan sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli pada lembar validasi yang telah disediakan. Berikut adalah revisi pengembangan media sesuai komentar dan saran dari validator media, materi dan bahasa.

Tabel 6. Revisi Desain Aplikasi APATACA

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Gambar siluet Tugu 3 Wanita dibuat menjadi warna coklat.		
Tambahkan fitur tombol <i>MENU</i> dan gambar siluet diubah menjadi warna coklat.		
Tombol <i>MENU</i> ditambahkan dalam bagian <i>quiz</i> guna mempermudah dalam penggunaan.		

Hasil Uji Kepraktisan AGEMARA

Uji kepraktisan aplikasi APATACA bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemudahan penggunaannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Hasil uji kepraktisan APATACA menunjukkan sebagai berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Respon Guru

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Kegunaan	1-4	19	95	Sangat Layak
2.	Kemudahan Penggunaan	5-7	13	86	Sangat Layak
3.	Tampilan dan Desain	8-9	10	100	Sangat Layak
4.	Manfaat Pembelajaran	10-12	13	87	Sangat Layak
5.	Keterpakaian	13-17	21	84	Layak
	Total Skor		76	90,4	Sangat Layak

Sumber: Data peneliti (2025)

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Ketertarikan	1-3	14	93	Sangat Layak
2.	Kemudahan	4-6	14	92	Sangat Layak
3.	Pembelajaran	7-9	14	92	Sangat Layak
4.	Manfaat	10-12	14	93	Sangat Layak
Total Skor			56	92,5	Sangat Layak

Sumber: Data peneliti (2025)

Uji kepraktisan media APATACA melibatkan guru dan siswa dalam penilainnya, karena mereka sebagai pengguna langsung aplikasi. Berdasarkan hasil angket, guru memperoleh total skor 76 dengan persentase 90,4%, sedangkan siswa memperoleh total skor 56 dengan persentase 92,5%. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi APATACA termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

Pertama, Indikator Aspek kegunaan pada angket respon guru dan ketertarikan pada angket respon siswa. Pada aspek kegunaan, guru memberikan penilaian yang sangat baik terhadap penyampaian materi tanda baca bahasa Indonesia pada aplikasi APATACA. Hasil penilaian siswa pada aspek ketertarikan menunjukkan hal serupa dengan skor 14 dan presentase 93%, yang termasuk kategori sangat layak. Siswa merasa senang belajar menggunakan APATACA karena tampilan aplikasi menarik dan menyenangkan. Mereka merasa tidak bosan saat belajar dengan APATACA. Siswa merasa bahwa tampilan aplikasi APATACA modern, menarik, dan memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif. Dengan demikian, aspek kegunaan pada guru dan ketertarikan pada siswa dinilai sangat layak.

Kedua, Indikator Aspek Kemudahan Penggunaan. Dari segi kemudahan guru menilai bahwa APATACA mudah digunakan tanpa pelatihan khusus, dalam arti petunjuk penggunaan dalam aplikasi sudah sangat jelas dan mudah dipahami. Navigasi antar menu juga dinilai mudah dipahami. Sementara itu, siswa memberikan tanggapan yang positif juga dengan skor 14 dan presentase 92%, yang termasuk kategori sangat layak. Siswa merasa mudah menggunakan APATACA tanpa bantuan guru dan dapat memahami petunjuk atau perintah dalam aplikasi. Siswa juga mudah menemukan dan menggunakan menu serta tombol di aplikasi APATACA. Dengan demikian, aspek kemudahan penggunaan dinilai sangat layak baik dari sudut pandang guru maupun siswa.

Ketiga, Indikator Aspek Tampilan Desain pada angket respon guru dan Pembelajaran pada angket respon siswa. Pada aspek tampilan desain, guru memberikan penilaian yang sangat baik terhadap tampilan APATACA yang sangat menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD. Guru juga menilai sangat baik pada kombinasi warna, ikon, dan teks yang mudah dibaca dan tidak membingungkan. Desain visual aplikasi, yang meliputi pemilihan warna, jenis huruf, animasi, dan tata letak juga dinilai menarik serta mudah digunakan. Tampilan dinilai mampu menarik perhatian siswa dan memberikan kenyamanan dalam penggunaan. Hasil penilaian siswa pada aspek pembelajaran menunjukkan hal serupa dengan skor 14 dan presentase 92%, yang

termasuk kategori sangat layak. Siswa merasa aplikasi ini membantu mereka memahami materi bahasa Indonesia dengan lebih mudah. Siswa juga menunjukkan rasa semangatnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan aplikasi APATACA. Dengan demikian, aspek tampilan desain pada guru dan pembelajaran pada siswa dinilai sangat layak.

Keempat, Indikator Aspek Manfaat. Dari segi manfaat guru menilai bahwa APATACA mendorong siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar serta membantu guru dalam menerapkan pembelajaran yang interaktif. APATACA juga dinilai mendukung pembelajaran abad 21 (4C: Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication). Sementara itu, siswa memberikan tanggapan yang positif juga dengan skor 14 dan presentase 93%, yang termasuk kategori sangat layak. Siswa merasa belajar menjadi lebih menyenangkan dan bisa dikombinasikan sambil bermain melalui aplikasi APATACA ini. Siswa juga menunjukkan rasa ingin menggunakan APATACA lagi di pelajaran berikutnya. Dengan demikian, aspek manfaat dinilai sangat layak baik dari sudut pandang guru maupun siswa.

Kelima, Indikator aspek Keterpakaian pada angket respon guru. Pada aspek keterpakaian, guru memberikan penilaian yang sangat baik pada APATACA karena dapat digunakan di berbagai perangkat (HP, laptop, atau tablet). APATACA juga dapat dijalankan dengan lancar tanpa kendala serta efisien dalam alokasi waktu pembelajaran. Guru juga berencana menggunakan kembali APATACA dalam kegiatan belajar mengajar berikutnya serta akan merekomendasikan APATACA kepada rekan guru lain untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, aspek keterpakaian dinilai layak baik dari sudut pandang guru maupun siswa.

PEMBAHASAN

Tahapan pengembangan aplikasi APATACA (Aku Paham Tanda Baca) dilaksanakan sebagai upaya strategis dalam menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi yang kontekstual, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Proses pengembangan aplikasi ini melalui beberapa tahapan, dimulai dari perancangan, validasi, revisi, hingga uji kepraktisan, rangkaian tahapan tersebut menunjukkan bahwa aplikasi ini telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek media dan materi. Tingginya tingkat kelayakan ini dapat terjadi karena pengembangan aplikasi dilakukan secara sistematis menggunakan model ADDIE yang menekankan keselarasan (*alignment*) antara kebutuhan siswa, desain media, dan tujuan pembelajaran, sehingga produk yang dihasilkan lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Branch, 2009).

Kelayakan Media

Berdasarkan hasil penelitian validasi oleh ahli media, aplikasi APATACA memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 93% dan termasuk dalam kategori Sangat Layak. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa aplikasi APATACA secara umum telah memenuhi aspek teknis dan estetika dalam pengembangan media

pembelajaran digital. Sejalan dengan temuan sebelumnya, validasi oleh ahli media berperan penting untuk menilai ketepatan informasi, kejelasan penyajian konsep, serta relevansi konten terhadap tujuan pembelajaran (Wijaya et al., 2024). Hasil kelayakan yang tinggi ini juga dapat dijelaskan melalui teori multimedia learning dari Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan teks yang terstruktur, karena dapat mengurangi beban kognitif siswa dan meningkatkan pemahaman konsep (Mayer, 2021).

Pada aspek efisiensi media, validator menilai bahwa APATACA mudah digunakan siswa serta menu di dalamnya juga mudah diakses, meskipun perlu menambahkan menu petunjuk dalam quiz. Hal ini sejalan dengan pendapat Menrisal & Putri (2018), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi dengan perancangan antarmuka dan alur program yang jelas dapat meningkatkan kepraktisan penggunaan serta membantu peserta didik berinteraksi secara efektif dengan materi pembelajaran.

Aspek fungsi media juga mendapatkan penilaian positif karena penempatan tombol yang sudah tepat, fitur-fiturnya mudah digunakan, serta memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif. Pada aspek kualitas media memperoleh apresiasi karena pemilihan font *Mali* dianggap sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Katzir et al. (2013) bahwa pemilihan jenis huruf dan ukuran teks yang tepat akan meningkatkan keterbacaan serta mempermudah pemahaman konsep oleh siswa usia dasar. Tampilan APATACA dinilai memiliki desain yang sudah sesuai dan menarik, harmonis, dan memiliki kombinasi warna yang serasi sesuai dengan karakteristik siswa SD, meskipun perlu mengubah warna patung tiga wanita yang menggambarkan kearifan lokal Jepara yang awalnya berwarna hitam disarankan untuk diganti menjadi warna coklat. Penelitian ini sejalan dengan temuan bahwa tampilan visual yang proporsional dan harmonis meningkatkan kenyamanan serta fokus belajar siswa (Mahmudah et al., 2018).

Kelayakan Materi

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa aplikasi APATACA memperoleh skor rata-rata 91,3% dengan kategori Sangat Layak. Hal ini menandakan bahwa materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa SD, dan konteks budaya lokal, sejalan dengan pandangan bahwa materi digital yang baik harus relevan dengan kompetensi, kognisi, dan kehidupan peserta didik (Ivoni Amelia, 2024). Kesesuaian ini menjadi faktor penting yang menyebabkan tingginya skor kelayakan karena menurut teori *contextual learning*, materi yang dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa akan lebih mudah dipahami dibandingkan materi yang bersifat abstrak (Ridayati & Rosalina, 2024). Pembelajaran kontekstual membantu siswa menghubungkan materi dengan situasi kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Pengembangan multimedia interaktif untuk materi tanda baca yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa SD, yang relevan untuk menunjukkan bahwa

media pembelajaran materi yang disusun sistematis dan interaktif dapat memperbaiki pemahaman siswa terhadap penggunaan tanda baca (Dewi et al., 2023). Integrasi kearifan lokal seperti budaya ukir Jepara, wayang krucil, dan kehidupan pesisir juga dinilai memperkaya konten dan memperkuat nilai karakter siswa, sebagaimana disebutkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal memperkuat identitas budaya dan nilai-nilai luhur daerah (Setiawaty, Najikhah, Kristiyani, et al., 2025; Setiawaty, Najikhah, Wijayanto, et al., 2025). Secara keseluruhan, APATACA dinyatakan layak dan relevan karena menyajikan materi yang sistematis, interaktif, serta bermuatan nilai lokal yang edukatif.

Uji Kepraktisan oleh Guru dan Siswa

Tahap uji kepraktisan melibatkan 2 responden yaitu, guru dan siswa sebagai pengguna langsung aplikasi Tahap uji kepraktisan melibatkan dua responden, yaitu guru dan siswa sebagai pengguna langsung aplikasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa guru memberikan skor sebesar 90,4% dan siswa sebesar 92,5%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Pada aspek tampilan desain, guru memberikan penilaian sangat baik terhadap tampilan APATACA yang dinilai menarik dan selaras dengan karakteristik pembelajaran siswa. Selain itu, penggunaan aplikasi APATACA juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa desain visual yang menarik dan konsisten dapat meningkatkan motivasi serta konsentrasi belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran digital (Putri et al., 2025; Wahidin, 2025). Peningkatan motivasi ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dari Keller, yang menjelaskan bahwa media dengan tampilan menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa mampu meningkatkan perhatian dan rasa percaya diri siswa dalam belajar (Guo, 2025).

Pada aspek manfaat, guru menilai bahwa APATACA mendorong siswa lebih aktif serta termotivasi dalam belajar, dan terbukti siswa merasa belajar menjadi lebih menyenangkan dan bisa dikombinasikan sambil bermain melalui aplikasi APATACA. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Solikhah et al. (2023) bahwa guru hendaknya dapat mengembangkan pembelajaran berbasis permainan guna menambah minat belajar siswa karena sesuai karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung suka bermain. Aspek kegunaan dan ketertarikan mendapatkan penilaian sangat tinggi karena APATACA memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas sehingga siswa merasa senang belajar menggunakan APATACA karena tampilan aplikasi menarik dan menyenangkan. Sementara pada aspek kemudahan penggunaan guru dan siswa sepakat bahwa APATACA mudah digunakan tanpa pelatihan khusus, dalam arti petunjuk penggunaan dalam aplikasi sudah sangat jelas dan mudah dipahami.

Implikasi Pengembangan

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa APATACA termasuk dalam kategori *layak hingga sangat layak* digunakan sebagai media

pembelajaran interaktif memahami tanda baca. Penggunaan aplikasi berbasis Android memudahkan akses bagi guru dan siswa, sejalan dengan arah transformasi digital pendidikan dasar (Riyan, 2021; Wicaksono et al., 2025). Oleh karena itu, APATACA memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut ke dalam versi pembelajaran tematik maupun integratif lintas mata pelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa aplikasi APATACA (Aku Paham Tanda Baca) layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman penggunaan tanda baca bagi siswa kelas II sekolah dasar. Aplikasi ini dinilai memiliki tampilan yang menarik, materi yang sesuai dengan karakteristik siswa fase A, serta bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami. Hasil validasi ahli media menunjukkan kategori *Sangat Layak*, sedangkan validasi ahli materi juga menunjukkan kategori *Sangat Layak*. Selain itu, hasil uji kepraktisan yang melibatkan guru dan siswa menunjukkan bahwa aplikasi APATACA sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada lingkup uji coba yang terbatas pada satu sekolah dan belum mengukur efektivitas aplikasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas penggunaan aplikasi APATACA pada skala yang lebih luas guna mengetahui dampaknya secara lebih mendalam terhadap kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisy, F. R., Zuliana, E., & Setiawaty, R. (2025). Penerapan Model Think Talk Write dengan Bantuan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 3 Prambatan Lor. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1303–1313. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1845>
- Alfin, J. (2018). Membangun Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *PENTAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 60–66.
- Amalia, A. N., Putriani, I., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) untuk Siswa Sekolah Dasar. *2023*, 2(1), 35–47.
- Amilia, E., Sukmawati, P. E., Prayudina, K. N., Giri, N. M. S. P., & Trisiantari, N. K. D. (2024). Pengembangan Media Panda (Papan Tanda Baca) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(1), 55–66.
- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Designing for Older Adults*. Springer New York Dordrecht Heidelberg London. <https://doi.org/10.1201/b22189-8>
- Dewi, K. L. S., Kristiantari, M. G. R., & Sujana, I. W. (2023). Multimedia Interaktif pada Penggunaan Tanda Baca Materi Penyusunan Kalimat Majemuk Setara Untuk Siswa Kelas

- IV Sekolah Dasar. *JOURNAL OF INNOVATION AND LEARNING*, 2(2), 78–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jil.v2i2.75808>
- Fitriya, A. N., Wulandari, D. D., Khoirinida, N., Pujiati, R., & Setiawaty, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Game Edukasi pada Materi Hakikat NKRI Kelas IV SDN 3 Undaan Kidul. *JPKN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 40–52.
- Guo, M. (2025). Bichronous modes in heritage education for enhancing motivation and learning outcomes via the ARCS model. *Npj Heritage Science*, 13(268), 1–14. <https://doi.org/10.1038/s40494-025-01858-w>
- Hasrianti, A. (2021). Analisis Kesalahan Penggunaan Tanda Baca dalam Karangan Peserta Didik. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 213–222.
- Ivoni Amelia. (2024). Optimalisasi Penilaian Kognitif Melalui Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(4), 229–234. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i4.1119>
- Katzir, T., Hershko, S., & Halamish, V. (2013). The Effect of Font Size on Reading Comprehension on Second and Fifth Grade Children: Bigger Is Not Always Better. *PLoS ONE*, 8(9), 1–8. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0074061>
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>
- Mahmudah, M., Munzil, M., & Yulianti, E. (2018). Validity and Reliability Study of Science-Edutainment Interactive Multimedia on Earth Topic for the 7th Graders of Junior High Schools. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 8(1), 42. <https://doi.org/10.26740/jpfa.v8n1.p42-50>
- Maulana, L. A., & Hastuti, W. D. (2017). Media Kartu Tanda Baca dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Sederhana Siswa Tunagrahita. *JURNAL ORTOPELAGOGIA*, 3(1), 40–44.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (the 3rd edition)*. Cambridge University.
- Menrisal, & Putri, H. M. (2018). Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pemrograman Dasar (Studi Kasus Kelas X Tkj Smk Negeri 2 Padang). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 21–30.
- Ningrum, M. K., Saputro, D. A. D., & Setiawaty, R. (2024). Analisis Keterampilan Menulis Teks Narasi pada Siswa Kelas IV di SDN Pati Kidul 03. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 2(3), 09–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i3.1008> Analisis
- Putri, A., Zakia Ulfa, A., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Analisis Peran Media Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 04(03), 78–84. <https://jupetra.org/index.php/jpt/issue/archive>
- Rani, N., Damariswara, R., & Kurnia, I. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Instructional Games Materi Huruf Kapital Dan Tanda Baca Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri Mrican 2. *SEMDIKJAR* 4, 4, 96–106.
- Rindayati, V., & Rosalina, E. (2024). The Effect of Contextual Teaching and Learning on

- Improving Student Achievement at Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Student-Centered Learning*, 1(2), 51–62. <https://doi.org/10.63687/jscl.v1i2.25>
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksplanasi. *Diksi*, 29(2), 205–216.
- Setiawaty, R. (2024). Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(3), 474–485.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Kristiyani, L., Andayani, S., & Anggraeni, R. (2025). Pengembangan Flipbook Tradisi buku (Sastra Legenda Berbasis Literasi Budaya Kudus) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(1), 37–50. <https://doi.org/10.24176/jpp.v8i1.15265>
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Wijayanto, W., & Kironoratri, L. (2025). Pengembangan Modusiku (E-Modul dan Asesmen Interaktif Berbasis Literasi Kearifan Lokal Kudus) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Karakter. *SEJ (School Education Journal)*, 15(2), 208–220. <https://doi.org/10.24114/sejgsd.v15i2.66282>
- Setiawaty, R., Wahyuningtiyas, F., Zahra, D. A., Noor, D. A., Fatikasari, M. P., & Firnandi, F. A. (2026). Tinjauan Filsafat Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 11(1), 340–349.
- Solikhah, A. M., Nursanti, A. D., & Qodim, E. N. F. (2023). Modifikasi E-Book Sebagai Sarana Peningkatan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Belajar Sambil Bermain. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 6(1), 731–736.
- Syafa'ah, E. P., & Umam, N. K. (2024). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Hasil Penggunaan Tanda Baca Titik dan Koma pada Teks Narasi Siswa Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1484–1490.
- Valentino, M. R., Agus, M., & Khaltsum, U. (2024). Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia Pada Karangan Narasi Siswa Kelas Iv Upt Sd Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa. *JREP: Jurnal Riset Dan Evaluasi Pendidikan*, 1(2), 74–85.
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285–295.
- Wicaksono, A. W., Wijayanti, E., & Chamid, A. A. (2025). Implementasi Sistem Berbasis Android untuk Monitoring Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *Bit-Tech*, 7(3), 732–741. <https://doi.org/10.32877/bt.v7i3.2014>
- Wijaya, I. W. A. K., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2024). Innovative Learning Video: Combination of Basic Locomotor Movement Patterns for First Grade Elementary Students. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(3), 559–569. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i3.74005>
-