

# Pengembangan Media Kamus Digital berbasis Android untuk Fase B

Maudy Putri Alamanda<sup>1</sup>

Dadan Djuanda<sup>2</sup>

Prana Dwija Iswara<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

<sup>1</sup>maudy@upi.edu

<sup>2</sup>dadandjuanda@upi.edu

<sup>3</sup>iswara@upi.edu

## Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik pada Fase B kurang memiliki pemahaman kosakata dan tidak memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran digital sangat dibutuhkan untuk menambah rasa antusias dalam belajar dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Peneliti mendesain media kamus digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase B oleh peserta didik Kelas III dan kelas IV di tiga buah sekolah dasar negeri di Kabupaten Subang, Kota Bandung, dan Kabupaten Bandung Barat. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berbentuk aplikasi kamus digital yang layak digunakan. Metode penelitian yang digunakan ialah metode D&D (*design and development*) dengan desain alur pengembangan memakai model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Hasil penelitian ini menunjukkan kelayakan media kamus digital "Kosakata Bahasa Indonesia Sesuai Abjad" disingkat SAKABISA yang dikembangkan menjadi aplikasi dengan bantuan *web* Kodular. Penilaian ahli bahasa dan ahli media menghasilkan skor persentase 97,2% dan 95,8% (kategori sangat layak). Respon guru dan peserta didik menghasilkan skor persentase 95,53% (kategori sangat baik). Penelitian ini membuktikan bahwa guru dan peserta didik menyukai aplikasi digital dalam pembelajaran dan mengembangkan pembelajaran mandiri (*self-regulated learning*). Temuan ini menguatkan fakta bahwa masyarakat Indonesia tergolong literat dalam teknologi digital.

**Kata kunci:** *Media, Interaktif, Kamus Digital, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Model ADDIE*

## Pendahuluan

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah melakukan pembaharuan dengan menetapkan kebijakan kurikulum berkelanjutan yakni Merdeka Belajar Kurikulum Merdeka (MBKM). Salah satu prinsip dasar MBKM tersebut ialah mengembangkan kompetensi peserta didik. MBKM menekankan bahwa proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan bakat, potensi, dan keinginan mereka (Faiz, Parhan, & Ananda, 2022). Prinsip MBKM itu sejalan dengan aliran humanistik. Peserta didik sebagai subjek atau pusat pembelajaran mengembangkan potensi dari dalam dirinya. Pembelajaran yang dilakukan berlandaskan pada potensi peserta didik sendiri untuk memperoleh hasil belajar yang hendak dicapai (Amdani, Nindiasari, & Yuhana, 2023).

Capaian Pembelajaran (CP) adalah istilah yang digunakan oleh Kurikulum Merdeka untuk menggambarkan kumpulan perangkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang

dibangun melalui proses yang berkelanjutan untuk menghasilkan kompetensi yang konsisten. Penghapusan istilah KI (kompetensi inti) dan KD (kompetensi dasar) adalah salah satu perubahan yang dilakukan Kurikulum Merdeka (Andri Nurcahyono & Dwi Putra, 2022). Dengan demikian, capaian pembelajaran ini merupakan fase fondasi atau suatu acuan pertama anak untuk lebih siap dalam menempuh perjalanan dengan jauh lebih berkembang dan memiliki peran di berbagai aspek.

Dalam Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka (2022) dijelaskan bahwa capaian pembelajaran dalam setiap fase dimulai di kelas 1 sekolah dasar dan berlanjut hingga fase A selesai di kelas 2 sekolah dasar, sama halnya dengan fase B juga fase C. Istilah "fase" membedakan kemampuan peserta didik di suatu kelas yang sama. Bisa jadi peserta didik yang belajar di satu fase yang sama memiliki fase pembelajaran yang berbeda. Peserta didik kelas IV SD yang belum siap mempelajari materi pelajaran lanjutan Fase B, maka peserta didik tersebut perlu mengulang pelajaran Fase B di kelas III yang belum mereka kuasai. Penggunaan fase diberlakukan agar penerapan prinsip pembelajaran bisa dilakukan dengan tahap capaian yang disesuaikan pada kemampuan peserta didik dan dapat mendukung kesiapan sekolah anak dalam rentang usia tersebut. Namun, dalam hal ini penulis lebih memfokuskan pada fase B saja. Fase B merupakan Fase menengah dalam sekolah dasar yang peserta didiknya sudah mengenal ruang lingkup pembelajaran sekolah dasar di fase A. Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diperlukan dalam struktur kurikulum Fase B. Pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting untuk membangun karakter dan pengetahuan anak. Dimana pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan karakter peserta didik, karena bahasa membantu mempelajari semua topik pembelajaran (Harlina & Ratu Wardarita, 2020).

Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di setiap tema, peserta didik harus mulai menguasai kosakata karena kemampuan berpikir dan kreativitas peserta didik selama proses belajar dipengaruhi oleh penguasaan kosakata mereka sendiri (Maftuhatul Ulumiyah dkk. 2021). Peneliti mendapati suatu fenomena di sekolah melalui studi pendahuluan (*pilot study*) dan wawancara dengan guru wali kelas III dan IV di dua sekolah dasar di Kabupaten Subang dan Kota Bandung. Peneliti mendapatkan informasi bahwa peserta didik di tingkat Fase B (sebagian besar kelas III dan IV SD) kurang memiliki kemampuan penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa Indonesia Fase B di Kurikulum Merdeka. Beberapa alasan yang menyebabkan hal ini, termasuk lima alasan berikut. (1) Kemampuan peserta didik dalam memahami kosakata masih rendah karena peserta didik sering berkomunikasi menggunakan bahasa daerah. (2) Minat peserta didik dalam mempelajari kosakata masih rendah karena guru kurang mengembangkan inovasi pembelajaran sehingga peserta didik pun enggan untuk belajar kosakata lebih lanjut. (3) Petunjuk di buku hanya mampu dipahami oleh beberapa peserta didik saja. (4) Guru mendominasi pembelajaran (*teacher centered*). Guru mengatasi pembelajaran dengan cara konvensional. Guru terbatas dalam memanfaatkan teknologi digital. (5) Pemanfaatan buku ensiklopedia yang terbatas kepada sebagian peserta didik dengan metode ceramah atau teknik bercerita. Kelima faktor penyebab itu membuat peserta didik kesulitan untuk memahami arti dari kosakata yang baru mereka dengar yang berdampak juga terhadap kesulitan dalam menyimak, membaca, dan menulis.

Dari fenomena tersebut, perlu diciptakan suatu inovasi baru yang dapat mawadahi kebutuhan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk belajar kosakata baru

dengan cepat dan efisien. Oleh karena itu, peneliti membuat media pembelajaran digital untuk mempermudah guru menyampaikan pelajaran dan meningkatkan aktivitas peserta didik. Selain itu, Media pembelajaran digital ini disesuaikan dengan perkembangan zaman (Heni Suci Lestari, 2023). Peneliti mendesain dan mengembangkan media kamus digital yang dikemas menjadi bahan ajar dengan segala bentuk kompleksitasnya agar dapat digunakan untuk membantu guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Saparuddin, 2022:104). Kamus digital ini dikembangkan dengan fitur yang berbeda dengan kamus umum (Kamus Besar Bahasa Indonesia, KBBI, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>) yaitu memiliki fitur mencari sinonim&antonim, kata konotasi, audio. Kamus ini pun dapat digunakan tanpa terkoneksi jaringan internet (luring, di luar jaringan, *offline*).

Tujuan dari penelitian desain dan pengembangan ini ialah untuk membuat suatu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pendamping khusus untuk guru dan peserta didik selama proses mempelajari bahasa Indonesia pada Fase B Kurikulum Merdeka. Media tersebut ialah kamus digital berbasis aplikasi android yang memuat kosakata pada buku bacaan mata pelajaran Bahasa Indonesia Fase B. Kamus digital disesuaikan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang cenderung pada materi digital (elektronik), terkoneksi dengan internet, dan mengembangkan proyek dalam pembelajaran. Bahasa Indonesia Fase B. Kamus digital dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era yang sangat dinamis ini, dengan cepat berubah seiring berjalannya waktu. Masyarakat Indonesia tergolong literat dalam teknologi digital dengan fakta 185.3 juta pengguna internet, 139.0 juta pengguna media sosial (49.9% dari populasi total), 353.3 juta koneksi telepon seluler pintar aktif di Indonesia di awal tahun 2024 (amy.thompson@wearesocial.net, 2024).

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*design and development*, D&D) dengan menggunakan alur pengembangan yang mengadaptasi model ADDIE. Adaptasi model ADDIE pada penelitian ini didasarkan modifikasi Branch, (2010) yang terdiri dari lima rangkaian pengembangan yaitu (1) *analyze* (analisis kebutuhan bahan ajar), (2) *design* (desain kerangka aplikasi kamus digital), (3) *development* (mengembangkan aplikasi kamus digital), (4) *implementation* (mengimplementasikan, menguji coba aplikasi kamus digital, melakukan tes, serta memberi kuesioner respons), serta (5) *evaluation* (evaluasi, melakukan analisis penilaian dan memperbaiki kesalahan yang terjadi saat pembelajaran).

Pemilihan model pengembangan ADDIE bertujuan untuk memahami secara mendalam pengembangan aplikasi kamus digital untuk membantu pembelajaran kosakata yang tidak dimengerti oleh peserta didik. Aplikasi kamus digital ini menjadi bahan ajar yang dapat dimanfaatkan untuk guru dan peserta didik sekolah dasar. Model ADDIE berfokus pada pengembangan untuk tujuan pembelajaran, salah satunya ialah media pembelajaran. Sejalan dengan pendapatnya Suparman, (2012) desain instruksional adalah Suatu proses yang sistematis, efisien, serta paling cepat untuk membuat sistem instruksional saat memecahkan masalah pembelajaran bagi kinerja peserta didik melalui identifikasi masalah, pengembangan, dan evaluasi dalam mengembangkan produk pendidikan maupun sumber belajar lainnya (Nunuk Suryani, Achmad Setiawan & Aditin Putra, 2018).

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan ialah pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini menjelaskan analisis hasil data dan interpretasi yang

dilakukan berdasarkan teknik pengumpulan data yang diperoleh untuk mendapatkan hasil yang optimal dari suatu permasalahan penelitian metode kualitatif dengan model analisis teks dan teknik rekonstruksi (Sugiono, 2020). Pada penelitian ini, pendekatan kualitatif diambil dari hasil analisis kebutuhan bahan ajar di lapangan untuk memudahkan membuat desain dan langkah-langkah pengembangan. Selain itu, adanya uji kelayakan dari ahli bahasa, ahli media, dan respon calon pengguna berdasarkan kajian teori mengenai permasalahan penelitian.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan ketiga sekolah dan di kelas yang berbeda yaitu sekolah dasar negeri Kabupaten Subang dengan jumlah peserta didik kelas III 16 orang dan kelas IV 28 orang peserta didik. Sekolah kedua dan ketiga yaitu sekolah dasar negeri Kota Bandung dan sekolah negeri Kabupaten Bandung Barat dengan jumlah peserta didik yang sama diantaranya kelas III SD 17 orang dan kelas IV 18 orang peserta didik. Ketiga sekolah tersebut dipilih sebagai sampel penelitian karena menjadi bagian yang memiliki karakteristik yang ada dalam suatu populasi (Sugiyono, 2015). Kedua sekolah tersebut dijadikan sampel dalam penelitian ini karena memenuhi kriteria sebagai berikut. (1) Subjek penelitian sudah mencapai target penelitian dengan jumlah orang peserta didik. (2) Subjek penelitian sudah menerapkan kurikulum merdeka dan gurunya menjadi guru penggerak. (3) Subjek terbiasa menggunakan dan mengoperasikan telepon seluler pintar (*selpin, smartphone, tablet, chromebook*). (4) Subjek belum pernah menggunakan media pembelajaran seperti aplikasi Android selama pembelajaran di kelas (5) Subjek memiliki faktor lingkungan yang berbeda. Sekolah pertama berada di kabupaten sedangkan sekolah kedua berada di kota. Dengan demikian, kedua sekolah itu dapat dibedakan penguasaan perbendaharaan kosakata bahasa Indonesianya.

Teknik pengumpulan data diantaranya teknik wawancara, tes, kuesioner. Teknik wawancara dilakukan bersama guru wali kelas III dan IV SD. Teknik tes berdasarkan buku paket mata pelajaran bahasa Indonesia Fase B untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik dalam penguasaan kosakata yang hasilnya akan dijadikan bahan untuk media kamus digital. Teknik kuesioner berupa penilaian ahli bahasa dan ahli media untuk menguji kelayakan produk yang telah selesai dikembangkan. Serta, teknik tes berupa uji coba produk oleh pengguna yaitu guru dan peserta didik dengan menggunakan kuesioner untuk mengetahui respon terhadap media yang dikembangkan. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis merupakan hasil penilaian validasi dari ahli bahasa, ahli media, serta calon pengguna yaitu guru dan peserta didik dengan perolehan skoring berdasarkan penilaian skala likert (Sugiyono, 2019). Setelah dilakukan penskoran, akan dilakukan pemodelan untuk menghitung skor rata-rata dan menghitung persentase dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Hasil persentase respon ahli/pengguna

$\Sigma R$  = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator

N = Jumlah skor maksimal

Selanjutnya, hasil skor persentase yang didapat akan disesuaikan dengan kriteria kategori penilaian kelayakan produk sebagai bahan ajar untuk kelas III dan IV Sekolah Dasar, berdasarkan analisis data deskriptif kualitatif menggunakan predikat Tidak Layak, Kurang Layak, Cukup Layak, Layak, dan Sangat Layak. Media yang sedang

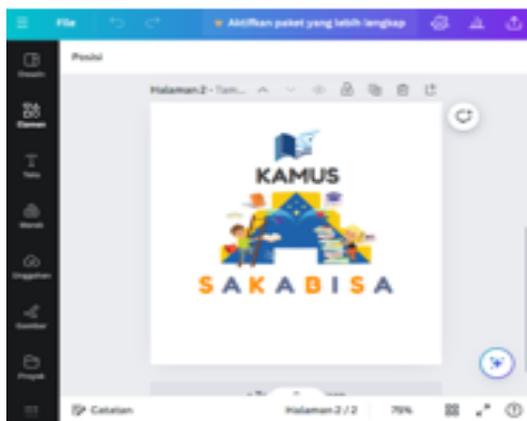
dirancang oleh penulis dapat dikatakan layak apabila hasil analisis data yang dihasilkan memenuhi kriteria “layak” dengan rentang skor persentase yang didapatkan sebesar 61% - 80%. Sedangkan apabila skor yang dihasilkan mendapatkan kategori “tidak layak” atau mendapat skor dengan rentang 0%-40% dari ahli media maupun ahli bahasa maupun pengguna maka media kamus digital perlu dilakukannya revisi kembali dan belum layak digunakan (Suharsimi Arikunto, 2013).

## Hasil

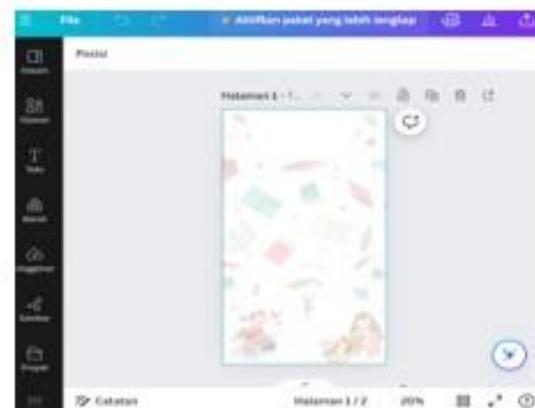
### Desain dan Pengembangan

Hasil studi pendahuluan (*pilot study*) menunjukkan kemampuan untuk menguasai pemahaman kosakata dalam bidang bahasa Indonesia pada Fase B (umumnya kelas III dan IV) peserta didik masih rendah. Rendahnya kemampuan penguasaan kosakata ini berdampak memperlambat proses pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan pengguna juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih memerlukan media pembelajaran yang digunakan saat mencari kosakata baru, media ajar tersebut dapat diakses pada telepon seluler pintar (*selpin, smartphone*) mereka sendiri dengan versi kamus lebih mudah guna mempercepat pemahaman pada proses pembelajaran secara mandiri. Agar tujuan dapat tercapai, penelitian pengembangan ini lebih mengutamakan kebutuhan pemakainya. Peneliti membuat desain media untuk bahan ajar dengan memperhatikan kepraktisan atau mudah di akses di sembarang tempat dan di sembarang waktu, serta menyesuaikan kurikulum yang masih berlaku di sekolah (Francisca et al., 2022).

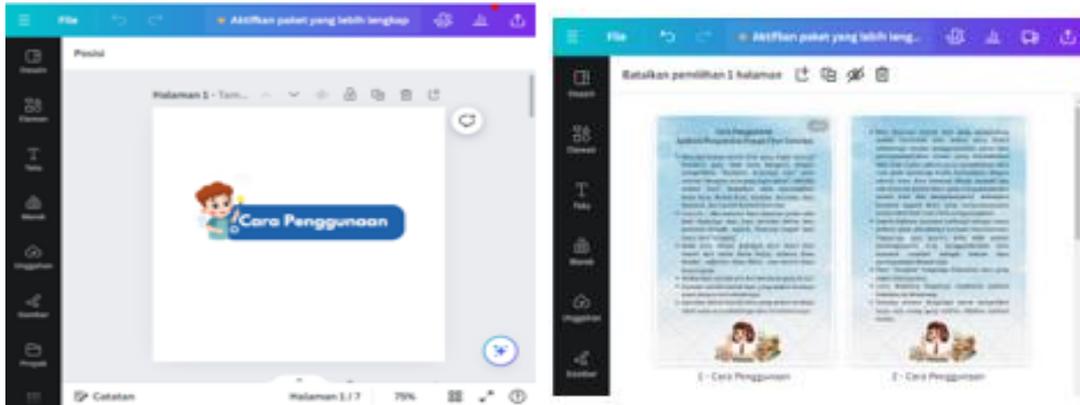
Dalam membuat tampilan desain peneliti menggunakan bantuan software Canva Pro, Microsoft word, *Remove Background*, *Iloveimg*, dan Google drive. Software tersebut digunakan sebagai perangkat yang mendukung dalam membuat desain aplikasi kamus digital SAKABISA yang menghasilkan beberapa desain untuk konten aplikasi menggunakan *Canva Pro* seperti (1) logo, (2) gambar latar (*background*), (3) Ikon gambar untuk tombol pada aplikasi, serta (4) desain untuk cara penggunaan.



[1] Logo



[2] Background



[3] Icon Tombol

[4] Desain Cara Penggunaan

Gambar 1 Hasil Desain untuk Konten Aplikasi

Gambar 1 menunjukkan hasil desain yang telah dibuat dengan Canva Pro. Sedangkan, Software lainnya digunakan ketika proses pengembangan aplikasi kamus digital SAKABISA menggunakan *Web Kodular*. Semua yang sudah dirancang seperti ikon, gambar logo dan gambar latar (*background*), teks, dan bahan kosakata yang disimpan pada lembar kerja (*spreadsheets*) untuk konten kamus disusun dan digabungkan menjadi satu dalam proses pengembangan sebelum dijadikan aplikasi seutuhnya. Peneliti menyesuaikan format dan penyusunan konten untuk kamus berdasarkan pendapat Dale tahun 1971 yaitu syarat konsep kamus dimana dalam pengajaran kosakata dapat memudahkan pemakainya mendapat informasi meliputi (1) kata kepala atau entry yang diurutkan dalam alfabet, (2) kelas/jenis kata, (3) sinonim & antonim, (4) catatan pemakaian kata atau contoh kalimat, serta (5) kata dan batasan (Tarigan, 2021)

Pada proyek pengembangan media pembelajaran dalam prosesnya menyesuaikan dua kebutuhan, diantaranya (1) konten media disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sedangkan (2) kosakata yang dijadikan konten materi dikemas ke dalam satu aplikasi yaitu kamus digital. Kamus yang dikembangkan pada *Web Kodular* diubah menjadi file apk dengan cara mengekspor data pada *web Kodular* menjadi android (file apk). Hasil keseluruhan desain dan pengembangan aplikasi kamus digital SAKABISA meliputi (1) Tampilan Loading Screen (2) Menu Utama Aplikasi (3) Menu Memulai Kamus (4) Menu Cara Penggunaan (5) Latar Belakang Aplikasi (6) Tentang Kreator. Tampilan desain aplikasi kamus digital SAKABISA dapat dilihat pada gambar 2, gambar 3, dan gambar 4.



[1] Tampilan Loading Screen [2] Menu Utama Aplikasi

Gambar 2 Tampilan Loading Screen dan Desain Menu Utama Aplikasi



Gambar 3 Dsain Menu Memulai Kamus



Gambar 4 Desain Cara penggunaan, Latar Belakang, dan Tentang Kreator

## Pembahasan

Pengembangan ini melalui proses menggunakan lima tahapan pengadaptasian dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*) (Suryani, et.al, 2018). Dengan model tersebut, proses pengembangan yang dijalankan sudah sesuai harapan karena dapat tersusun secara sistematis dan meminimalisir tingkat kesalahan. Produk media pembelajaran berbasis telepon seluler pintar (*selphin, smartphone, atau tablet*) Android berupa aplikasi kamus digital yang bernama SAKABISA (Kosakata Bahasa Indonesia Sesuai Abjad). Data yang telah terkumpul dicek kembali kesesuaiannya dengan tujuan yang hendak dicapai dalam rumusan masalah. Produk yang dihasilkan tersebut juga mengalami proses validasi terlebih dahulu sebelum diuji coba oleh pengguna aplikasi yaitu guru dan peserta didik kelas III dan IV SD.

## Validasi Kelayakan Bahan Ajar

Setelah media pembelajaran interaktif dirancang dan menjadi sebuah aplikasi, selanjutnya peneliti melakukan uji kelayakan (*expert review/judgment*) kepada ahli bahasa dan ahli media. Uji kelayakan dilakukan untuk mengumpulkan rekomendasi,, perbaikan, dan validasi terkait kelayakan produk yang sudah dikembangkan untuk digunakan ke tahap selanjutnya. Validasi dilakukan menggunakan kuesioner skala likert yang ditujukan kepada tiga pakar ahli bahasa dan dua pakar ahli media.

## Penilaian ahli bahasa

**Tabel 1 Rekapitulasi Keseluruhan Hasil Validasi Ahli Bahasa**

<b>Validator</b>	<b>Presentase</b>
Ahli Bahasa 1	94,4%
Ahli Bahasa 2	97,2%
Ahli Bahasa 3	100%
<b>Jumlah Presentase Gabungan</b>	<b>97,2%</b>

## Penilaian ahli media

**Tabel 2 Rekapitulasi Keseluruhan Hasil Validasi Ahli Bahasa**

<b>Validator</b>	<b>Presentase</b>
Ahli Media 1	96,6%
Ahli Media 2	95%
<b>Jumlah Presentase Gabungan</b>	<b>95,8%</b>

Hasil data rekapitulasi penilaian dari kuesioner uji kelayakan kepada 3 pakar ahli bahasa dan 2 pakar ahli media menunjukkan rata-rata persentase penilaian keseluruhan ahli bahasa, memperoleh tingkat kelayakan bahasa dan materi sebesar 97,2% dengan kategori skala likert sangat baik dan rata-rata persentase penilaian keseluruhan ahli media, memperoleh tingkat kelayakan media sebesar 95,8% dengan kategori skala likert sangat baik. Dengan demikian, media aplikasi kamus digital SAKABISA yang dikembangkan oleh peneliti jika diimplementasikan pada kategori predikat kelayakan menurut Arikunto, (2013) menunjukkan kategori sangat layak. Indikator yang termuat dalam instrumen berupa perencanaan konten materi, penyajian media dan evaluasi yang sejalan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Aplikasi kamus digital SAKABISA layak diaplikasikan menjadi media pembelajaran atau sebagai bahan mengajar guru pada mata pelajaran bahasa Indonesia Fase B (umumnya untuk kelas III dan IV SD). Aplikasi kamus digital SAKABISA juga layak menjadi sumber pegangan belajar peserta didik baik di sekolah maupun di rumah. Saat memilih media pembelajaran tentunya perlu mempertimbangkan aplikasi yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Sangat penting untuk mempertimbangkan semua faktor yang ada saat memilih program, termasuk kegunaannya, pencapaian tujuan, dan yang paling penting yakni kebutuhan peserta didik (Syahid, Hernawan, & Dewi, 2022).

## Respon Guru dan Peserta Didik

Pengumpulan hasil rekapitulasi data dari proses penilaian dengan menggunakan kuesioner terhadap aplikasi kamus digital SAKABISA yang dilakukan kepada pengguna aplikasi yaitu guru dan peserta didik, memperoleh hasil kriteria "sangat baik". Hasil tersebut dapat dilihat setelah pengguna menggunakan media kamus digital SAKABISA. Pengujian penggunaan aplikasi yang pertama dilakukan kepada dua guru pada kelas yang berbeda yaitu guru wali kelas III dan kelas IV sekolah dasar di Kabupaten Subang. Kedua guru tersebut dipilih sebagai perwakilan tiga sekolah untuk memberikan respon atau tanggapan terkait aplikasi yang sudah dikembangkan oleh peneliti yang diperuntukkan sebagai sumber media pembelajaran untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar (KBM) guru di kelas III dan IV SD pada mata pelajaran bahasa Indonesia Fase B.

**Tabel 3 Rekapitulasi Keseluruhan Hasil Penilaian Guru**

<b>Pengguna</b>	<b>Persentase</b>
Guru Kelas III Sekolah 1	100%
Guru Kelas IV Sekolah 1	100%
Guru Kelas III Sekolah 2	93,75%
Guru Kelas IV Sekolah 2	95,8%
Guru Kelas III Sekolah 3	93,75%
Guru Kelas IV Sekolah 3	97,9%
<b>Jumlah Persentase Gabungan</b>	<b>96.86%</b>

Hasil persentase rekapitulasi data penilaian guru kelas III dan kelas IV SD Sekolah 1 yaitu sekolah dasar Kabupaten Subang sebesar 100%. Hasil penilaian guru kelas III dan IV sekolah dasar Kota Bandung mendapat penilaian sebesar 93,75% dan 95,8%. Hasil penilaian guru sekolah dasar Kabupaten Bandung Barat kelas III sebesar 93,75% dan guru kelas IV sebesar 97,9%. Hasil persentase yang diperoleh keenam guru mendapatkan hasil yang sama yaitu sebesar 96,86% terhadap keseluruhan desain dalam aplikasi media kamus digital SAKABISA yang mendapatkan interpretasi dengan kategori "sangat layak". Pengujian penggunaan aplikasi kepada peserta didik kelas III dan kelas IV SD dengan skala pengujian *Small Group Trial* (uji kelompok kecil) pada dua sekolah yang berbeda yaitu sekolah 1 dan 2. Sekolah 1 adalah sekolah dasar negeri di Kabupaten Subang dan sekolah 2 adalah sekolah dasar negeri di Kota Bandung. Menurut pendapat (Branch, 2010) jumlah peserta didik yang optimal untuk uji kelompok kecil yaitu di antara 8 sampai 20 orang. Uji coba terbatas terhadap kedua sekolah tujuannya adalah untuk melihat efektivitas media pembelajaran berbasis Android ketika digunakan di sekolah, khususnya di kelas yang dituju pada ketiga aspek yaitu isi konten/materi keseluruhan penyajian desain, dan manfaat pada media kamus digital SAKABISA.

**Tabel 4 Rekapitulasi Keseluruhan Hasil Penilaian Semua Peserta Didik**

<b>Pengguna</b>	<b>Persentase</b>
Peserta didik kelas III sekolah 1	97%
Peserta didik kelas IV sekolah 1	95,75%
Peserta didik kelas III sekolah 2	94,13%
Peserta didik kelas IV sekolah 2	94,5%
Peserta didik kelas III sekolah 3	92,5%;
Peserta didik kelas IV sekolah 3	91,38
<b>Jumlah Persentase Gabungan</b>	<b>94,21%</b>

Tabel 4 menunjukkan subjek pengguna aplikasi yaitu peserta didik pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut. Subjek uji coba kelompok kecil di sekolah 1 dalam pengembangan aplikasi media kamus digital SAKABISA, peneliti melibatkan 16 orang peserta didik kelas III SD dan melibatkan 20 orang peserta didik kelas IV SD dengan perolehan hasil rekapitulasi penilaian persentase sebesar 97% dan 95,75%. Sedangkan, subjek uji coba kelompok kecil di sekolah 2 melibatkan 17 orang peserta didik kelas III dan melibatkan 18 orang peserta didik kelas IV SD dengan perolehan hasil rekapitulasi penilaian persentase sebesar 94,13% dan 94,5%. Kemudian, untuk Subjek uji coba kelompok kecil di sekolah 3 melibatkan 17 orang peserta didik kelas III dengan persentase sebesar 92,5% dan melibatkan 18 orang peserta didik kelas IV dengan persentase sebesar 91,38%. Dari pengujian yang telah dilakukan pada empat kelas tersebut, kemudian dilakukan perhitungan penilaian gabungan keempat kelas yang mendapat persentase sebesar 94,21% dari skor yang diharapkan sebesar 100%. Uji

coba media kamus digital SAKABISA mendapatkan interpretasi dengan kategori “sangat layak”.

Media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik kelas III dan Kelas IV ketika melaksanakan aktivitas belajar bahasa Indonesia baik di rumah maupun di sekolah. Sejalan dengan pendapat Hamka (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau strategi yang digunakan untuk memfasilitasi komunikasi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien serta menumbuhkan rasa semangat peserta didik (Septy Nurfadillah, 2021:13). Penggunaan media di kelas menunjukkan ketertarikan siswa pada media digital (elektronik). Pendapat lain menurut Ramli (2012) fungsi media pembelajaran yaitu untuk membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami pesan dengan lebih cepat guna menambah pengetahuan, dan memperbaiki proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil pembelajaran yang hendak dicapai (Mochamad Arsad Ibrahim et al, 2022).

Selanjutnya, peneliti melakukan evaluasi yang bertujuan untuk menentukan kelayakan media kamus digital SAKABISA. Rekapitulasi hasil akhir keseluruhan penilaian ahli bahasa, ahli media, serta dan respon calon pengguna media kamus digital SAKABISA yaitu guru dan peserta didik menunjukkan tingkat pencapaian persentase sebesar 97,1% dengan predikat “sangat layak” digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis aplikasi Android pada mata pelajaran bahasa Indonesia Fase B, khususnya materi kosakata pastinya mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kelebihan media pembelajaran berbasis telepon seluler pintar (selpin, *smartphone*, atau *tablet*) Android pada penelitian ini di antaranya sebagai berikut. (1) Media dapat mempermudah pembelajaran karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun sesuai kebutuhan pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendapatnya I Ketut Gede Darma Putra (2009) dalam (Feriska & Imam, 2022) mengemukakan media pembelajaran berbasis selpin sangat praktis digunakan karena pembelajaran dengan teknologi dapat terlaksana dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu, sehingga dengan penggunaan media pembelajaran menggunakan selpin segala sesuatu terkait belajar dan mencari informasi dapat dilakukan dengan mudah. (2) Media menyesuaikan kebutuhan peserta didik dimana aplikasi kamus digital ini dapat dengan mudah digunakan karena isi konten materi kosakata dalam kamus sudah tercakup semuanya dalam satu aplikasi seperti kelas kata, makna kata, sinonim dan antonim, kata konotasi, serta contoh kalimat konotasi dengan muatan kalimat disesuaikan dengan pemahaman peserta didik kelas III dan IV SD serta kosakata sudah berlandaskan mata pelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka, sehingga aplikasi dapat dikatakan spesifik ke arah mana tujuan penggunaannya. (3) Media dapat disebarluaskan melalui platform media sosial, kode batang (*barcode*), atau tautan (*link url*). (4) Fitur-fitur dalam media kamus digital seperti tombol navigasi, tombol pencarian kata, sinonim, antonim, serta audio juga menjadi kelebihan aplikasi ini.

Selain kelebihan yang dimiliki, tentunya terdapat kekurangan dalam media kamus digital berbasis aplikasi android tersebut, antara lain sebagai berikut. (1) Isi media pembelajaran hanya dapat diakses ketika memiliki gawai (*gadget*) Android berupa telepon seluler pintar (selpin, *smartphone*, atau *tablet*). (2) Aplikasi berupa materi kosakata saja bisa membuat peserta didik merasa bosan. (3) Produk aplikasi kamus digital hanya memuat kosakata dasar yang tidak dipahami oleh peserta didik kelas III dan IV sekitar 850 kosakata saja. (4) Selain itu, kinerja aplikasi kamus digital

SAKABISA tidak dapat berfungsi dengan baik ketika kapasitas selipin terlalu penuh. Aplikasi yang ringkas dan praktis ini menjadi media pembelajaran kosakata menarik dan penanaman dasar penggunaan kamus yang lebih kompleks bagi peserta didik.

## Simpulan

Proses desain dan langkah-langkah pengembangan media kamus digital SAKABISA untuk pembelajaran bahasa Indonesia Fase B pada kelas III dan kelas IV SD dilakukan melalui urutan sistematis menggunakan pengadaptasian pengembangan model ADDIE menghasilkan suatu produk media pembelajaran aplikasi kamus digital SAKABISA dengan proses pengembangan menggunakan web Kodular. Aplikasi kamus digital SAKABISA memperoleh penilaian kelayakan materi bahasa dari tiga pakar ahli bahasa sebesar 97,2% dengan kategori sangat baik. Sedangkan, untuk keseluruhan hasil penilaian kelayakan desain aplikasi kepada dua pakar ahli media memperoleh tingkat kelayakan media pengembangan sebesar 95,8% dengan kategori sangat baik. Selain itu, media kamus digital SAKABISA mendapatkan penilaian respon guru sebesar 96,86% dan peserta didik sebesar 94,21%. Respon penilaian tersebut termasuk ke dalam kategori “sangat baik”. Media kamus digital SAKABISA membuat siswa interaktif dalam pembelajaran dan mendorong siswa belajar mandiri (*self-regulated learning*). Penilaian ahli bahasa, ahli media, guru, dan peserta didik terhadap media kamus digital SAKABISA menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia Fase B (khususnya di kelas III dan IV SD).

## Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Terima kasih khusus kami sampaikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan bimbingan pada penelitian ini. Selain itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan selama proses penelitian sampai penelitian selesai, sehingga dapat terealisasi dengan baik.

## Daftar Pustaka

- Amdani, Dadan, Hepsi Nindiasari, and Yuyu Yuhana. 2023. “Implementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik: Studi Literatur.” *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 6(6):4126–31.
- amy.thompson@wearesocial.net. (2024, January 31). Digital 2024: 5 billion social media users. We Are Social UK. <https://wearesocial.com/uk/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/>
- Andri Nurcahyono, Novi, and Jaya Dwi Putra. 2022. “Hambatan Guru Matematika Dalam Mengimplementasikan Merdeka Di Sekolah Dasar.” *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan* 6(3):377–84.
- Arikunto, S. 2013. *Manajemen Penelitian*. Cetakan Keduabelas. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Branch, Robert Maribe. 2010. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer US.

- Faiz, Aiman, Muhamad Parhan, and Rizki Ananda. 2022. "Paradigma Baru Dalam Kurikulum Prototipe." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(1):1544–50. doi: 10.31004/edukatif.v4i1.2410.
- Francisca, Francisca, Jovanka Oktavia Venneza Zahra, Sri Hesty Anggraeni, and Ani Nur Aeni. 2022. "Pengembangan E-Book BUDIMAS 'Buku Digital Agama Islam' Untuk Pembelajaran PAI Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(3):5268–77. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.3043.
- Harlina, and Wardarita Ratu. 2020. "Peran Pembelajaran Bahasa Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Bindo Sastra* 4(1):63–68.
- Ibrahim, Mochamad Arsad, Lutfi Yasin Fauzan, Paqih Raihan, Siti Nurhadi Nuriyah, Usep Setiawan, and Yustika Nur Destiyani. 2022. "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran." *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam* 4(2).
- Lestari, Heni Suci. 2023. "Efektivitas Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Digital Library Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Intensif Siswa Kelas VI SD." *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan* 6(2):94–102.
- litbang kemdikbud. 2022. "Salinan Pedoman Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Tentang Capaian Pembelajaran Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A – Fase F SDLB, SMPLB, Dan SMALB." *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Tentang Capaian Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka*, 1–11.
- Saparuddin, Saparuddin. 2022. *E-Book Pengembangan Bahan Ajar*. edited by F. Nur Kartikasari and D. Nurul Hidayat. Serang Banten: Penerbit Pt Sada Kurnia Pustaka.
- Sari, Maftuhatul Ulumiyah Kumalasari, Suharmono Kasiyun, Syamsul Ghufroon, and Sunanto Sunanto. 2021. "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Permainan Anagram Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(5):3614–24. doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1425.
- Septy Nurfadillah. 2021. *Media Pembelajaran*. Cetakan Pertama. edited by R. Awahita. Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mix Method)*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Suryani, Nunuk; Achmad Setiawan, Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. pertama. edited by P. Lathifah. Bandung: PT REMAJA INDONESIA.
- Syahid, Aah Ahmad, Asep Herry Hernawan, and Laksmi Dewi. 2022. "Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(3):4600–4611. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2909.
- Tarigan, Henry Guntur. 2021. *Pengajaran Kosakata*. Edisi Revi. Bandung: CV. Angkasa.
- Zahwa, Feriska Achlikul, Imam Syafi'i 2, Fakultas Tarbiyah, Dan Keguruan, Uin Sunan, Ampel Surabaya, and Jawa Timur. 2022. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19(01):61–78.