

---

## FONDAKU: MEDIA MEMBACA PERMULAAN BERBASIS DIGITAL INTERAKTIF DALAM MENDUKUNG FONOLOGI SISWA FASE A (STUDI KELAYAKAN DAN KEPRAKTISAN)

Gabrina Ristini Putri<sup>1</sup>, Rani Setiawaty<sup>2</sup>, Halimah Ayu Wardani<sup>3</sup>, Isnania Zulfa<sup>4</sup>

202433065@std.umk.ac.id<sup>1</sup>, rani.setiawaty@umk.ac.id<sup>2</sup>, 202433066@std.umk.ac.id<sup>3</sup>,  
202433050@std.umk.ac.id<sup>4</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia<sup>1234</sup>

---

### ABSTRAK

**Info Artikel**

*Diterima:*  
Desember 2025

*Disetujui:*  
Januari 2026

*Dipublikasi:*  
Februari 2026

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan dan kepraktisan aplikasi FONDAKU (Fonologi Dasar Kearifan Kudus) sebagai media pembelajaran digital interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa fase A. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji kelayakan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan uji kepraktisan melalui respon guru dan siswa di SDN 2 Tanjung Karang terhadap penggunaan aplikasi FONDAKU. Hasil validasi menunjukkan bahwa FONDAKU dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian ahli media sebesar 97,1%, ahli materi 88,5%. Hasil uji kepraktisan menunjukkan kategori sangat praktis, dengan skor 98% dari guru dan 88,3% dari siswa. Aplikasi FONDAKU dinilai menarik, mudah digunakan, dan relevan untuk membaca permulaan berbasis kearifan lokal Kudus. FONDAKU mengintegrasikan kearifan lokal Kudus, meliputi menara Kudus, museum Kretek, wisata Colo, makanan khas Jenang Kudus ke pembelajaran membaca permulaan berbasis Android.

**Kata kunci:** FONDAKU, Membaca Permulaan, Kelayakan, Kepraktisan.

---

### ABSTRACT

*This study aims to develop and test the feasibility and practicality of the FONDAKU (Basic Phonology of Kudus Wisdom) application as an interactive digital learning media to improve early reading skills in phase A students. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The feasibility test was carried out by media experts and material experts, while the practicality test was through the responses of teachers and students at SDN 2 Tanjung Karang to the use of the FONDAKU application. The validation results showed that FONDAKU was declared very feasible based on the assessment of media experts by 97,1%, material experts 88,5%. Meanwhile, the results of the practicality test showed a very practical category, with a score of 98% from teachers and 88,3% from students. The FONDAKU application was considered interesting, easy to use, and relevant for early reading based on Kudus local wisdom. FONDAKU integrates Kudus' local wisdom, including the Kudus Tower, Kretek museum, Colo tourism, and Kudus's traditional Jenang (traditional Javanese Jenang) cuisine, into Android-based early reading learning.*

**Keywords:** FONDAKU, Beginning Reading, Feasibility, Practicality.

## I. PENDAHULUAN

Kemampuan membaca permulaan menjadi fondasi penting dalam perkembangan literasi siswa di fase A, khususnya tingkat sekolah dasar. Pada fase ini, siswa mulai membangun keterampilan dasar mengenali huruf, memahami bunyi (fonologi), serta menghubungkan keduanya dalam bentuk kata dan kalimat sederhana. Proses pembelajaran membaca permulaan sering kali menjadi tantangan karena siswa memiliki kemampuan fonologis yang berbeda-beda, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi keberagaman tersebut secara efektif dan menarik.

Media pembelajaran merupakan komponen yang utama dan sebagai alat bantu untuk mencapai kesuksesan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Selain itu, media pembelajaran digunakan untuk mengembangkan pemahaman siswa terkait materi yang ingin disampaikan guru dalam pembelajaran. (Setiawaty et al., 2024; Setiawaty, 2024, Aisy et al., 2025). Kondisi di lapangan memperlihatkan adanya ketidaksesuaian antara tuntutan pembelajaran literasi membaca permulaan dengan ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru kelas I di SD Negeri 2 Tanjung Karang, ditemukan bahwa sejumlah siswa masih menghadapi hambatan dalam mengenali huruf, membaca suku kata, dan memahami bacaan sederhana. Pembelajaran yang berlangsung cenderung masih mengandalkan metode tradisional seperti membaca nyaring dan menyalin dari papan tulis ke buku tulis, sehingga belum mampu membangkitkan minat maupun motivasi belajar siswa. Selain itu, guru juga menyatakan adanya keterbatasan dari pengetahuan dalam menggunakan media digital atau teknologi interaktif yang sesuai dengan konteks sekolah serta karakteristik siswa.

Banyak penelitian yang membahas terkait membaca permulaan di sekolah dasar. Seperti Prasetyaningsih et al (2021) dalam penelitiannya tentang keterampilan membaca dan menulis permulaan pada siswa kelas 1 menunjukkan bahwa pada kelas awal, siswa sedang dalam tahap menguasai keterampilan dasar membaca dan memahami isi bacaan sederhana. Tahap membaca permulaan diajarkan di fase A yaitu kepada siswa kelas 1 dan kelas 2, sedangkan membaca lanjutan diajarkan mulai siswa kelas 3. Nurani et al (2021) menyebutkan bahwa membaca permulaan dimulai dengan pengenalan huruf vokal dan konsonan, kemudian dilanjutkan dengan merangkai huruf menjadi suku kata, kemudian suku kata dirangkai menjadi sebuah kata dan kalimat sederhana.

Keterampilan dalam hal membaca permulaan menjadi fondasi bagi perkembangan keterampilan literasi yang lebih kompleks di masa mendatang, sehingga pembelajaran membaca di kelas awal menjadi dasar bagi siswa untuk belajar di jenjang berikutnya (Mufidah & Rahayuningsih, 2024). Apabila siswa gagal dalam menguasai keterampilan membaca permulaan, siswa akan menghadapi kesulitan dalam memahami berbagai mata pelajaran lain yang menuntut kemampuan memahami teks. Oleh karena itu, penguatan literasi membaca permulaan perlu dirancang dengan pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual melalui pemanfaatan media interaktif agar lebih termotivasi belajar.

Cara yang dapat mengatasi dan membantu membaca permulaan siswa yaitu dengan cara memanfaatkan kemajuan teknologi digital yang sekarang lebih dekat dengan anak. Pengembangan media literasi digital di tingkat sekolah dasar telah banyak dikaji sebelumnya. Beberapa diantaranya meliputi pengembangan media puzzle kata bergambar (Rini & Sukartiningsih, 2021), aplikasi membaca solite kids (Chairunnisa et al., 2022), aplikasi baca mandiri terhadap kemampuan membaca permulaan siswa (Sulistiani et al., 2023). Sehingga dalam penelitian ini akan mengembangkan aplikasi belajar membaca permulaan yaitu aplikasi FONDAKU (Fonologi Dasar Kearifan Kudus) sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar fase A.

Pemanfaatan aplikasi dalam pembelajaran membaca permulaan membuka kesempatan luas bagi siswa untuk belajar secara mandiri dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Melalui fitur suara, animasi, dan latihan membaca yang terstruktur, aplikasi dapat membantu siswa mengenali huruf, suku kata, hingga memahami makna kata secara bertahap (Ginayah et al., 2024). Selain itu, guru dapat memanfaatkan aplikasi digital sebagai media pendukung dalam kegiatan membaca, baik saat pembelajaran berlangsung dikelas maupun ketika siswa belajar secara mandiri di rumah, karena aplikasi mampu memberikan umpan balik secara langsung terhadap capaian belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi pembelajaran tidak hanya berperan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar membaca, tetapi juga membantu guru dalam memantau, mengevaluasi, serta untuk mendampingi perkembangan kemampuan membaca siswa secara lebih efektif dan berkelanjutan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan bantuan teknologi ini merupakan proses pembelajaran dengan basis teknologi baik dalam bahan ajar maupun cara mengajarnya sehingga muncul interaksi dalam pembelajaran melalui aplikasi (Setiawaty et al., 2025). Berbagai aplikasi telah dikembangkan untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca permulaan siswa, khususnya di jenjang kelas awal. Contohnya, beberapa studi yang telah menggunakan aplikasi berbasis Android yang mengintegrasikan animasi, suara, dan latihan soal untuk mendukung siswa dalam mengenali huruf, suku kata, dan membaca kata sederhana yaitu (Hapsari et al., 2022; Salamah & Kurnia, 2025; Septia et al., 2025; Firgiawan et al., 2025; Hamida et al., 2025).

Penelitian ini memiliki hubungan dengan penelitian sebelumnya karena sama-sama menitikberatkan pada peningkatan kemampuan membaca permulaan. Akan tetapi, banyak aplikasi yang telah dikembangkan sebelumnya masih bersifat umum dan belum memasukkan unsur kearifan lokal Kudus, seperti menara Kudus, museum kretek, wisata colo, makanan khas jenang kudus. Media pembelajaran yang baik dan menarik yaitu media yang dapat menumbuhkan semangat dan keaktifan siswa dalam belajar (Setiawaty et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ini menjadi peluang penting untuk menghadirkan pengalaman belajar membaca yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan lingkungan daerah siswa dalam menciptakan rasa kebanggaan dengan budaya kearifan lokal.

Kebaruan pada penelitian ini terletak pada integrasi kearifan lokal Kudus yang dimasukkan dalam media dan materi membaca permulaan. Selain itu, aplikasi ini dirancang khusus untuk siswa kelas I SD dengan pendekatan interaktif yang berbasis Android, sehingga dapat digunakan secara fleksibel dan kontekstual untuk meningkatkan literasi dasar membaca permulaan. Adapun, fokus penelitian ini adalah (1) mendesain aplikasi FONDAKU untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 2 Tanjung Karang. (2) menguji kelayakan aplikasi FONDAKU berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli praktisi. (3) menguji kepraktisan aplikasi FONDAKU dalam pembelajaran membaca permulaan.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch (Branch, 2009). Akan tetapi, pelaksanaannya dibatasi sampai tahap implementasi, karena penelitian ini hanya menitikberatkan pada penilaian kelayakan (*feasibility*) dan kepraktisan (*practicality*) produk yang dikembangkan.

ADDIE merupakan *Analyze, Design, Development, Implement* dan *Evaluate*. Pada

tahap *Analysis*, dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa, karakteristik pengguna, kurikulum, serta potensi kearifan lokal yang relevan seperti budaya Kudus; *Design*, yang mencakup perancangan konten pembelajaran, desain antarmuka aplikasi yang ramah anak, serta penyusunan storyboard dan instrumen validasi ahli; *Development*, yaitu proses pembuatan aplikasi FONDAKU, integrasi unsur budaya lokal, serta validasi kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi; *Implementation*, berupa uji coba terbatas di kelas I SD Negeri 2 Tanjung Karang untuk dapat melihat efektivitas penggunaan aplikasi dalam pembelajaran membaca permulaan; dan *Evaluation*, yang meliputi evaluasi formatif di setiap tahap serta evaluasi sumatif melalui angket, observasi, dan wawancara guna untuk mengetahui kelayakan produk dan kepraktisan terhadap aplikasi yang dikembangkan.

### **1. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah awal yang menentukan kualitas penelitian. Validitas dan keandalan data menjadi fondasi utama dalam penelitian pendidikan yang bermutu (Rusli et al., 2025). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli media, dan ahli materi, serta lembar angket respon guru dan siswa.

Subjek penelitian berkaitan erat dengan sumber data penelitian yang diperoleh atau diambil (Wijaya et al., 2025). Sesuatu hal yang melekat pada masalah yang ingin diteliti dan menjadi tempat diperolehnya data dalam penelitian. Subjek pada penelitian ini adalah guru dan siswa kelas I SD Negeri 2 Tanjung Karang, dengan jumlah 2 guru dan 3 siswa diminta mengikuti uji coba skala kecil. Teknik pengambilan sampel ini dilaksanakan dengan memakai simple random sampling.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa angket dengan skala likert 1-5 yang disajikan dalam bentuk daftar periksa (checklist). Skala Likert tersebut digunakan untuk mengkonversi hasil validasi dan penilaian kelayakan menjadi nilai persentase. Setelah tahap validasi selesai, penelitian dilanjutkan dengan uji kepraktisan yang bertujuan agar dapat memperoleh data kepraktisan produk berdasarkan respons guru dan siswa. Respons yang diperoleh berupa skor kemudian diolah dan dikonversikan ke dalam bentuk persentase. Selanjutnya, hasil penilaian dari para ahli dianalisis menggunakan rumus perhitungan 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 diambil dalam melaksanakan penelitian uji kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif ini adalah menggunakan analisis kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif. Adapun beberapa kriteria kevalidan dan kepraktisan produk yang akan dihasilkan mengacu pada sumber ahli (Arikunto, 2019) dan Riduwan & Sunarto (2017) sebagai berikut.

**Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk**

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

**Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk**

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

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN








#### A. HASIL

Tahap pengembangan aplikasi FONDAKU (Fonologi Dasar Kearifan Kudus) merupakan bagian penting dari penelitian ini karena bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar. Proses pengembangan dilakukan setelah tahap analisis dan perancangan selesai, dengan berfokus pada pembuatan, validasi, dan penyempurnaan media agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran membaca permulaan.

Aplikasi FONDAKU dirancang menggunakan Canva untuk pembuatan konten visual serta desain tampilan yang menarik, kemudian dikombinasikan dengan <https://appsgeyser.com/create-app> agar dapat diubah menjadi aplikasi berbasis Android. Dalam proses perancangannya, digunakan jenis huruf font *Baloo* karena bentuknya yang sederhana, jelas, dan mudah dibaca oleh anak usia sekolah dasar. Konten pada pembelajaran yang dimuat di dalam aplikasi FONDAKU meliputi pengenalan huruf vokal dan konsonan, mengeja suku kata, latihan membaca kata dan kalimat sederhana, serta pemahaman isi bacaan yang diintegrasikan dari budaya lokal kearifan Kudus.

Keunikan FONDAKU terletak pada integrasi kearifan lokal Kudus dalam setiap aspek pembelajaran. Ilustrasi dan teks dalam aplikasi menampilkan unsur budaya lokal seperti menara Kudus, museum kretek, wisata colo, makanan khas jenang kudus. Pendekatan ini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di fase A, tetapi juga menanamkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya daerah. Setelah aplikasi selesai dirancang, dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi untuk menilai kelayakan isi, tampilan, bahasa, serta keterpaduan unsur budaya lokal. Hasil masukan dan saran dari para ahli digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan, sehingga aplikasi siap diujicobakan kepada siswa dan guru di SD Negeri 2 Tanjung Karang. Berikut kumpulan desain dari media pembelajaran interaktif Aplikasi FONDAKU.

**Tabel 3. Desain Aplikasi**

| HALAMAN (FITUR)   | PENJELASAN  |
|---|---|
|    | <p>Tampilan utama aplikasi FONDAKU berupa Cover dan judul materi pembelajaran, terdapat tombol start untuk memulai.</p>             |
|    | <p>Halaman kedua aplikasi FONDAKU berisi petunjuk penggunaan, selain itu terdapat tombol <i>home</i>, <i>next</i> untuk memulai</p> |
|   | <p>Halaman ketiga aplikasi FONDAKU yaitu menu yang berisikan materi, quis, games, dan profil</p>                                    |
|  | <p>Halaman materi mengenal huruf konsonan</p>   |
|  | <p>Halaman materi dalam mengeja suku kata</p>   |
|  | <p>Halaman materi latihan membaca kalimat</p>   |
|  | <p>Halaman games yang dibuat melalui platform Educaplay yang langsung terlihat jumlah skor</p>                                      |

| HALAMAN (FITUR)   | PENJELASAN  |
|---|---|
|  | Halaman latihan soal yang dibuat melalui aplikasi canva dan memiliki 5 soal untuk pemahaman siswa |

### 1. Uji Kelayakan Media

Kelayakan media dalam penelitian ini diperoleh dari hasil validasi oleh validator ahli untuk mengetahui seberapa persen kelayakan media pada pembelajaran FONDAKU. Kelayakan media pada pembelajaran interaktif aplikasi FONDAKU diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan materi. Terdapat hasil rekapitulasi validasi oleh validator yang telah dilakukan sebagai berikut.

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Media**

| Validator Ahli     | Total Skor | Presentase (%) | Kriteria     |
|--------------------|------------|----------------|--------------|
| Validator Media I  | 88         | 97,7           | Sangat Layak |
| Validator Media II | 87         | 96,6           | Sangat Layak |
| Rata-rata          | 87,5       | 97,1           | Sangat Layak |

**Sumber: Data Peneliti (2025)**

Validasi ahli media dilakukan oleh dua orang validator dengan menilai empat aspek utama, yaitu efisiensi media, fungsi media, kualitas media, dan isi materi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa validator I memberikan skor total 88 dengan persentase 97,7% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan validator II memberikan skor 87 dengan persentase 96,6% dan kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli media mencapai 97,1% dengan kriteria Sangat Layak, sehingga media FONDAKU dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar pada kelas I.

*Pertama*, Aspek Efisiensi Media. Aspek efisiensi media mencakup kemudahan dalam pemakaian media pembelajaran oleh peserta didik, aplikasi dapat diakses dengan mode offline, kemudahan menggunakan menu media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, pemakaian FONDAKU dinilai sangat mudah dalam pemakaian media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik. Aplikasi FONDAKU dinilai sangat tepat penggunaannya karena bisa diakses dengan mode online maupun offline. Kemudahan menggunakan menu media pembelajaran dalam aplikasi dinilai sangat baik bahwa menu-menu yang tersedia mudah dipahami, tersusun secara sistematis, dan dapat dioperasikan dengan baik tanpa menimbulkan kebingungan bagi pengguna.

*Kedua*, Aspek Fungsi Media. Indikator aspek ini meliputi fitur dalam media, tombol, media yang dikembangkan mudah dijalankan peserta didik, media yang dikembangkan memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, media yang dikembangkan dapat digunakan Kembali dengan materi yang sama. Validator menilai aspek kemudahan penggunaan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada di kategori sangat layak yang terlihat dari fitur dan tombol dalam FONDAKU berfungsi dengan baik serta mudah dioperasikan oleh peserta didik. Media dinilai memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan dapat

digunakan kembali pada materi yang sama, sehingga mendukung kepraktisan dan keberlanjutan penggunaan dalam proses pembelajaran.

*Ketiga*, Aspek Kualitas Media. Aspek ini mencakup pemilihan ukuran font huruf, kombinasi warna pada media, kerapian desain dan animasi yang menarik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas visual yang baik, dengan ukuran huruf yang jelas dan mudah dibaca, perpaduan warna yang serasi, desain yang rapi, serta animasi yang menarik, sehingga media dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

*Keempat*, Aspek Isi Materi Media. Penilaian pada aspek ini meliputi Tingkat pemahaman materi bagi peserta didik, kemudahan dalam belajar, menarik minat belajar peserta didik, kemudahan penggunaan Bahasa, dan kejelasan petunjuk penggunaan media. Validator menyatakan bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik, mudah dipahami, menarik, serta didukung oleh Bahasa dan petunjuk penggunaan yang jelas. Namun, validator memberikan masukan agar ditambahkan background atau audio musik pendukung sehingga semakin jelas dalam penyampaian materi pembelajaran.

## 2. Hasil Kelayakan Materi

Validasi ahli materi terhadap media FONDAKU dilakukan oleh dua validator dengan aspek yang dinilai terdapat 7 indikator utama, yaitu kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian konten dan materi pembelajaran, kesesuaian teks isi bacaan dengan materi, kesesuaian video pembelajaran dengan materi, kesesuaian latihan soal, dan peningkatan melafalkan kata secara tepat.

**Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi**

| Validator Ahli      | Total Skor | Presentase (%) | Kriteria     |
|---------------------|------------|----------------|--------------|
| Validator Materi I  | 32         | 91,4           | Sangat Layak |
| Validator Materi II | 30         | 85,7           | Sangat Layak |
| Rata-rata           | 31         | 88,5           | Sangat Layak |

Sumber: Data Peneliti (2025)

Hasil validasi menunjukkan bahwa media FONDAKU memperoleh total skor dari validator I sebesar 32 dengan persentase 100% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan validator II memberikan skor 30 dengan persentase 85,7% dan berkriteria “Sangat Layak”. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli materi mencapai 88,5%, sehingga media ini dinyatakan Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

*Pertama*, indikator kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, kedua validator sepakat bahwa materi dalam FONDAKU telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik siswa SD. Materi disusun secara sistematis dan bertahap sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep membaca permulaan. Dengan demikian, dari indikator kesesuaian terkait materi dengan capaian pembelajaran, media aplikasi FONDAKU ini tergolong sangat layak dengan tingkat kejelasan dan relevansi.

*Kedua*, indikator kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah selaras dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Validator menilai bahwa setiap konten dalam media mendukung pencapaian tujuan

pembelajaran secara bertahap dan terarah, sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan.

*Ketiga*, indikator kesesuaian konten dan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian, materi yang disajikan pada aplikasi FONDAKU telah sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik serta relevan dengan topik pembelajaran. Validator menilai bahwa konten disusun secara runtut, jelas, dan mendukung pemahaman konsep, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran

*Keempat*, indikator kesesuaian teks isi bacaan dengan materi. Berdasarkan hasil penilaian menunjukkan bahwa teks bacaan yang disajikan telah sesuai dengan materi pembelajaran. Validator menilai bahwa isi bacaan relevan, dan mudah dipahami, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran membaca permulaan.

*Kelima*, indikator kesesuaian video pembelajaran dengan materi. Validator menilai tidak setuju karena video yang mendukung pemahaman konsep membaca permulaan tidak dicantumkan pada aplikasi FONDAKU. Sehingga validator menyarankan untuk memberikan video pembelajaran sebagai penunjang pemahaman membaca permulaan siswa fase A.

*Keenam*, indikator kesesuaian latihan soal. Menunjukkan bahwa media telah menyediakan soal quiz yang relevan melalui platform Educaplay yang langsung terlihat skor pengerjaan. Tidak hanya itu, adanya latihan soal yang berjumlah 5 dibuat dari aplikasi canva untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi yang telah didapatkan.

*Ketujuh*, indikator peningkatan melafalkan kata secara tepat. Berdasarkan hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai mampu membantu peserta didik dalam melafalkan kata dengan benar. Validator menilai bahwa penyajian materi dan latihan soal dalam media berkontribusi positif terhadap peningkatan ketepatan pelafalan kata pada peserta didik. Namun, validator memberikan saran untuk pemberian audio dalam media sehingga pemahaman materi bisa lebih dicerna oleh siswa.

### 3. Hasil Uji Kepraktisan FONDAKU

Uji kepraktisan aplikasi FONDAKU dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemudahan penggunaannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar terutama di fase A. Hasil uji kepraktisan menunjukkan sebagai berikut.

**Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Respon Guru**

| No         | Indikator            | Aspek | Skor | Presentase (%) | Kriteria     |
|------------|----------------------|-------|------|----------------|--------------|
| 1.         | Kegunaan             | 1-4   | 20   | 100            | Sangat Layak |
| 2.         | Kemudahan Penggunaan | 5-7   | 15   | 100            | Sangat Layak |
| 3.         | Tampilan dan Desain  | 8-9   | 10   | 100            | Sangat Layak |
| 4.         | Manfaat Pembelajaran | 10-11 | 9    | 90             | Sangat Layak |
| 5.         | Keterpakaian         | 12-16 | 25   | 100            | Sangat Layak |
| Total Skor |                      |       | 79   | 98             | Sangat Layak |

Sumber: Data peneliti (2025)

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa**

| No | Indikator    | Aspek | Skor | Presentase (%) | Kriteria     |
|----|--------------|-------|------|----------------|--------------|
| 1. | Ketertarikan | 1-3   | 14   | 93,3           | Sangat Layak |
| 2. | Kemudahan    | 4-6   | 10   | 66,6           | Layak        |

---

|    |              |       |    |      |              |
|----|--------------|-------|----|------|--------------|
| 3. | Pembelajaran | 7-9   | 14 | 93,3 | Sangat Layak |
| 4. | Manfaat      | 10-12 | 15 | 100  | Sangat Layak |
|    | Total Skor   |       | 53 | 88,3 | Sangat Layak |

---

Sumber: Data peneliti (2025)

Penilaian kepraktisan media FONDAKU melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung aplikasi. Berdasarkan hasil angket, guru memperoleh total skor 79 dengan persentase 98%, sedangkan siswa memperoleh total skor 53 dengan persentase 88,3%. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi FONDAKU termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif membaca permulaan berbasis kearifan lokal.

*Pertama*, Aspek Kegunaan. Pada aspek kegunaan, guru memberikan penilaian bahwa FONDAKU dapat membantu menyampaikan materi Bahasa Indonesia lebih menarik, mempermudah guru dalam mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, guru juga menilai fitur yang tersedia sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas sehingga mempermudah guru dalam proses asesmen siswa. Hasil penilaian siswa juga menunjukkan hal serupa dengan aspek ketertarikan mendapat skor 14 dan persentase 93,3%, yang termasuk kategori sangat layak. Siswa merasa bahwa adanya ketertarikan pada aplikasi FONDAKU karena tampilan aplikasi yang modern, menarik, dan menyenangkan untuk belajar lebih aktif sehingga tidak merasa bosan. Dengan demikian, aspek kegunaan dan ketertarikan dinilai sangat layak baik dari sudut pandang guru maupun siswa.

*Kedua*, Aspek Kemudahan Penggunaan. Guru menilai bahwa aplikasi FONDAKU mudah digunakan walau tanpa pelatihan khusus, karena petunjuk penggunaan serta navigasi antar menu dalam aplikasi jelas dan mudah dipahami. Sementara itu, siswa memberikan tanggapan dengan skor 10 dan persentase 66,6%, yang termasuk kategori layak. Siswa merasa aplikasi FONDAKU tidak mudah digunakan apabila tanpa bantuan guru sebagai pendamping. Namun, siswa dapat memahami secara cepat lewat petunjuk atau perintah dalam aplikasi jika ada pendampingan. Siswa setelah menggunakan aplikasi FONDAKU menilai bahwa menu dan tombol mudah ditemukan dan dapat digunakan dengan baik. Oleh karena itu, aspek kemudahan penggunaan secara keseluruhan sangat layak berdasarkan penilaian guru dan siswa.

*Ketiga*, Aspek Tampilan dan Desain. Guru menilai bahwa aplikasi FONDAKU memiliki tampilan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan kombinasi warna, ikon, teks mudah dibaca dan tidak membingungkan siswa. Hasil penilaian siswa juga mendukung hal ini, siswa menyatakan bahwa tampilan aplikasi FONDAKU menarik dan menyenangkan sehingga tidak merasa bosan saat belajar. Dengan demikian, aspek tampilan dan desain dinilai sangat layak dari kedua kelompok responden.

*Keempat*, Aspek Manfaat Pembelajaran. Dari sisi manfaat, guru memberikan penilaian bahwa aplikasi FONDAKU sudah baik dalam hal mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar serta membantu guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis literasi. Siswa juga memberikan respon yang sangat positif dalam aspek manfaat yaitu dengan skor 15 dan persentase 100%, yang berarti sangat layak. Siswa merasa belajar lebih menyenangkan karena sambil bermain melalui aplikasi. Mereka menganggap aplikasi FONDAKU sangat bermanfaat dalam berlangsungnya pembelajaran.

*Kelima*, Aspek Keterpakaian. Pada aspek keterpakaian, guru menilai bahwa

aplikasi FONDAKU dapat diakses di berbagai perangkat seperti HP dan laptop. Aplikasi dapat dijalankan dengan lancar tanpa kendala teknis dan efisien digunakan dalam alokasi waktu pembelajaran. Hasil penilaian siswa juga menunjukkan hal serupa dengan aspek pembelajaran yang mendapat skor 14 dan persentase 93,3%, yang termasuk kategori sangat layak. Siswa terbantu dalam memahami materi Bahasa Indonesia lebih mudah dan dapat belajar tentang kearifan lokal melalui aplikasi FONDAKU. Sehingga aspek keterpakaian dan aspek pembelajaran dalam penggunaan media ini dinilai sangat layak dari sudut pandang guru dan siswa.

## **B. PEMBAHASAN**

Tahap pengembangan aplikasi FONDAKU (Fonologi Dasar Kearifan Kudus) 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 maupun materi.

### **1. Kelayakan Media**

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, aplikasi FONDAKU memperoleh skor 87,5 dengan rata-rata persentase kelayakan media sebesar 97,1% yang mendapat kategori Sangat Layak. Nilai ini menunjukkan bahwa aplikasi ini secara umum telah memenuhi aspek teknis dan estetika dalam pengembangan media pembelajaran digital. Menurut hasil penelitian serupa, validasi oleh ahli media berpengaruh besar dalam menilai kualitas dan ketepatan media pembelajaran (Fadjeri et al., 2022). Dengan demikian, hasil validasi ini menegaskan bahwa FONDAKU telah mampu menghadirkan media yang mendukung efektivitas pembelajaran secara visual maupun interaktif.

Pada aspek efisiensi media, validator menilai bahwa kemudahan pemakaian media FONDAKU oleh peserta didik yang dapat diakses mode online maupun offline serta kemudahan penggunaan menu media pembelajaran. Penilaian ini sejalan dengan temuan bahwa kemudahan penggunaan menu dan navigasi mempengaruhi kualitas pemanfaatan media pembelajaran (Putri, 2020). Aspek fungsi media juga mendapatkan penilaian positif karena semua tombol dan fitur dalam aplikasi berfungsi dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Muhammad et al., 2025) bahwa navigasi yang intuitif dan fitur interaktif yang mudah digunakan membantu siswa merasa nyaman dan lebih fokus dalam proses pembelajaran.

Pada aspek kualitas media, pemilihan font *Baloo* dianggap cocok dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Selaras dengan pendapat (Amelia et al., 2025) bahwa pemilihan font yang tepat dan tampilan teks yang jelas dapat memudahkan anak usia dini mengenali huruf dan kata. Aspek isi materi dengan penggunaan Bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik fase A. Dengan demikian, hasil validasi ini memperkuat bahwa FONDAKU secara keseluruhan telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran digital, baik dari segi efisiensi media, fungsi media, kualitas media, isi materi, maupun kemudahan penggunaan bagi siswa sekolah dasar.

### **2. Kelayakan Materi**

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa aplikasi FONDAKU memperoleh skor 31 dengan rata-rata persentase 88,5% yang mendapat kategori Sangat Layak. Hal ini menandakan bahwa sudah adanya kesesuaian antara materi dengan capaian pembelajaran,

materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian antara konten dan materi pembelajaran yang dibahas. Kesesuaian teks isi bacaan serta adanya latihan soal pada media yang membantu peserta didik memahami materi. Setelah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa SD, dan konteks budaya lokal, sejalan dengan pandangan Gusti et al (2024) bahwa materi pembelajaran digital yang relevan yaitu dari kebutuhan siswa dan pengalaman kehidupan sehari-hari yang dapat membantu siswa lebih memahami materi.

Isi materi dinilai sesuai dengan kompetensi dasar membaca permulaan, disusun secara sistematis mulai dari pengenalan huruf hingga pemahaman bacaan sederhana. Sebagaimana disarankan Marinda (2020) bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika materi diajarkan sesuai tahapan perkembangan berpikir siswa, yaitu dari hal sederhana atau konkret sebelum menuju konsep yang lebih abstrak. Integrasi dalam kearifan lokal seperti menara Kudus, museum kretek, wisata colo, makanan khas jenang Kudus yang dinilai memperkaya konten dan memperkuat nilai karakter dan kebanggaan pada diri siswa, sebagaimana disebutkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal memperkuat identitas budaya dan nilai-nilai luhur daerah (Setiawaty et al., 2025). Secara keseluruhan, aplikasi FONDAKU dinyatakan layak dan relevan karena menyajikan materi yang sistematis, interaktif, serta bermuatan nilai lokal yang edukatif untuk membaca permulaan di fase A.

### **3. Uji Kepraktisan oleh Guru dan Siswa**

Pada tahap uji kepraktisan yang melibatkan 2 guru dan 3 siswa sebagai pengguna langsung aplikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa guru memberikan skor persentase 98% dan siswa 88,3%, keduanya termasuk dalam kategori *Sangat Layak*. Pada aspek kegunaan, dapat membantu dalam penyampaian materi, mempermudah mengintegrasikan kearifan lokal, dan fitur yang tersedia sesuai. Aspek kemudahan dan aspek tampilan, baik guru maupun siswa menilai penggunaan aplikasi FONDAKU mudah digunakan dan desain yang menarik. Warna, font, serta gambar animasi yang dinilai selaras dengan karakteristik pada anak usia SD. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menegaskan bahwa desain visual yang menarik dan konsisten dapat meningkatkan motivasi serta fokus belajar siswa dalam penggunaan media digital (Putri et al., 2025; Wahidin, 2025).

Pada aspek manfaat pembelajaran, guru menilai aplikasi ini dapat mendorong siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Sejalan dengan pendapat Aisyah et al., (2025) bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa karena media melibatkan aktivitas pembelajaran yang aktif dan interaktif. Aspek keterpakaian mendapatkan penilaian sangat tinggi karena aplikasi dapat diakses lewat HP dan laptop. Aplikasi FONDAKU dapat digunakan dengan lancar tanpa kendala teknis dan sangat efisien dalam alokasi waktu pembelajaran di sekolah dasar.

### **4. Implikasi Pengembangan**

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa FONDAKU berada pada kategori *layak hingga sangat layak* digunakan sebagai media pembelajaran interaktif membaca permulaan pada fase A. Pemanfaatan aplikasi berbasis Android memberikan kemudahan akses bagi guru dan peserta didik, sejalan dengan perkembangan transformasi digital dalam pendidikan dasar seperti (Ruswan et al., 2024; Faiz et al., 2025). Dengan demikian, FONDAKU memiliki potensi untuk dikembangkan

lebih lanjut menjadi media pembelajaran tematik maupun integratif yang mencakup berbagai mata pelajaran di sekolah dasar.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan yang telah dibahas dapat disimpulkan bahwa aplikasi FONDAKU (Fonologi Dasar Kearifan Kudus) layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran interaktif membaca permulaan berbasis kearifan lokal bagi siswa sekolah dasar di fase A. Aplikasi ini dinilai menarik dari segi tampilan, relevan dengan tujuan pembelajaran yaitu membaca permulaan, serta komunikatif dalam penggunaan bahasa, dengan hasil validasi ahli menunjukkan kategori *Sangat Layak* dan uji kepraktisan guru serta siswa mencapai kategori *Sangat Layak*.

Integrasi unsur budaya Kudus terbukti dapat memperkaya konteks pembelajaran sekaligus menumbuhkan apresiasi siswa terhadap nilai-nilai kearifan lokal. Meski demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena uji coba yang hanya dilakukan pada satu sekolah dan belum disertai pengukuran peningkatan hasil belajar secara kuantitatif. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan untuk mengkaji secara lebih luas dan mendalam pengaruh penggunaan FONDAKU terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa.

#### 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*. 5, 1303–1313.
- Aisyah, N., Psb, M.S, Sofiyah, K. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa*. 1(2), 86–96.
- Amelia, Z., Rahmadani, A., Nisa, A. F., & Lestari, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran SUMA (Seri Untuk Membaca Anak) dalam Meningkatkan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*. 5, 118–134.
- 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>
- Chairunnisa, A., Asmawati, L., & Akhlak, F. K. (2022). *Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 6(2), 158–167.
- Fadjeri, A., Nurchayati, A. D., Maarif, U., & Ulama, N. (2022). *Pengujian validitas pada pengembangan media pembelajaran berbasis ICT*. 26–33.
- Faiz, A., Kurniawaty, I., & Hadian, V. A. (2025). *Transformasi Digital Pendidikan: Efektivitas Pemanfaatan Platform Digital Pendidikan oleh Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Arjawinangun*. 6(4), 2876–2886.
- Firgiawan, D. B., Sukasih, S., Semarang, N., Info, A., & History, A. (2025). *Efektivitas Media Cetak Big Book dan Media Digital Aplikasi Secil Membaca dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 SD*. 8, 4648–4656.
- Ginayah, R., Iswara, P. D., & Karlina, D. A. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan*. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1770. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4066>
- Gusti, N. I., Putu, A. Y. U., Puspita, R. D. W. I., (2024). *Penggunaan Media*

- Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Inpres 2 Nambaru. 4(4).*
- Hamida, N., Marlina, M., Iswari, M., Yuliana, S., Triswandari, R., Taufan, J., & Arnez, G. (2025). *Aplikasi Bacara Dalam Belajar Membaca Permulaan. 10(3), 1176–1188.*
- Hapsari, E. D., Yuda, Y. P., & Mubarak, Y. A. (2022). *Development of Android-Based Early Reading Learning Media. 7(3), 874–882.*
- Marinda, L. (2020). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. 116–152.*
- Mufidah, S., & Rahayuningsih, S. (2024). *Metode Read aloud Berbantuan Flash Card untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. 6(3).*
- Muhammad, A., Khairul, A., Wulandari, H. (2025). *Desain UI / UX Aplikasi Pembelajaran Kreativitas Siswa di SD Nanda Al Manaf berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. 13(Julianti 2024), 2542–2551.*
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Sekolah Dasar Riga. *Jurnal basicedu. 5(3), 1462–1470.*
- Prasetyaningsih, R., Poerwanti, J.I.S., Sularmi. (2021). *Analisis keterampilan membaca dan menulis permulaan pada siswa kelas 1 sekolah dasar. 449, 48–53.*
- 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.*
- Putri, D.P.E. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Tata Cara Dan Bacaan Shalat Fardhu Untuk Siswa Tunarungu Berbasis Android. 08(02). <https://doi.org/10.32923/edugama.v8i2.2474>.*
- Riduwan, & Sunarto. (2017). *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis.* Alfabeta.
- Rini, W.A., & Sukartiningsing, W. (2021). *Pengembangan Media Puzzle Kata Bergambar Menggunakan Aplikasi Instagram Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Pada Keterampilan Membaca Permulaan Abstrak. 2597–2609.*
- Rusli, A., Fadhil, M., Ishaq, M., & Hidayatullah, R. (2025). *Strategi Pengumpulan dan Pengelolaan Data dalam Penelitian Pendidikan : Kajian Teoretis dan Praktis. 573–581.*
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., & Husna, M. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. 8, 97–105.*
- Salamah, I., & Kurnia, R. (2025). *Pengembangan Aplikasi MACA (Mari Membaca) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Raudhaturrahmah Pekanbaru. 5, 3473–3483.*
- Septia, N., Sumiyani, Yenni. (2025). Pengaruh Aplikasi Marbel Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sdn Gandasari 3 Kota Tangerang. 281–295.
- Setiawaty, R. (2024). *Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus. 4(3), 474–485*
- Setiawaty, R., Alfiandi, M.N., Lestari, P., Alhamdani, M.H.Y., Astuti, L.D., Izharifa, F.R. (2024). *Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus. 4(3), 474–485.*
- Setiawaty, R., Ardilla, R., Yusuf, M., Ilma, F.N., Zahra, F.F. (2024). Pemanfaatan Media

- Game Edukasi Pembelajaran Bagi Siswa Di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*.
- Setiawaty, R., Ilmiyyah, N., Putri, P. T., & Khoryati, M. (2025). *Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar: Systematic Literatur Riview*. 5(4), 4471–447
- 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/sejpsd.v15i2.66282>
- Sulistiani, R., Iswara, P. D., & Nugraha, D. (2023). *The " Baca Mandiri " Application Overcomes the Difficulty of Reading Beginning Post-Online Learning*. 6(1), 134–141.
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285–295.
- Wijaya, F.R., Lubis, F.A.R., Siregar, M.N.S., Batubara, A.A.F. (2025). Sumber Data, Subjek Penelitian, dan Isu Terkait. *Jurnal Edukatif*. 3(2), 271–276.