

Inovasi ABSA sebagai Bahan Ajar Kosakata Sinonim dan Antonim Berbasis Aplikasi Android

ABSA Innovation as an Android-Based Teaching Material for Synonym and Antonym Vocabulary Learning

Rani Setiawaty¹, Fitri Wahyuningtiyas², Dwi Amelia Noor³, Putri Nor Aini⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muria Kudus

*Correspondence e-mail: rani.setiawaty@umk.ac.id

<p>Article History</p> <p>Published: 26 Mei 2026</p> <p>Keywords ABSA; Synonyms and Antonyms; Learning Media; Android Application; Indonesian Vocabulary</p> <p>Kata Kunci ABSA; Sinonim dan Antonim; Media Pembelajaran; Aplikasi Android; Kosakata Bahasa Indonesia</p> <p>Page 1541-1550</p>	<p>Abstract</p> <p>This study aims to develop the ABSA (<i>Ayo Belajar Sinonim dan Antonim</i>) application with a focus on analyzing its feasibility and practicality. The research method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, limited to the implementation stage, including analysis, design, development, and implementation. The research subjects were fourth-grade students of SD Negeri 5 Rahtawu through a small-scale trial. Data collection techniques included validation sheets from media experts and material experts, as well as teacher and student response questionnaires. Data analysis was conducted descriptively using quantitative and qualitative approaches. The validation results indicate that the ABSA application obtained a “highly feasible” category from both media experts and material experts. The practicality test also showed that teacher and student responses fell into the “highly practical” category. Therefore, the ABSA application is considered feasible and practical as an interactive learning medium to help students understand synonyms and antonyms and enrich Indonesian vocabulary through a local wisdom-based approach. However, this study remains limited to a small-scale trial and has not yet reached the long-term evaluation stage; therefore, the effectiveness of the application in broader contexts requires further investigation. Practically, the ABSA application can be used as a supporting medium for vocabulary learning in classrooms as well as for independent student learning through Android devices.</p> <p>Abstrak</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi ABSA (<i>Ayo Belajar Sinonim dan Antonim</i>) dengan fokus pada analisis kelayakan dan kepraktisan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang dibatasi sampai tahap implementasi, meliputi analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 5 Rahtawu dengan uji coba skala kecil. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi ABSA memperoleh kategori sangat layak dari ahli media dan ahli materi. Uji kepraktisan menunjukkan respon guru dan siswa memperoleh kategori sangat layak. Dengan demikian, aplikasi ABSA dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu siswa memahami sinonim dan antonim serta memperkaya kosakata Bahasa Indonesia melalui pendekatan berbasis kearifan lokal. Namun, penelitian ini masih terbatas pada uji coba skala kecil dan belum sampai pada tahap evaluasi jangka panjang, sehingga efektivitas aplikasi dalam konteks yang lebih luas perlu diteliti lebih lanjut. Secara praktis, aplikasi ABSA dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran kosakata di kelas maupun belajar mandiri siswa berbasis perangkat Android.</p> <p>© 2026 The Author(s). BASTRA: Bahasa dan Sastra by Halu Oleo University</p>
---	--



PENDAHULUAN

Bahasa memainkan peran yang sangat penting dalam banyak aspek kehidupan manusia, termasuk interaksi sosial, pengembangan masyarakat, dan pendidikan. Bahasa merupakan alat penting untuk komunikasi, gagasan penyampaian, dan interaksi antar pribadi dalam kehidupan sehari-hari. Di Indonesia, belajar bahasa daerah merupakan praktik budaya yang memperkuat identitas Bangsa (Hartati, 2024). Meskipun demikian, Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat strategis sebagai bahasa persatuan dan bahasa resmi negara yang digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menjadi fondasi utama dalam membentuk kemampuan berbahasa siswa secara baik dan benar. Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar berperan sebagai dasar dalam membangun keterampilan berbahasa yang mencakup menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Pauji, 2017). Keterampilan berbahasa tersebut merupakan modal awal bagi siswa untuk menggali, memahami, dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang akan terus digunakan dalam jenjang pendidikan formal selanjutnya.

Salah satu aspek penting dalam keterampilan berbahasa adalah penguasaan kosakata, khususnya kosakata Bahasa Indonesia. Penguasaan kosakata tidak hanya terbatas pada kemampuan mengetahui arti kata secara terpisah dan lepas, tetapi juga mencakup pemahaman makna kata dalam konteks kalimat maupun dalam situasi komunikasi yang lebih luas (Sunariati et al., 2019). Lebih dari itu, siswa diharapkan mampu menggunakan kata-kata tersebut secara tepat dan efektif dalam kalimat, baik secara lisan maupun tertulis. Penguasaan kosakata yang baik akan memberikan kemampuan kepada siswa untuk memahami bacaan secara menyeluruh dan bermakna, menulis dengan struktur tata bahasa yang jelas dan sistematis, menangkap informasi secara akurat, serta menyampaikan informasi dengan baik dan mudah dipahami oleh orang lain (Aulia, 2024).

Kosakata dapat diartikan sebagai seperangkat kata yang digunakan dalam suatu bahasa sebagai sarana komunikasi. Seseorang dikatakan memiliki penguasaan kosakata yang baik apabila mampu menggunakan sejumlah kata secara tepat serta memahami penggunaannya baik dalam komunikasi lisan maupun tulisan. Penguasaan kosakata ini sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa seseorang, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan bahasa. Dalam konteks ini, pemahaman terhadap sinonim dan antonim menjadi bagian penting dalam memperdalam penguasaan kosakata siswa (Nurrahmayani, 2025).

Sinonim diartikan sebagai suatu kata yang memiliki bentuk yang berbeda namun memiliki arti atau pengertian yang sama atau mirip. Sinonim dikatakan juga sebagai sebuah kata atau frase yang memiliki bentuk yang berbeda namun memiliki arti atau pengertian yang sama atau mirip pada suatu bahasa. Sinonim bisa disebut juga dengan persamaan kata atau padanan kata. Antonim diartikan sebagai suatu kata yang artinya berlawanan satu sama lain. Antonim merupakan hubungan makna yang menyatakan kebalikan atau pertentangan antara satu kata dengan kata lain. Antonim disebut juga dengan lawan kata. Sinonim dan antonim terdapat juga di dalam kamus Bahasa Indonesia (Zahra et al., 2025; Setiawaty, et al. 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 5 Rahtawu pada Semester ganjil 2025/2026 menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia materi Sinonim dan Antonim 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.

Penggunaan aplikasi sinonim dan antonim memberikan peluang besar bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan interaktif. Melalui fitur suara, animasi, dan video yang menarik, aplikasi dapat membantu siswa mengenali kosakata lebih luas lagi. Selain itu, guru dapat memanfaatkan aplikasi sebagai pendamping dalam kegiatan belajar mengajar 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 membaca (Ramadhani, 2024).

Berbagai aplikasi telah dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya di jenjang kelas 4-5 pada fase B. Contohnya, beberapa studi telah menggunakan aplikasi berbasis Android yang mengintegrasikan animasi, suara, dan latihan soal maupun quiz

untuk mendukung siswa dalam mengenali kosakata dan membaca kata secara sederhana yaitu (Setiawaty, 2025; Afifah et al., 2022; Fitri & Adikara, 2025; Aulia. V, 2025; Prahesti & Fauziah, 2022). Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan studi-studi sebelumnya karena sama-sama berfokus pada peningkatan kosakata pada siswa. Namun, sebagian besar aplikasi yang telah dikembangkan sebelumnya masih bersifat umum dan belum khusus pada kosakata sinonim-antonim serta belum mengintegrasikan kearifan lokal. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi kearifan lokal Jepara dalam media dan materi sinonim dan antonim. Selain itu, aplikasi ini dirancang khusus untuk siswa kelas 4-5 SD pada fase B dengan pendekatan interaktif yang berbasis Android, sehingga dapat digunakan secara fleksibel dan kontekstual untuk meningkatkan kosakata siswa. Adapun, fokus penelitian ini adalah mendesain, menguji kelayakan dan kepraktisan aplikasi ABSA dalam pembelajaran kosakata sinonim dan antonim.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan model ADDIE Robert Maribe Branch (Branch, 2019) yang meliputi *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kepraktisan produk tersebut. Namun, penelitian ini dibatasi hingga pada penilaian kelayakan dan kepraktisan aplikasi, dan sampai hingga tahap efektivitas terhadap peningkatan hasil belajar.

Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu tahapan Pada tahap *Analysis*, dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa, karakteristik pengguna, kurikulum, serta potensi kearifan lokal yang relevan; *Design*, yang mencakup perancangan konten pembelajaran, desain aplikasi yang ramah anak, serta penyusunan storyboard dan instrumen validasi ahli; *Development*, yaitu proses pembuatan aplikasi ABSA, integrasi unsur budaya lokal, serta validasi kelayakan oleh ahli materi, ahli media; *Implementation*, berupa uji coba terbatas di kelas IV SD Negeri 5 Rahtawu untuk melihat respon penggunaan aplikasi dalam pembelajaran sinonim dan antonim; dan *Evaluation*, yang meliputi evaluasi hasil kelayakan produk dan kepraktisan aplikasi yang dikembangkan.

Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi ahli materi dan media, respon guru dan respon siswa. Instrumen penelitian ini 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 respon guru dan siswa. Hasil respon tersebut berupa skor yang diubah menjadi bentuk persentase. Teknik analisis data yang diambil menggunakan analisis kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif. Adapun kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang akan dihasilkan mengacu pada sumber (Arikunto, 2019) dan Riduwan & Sunarto (2017) sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan Produk

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap pengembangan aplikasi ABSA (Ayo Belajar Sinonim dan Antonim) merupakan bagian penting dari penelitian ini karena bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Aplikasi ABSA dirancang menggunakan Canva untuk pembuatan konten visual serta desain tampilan, yang kemudian dikombinasikan dengan <https://appsgeyser.com/create-app> agar dapat diubah menjadi

aplikasi berbasis Android. Dalam proses perancangannya, digunakan jenis huruf Arimo karena bentuknya yang sederhana, jelas, dan mudah dibaca oleh anak usia sekolah dasar. Konten pembelajaran yang dimuat di dalam aplikasi meliputi pengenalan Sinonim dan Antonim, contoh sinonim antonim, latihan membaca kata dan kalimat sederhana, serta pemahaman isi bacaan yang diadaptasi dari konteks kehidupan sehari-hari siswa. Setelah aplikasi selesai dirancang, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi 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 5 Rahtawu. Berikut adalah desain dari Aplikasi ABSA.



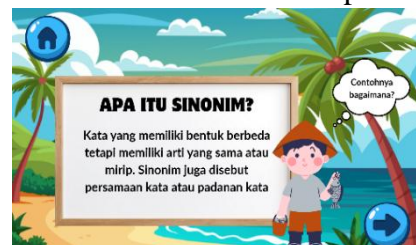
Gambar 1. Tampilan utama aplikasi ABSA



Gambar 2. Halaman kedua aplikasi ABSA



Gambar 3. Halaman menu aplikasi ABSA



Gambar 4. Halaman materi mengenal sinonim.



Gambar 5. Halaman materi mengenal antonim.



Gambar 6. Halaman contoh sinonim

Uji Kelayakan Media

Kevalidan atau kelayakan media pembelajaran ABSA diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media, dan ahli materi. Berikut hasil rekapitulasi validasi oleh validator yang telah dilakukan.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Media I	80	94,1%	Sangat Layak
Validator Media II	76	89,4%	Sangat Layak
Rata-rata	78	91,7%	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, aspek isi materi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa validator I memberikan skor total 80 dengan persentase 94,1% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan validator II memberikan skor 76 dengan persentase 89,4% dan kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli media mencapai 91,7% dengan kriteria Sangat Layak, sehingga media ABSA dinyatakan layak

digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan beberapa penyempurnaan teknis.

Pertama, Aspek Efisiensi Media. Aspek Efisiensi Media mencakup kemudahan pemakaian media pembelajaran oleh peserta didik, media dapat diakses secara offline, dan kemudahan dalam menggunakan menu media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, tampilan efisiensi media ABSA dinilai menarik, dan memiliki kombinasi warna yang serasi dengan karakteristik siswa SD. Namun, validator memberikan masukan agar tema budaya yang diambil sebaiknya disertakan pada materi bukan sekedar background gambar. *Kedua*, Aspek Fungsi Media. Indikator aspek ini meliputi kemudahan memakai fitur didalam media, semua tombol berfungsi dengan baik, media yang dikembangkan mudah dijalankan oleh peserta didik, memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif.

Ketiga, Aspek Kualitas Media. Aspek ini mencakup pemilihan ukuran font sudah sesuai dan jelas, kombinasi warna, kerapian desain sudah sesuai, dan terdapat animasi yang menarik pada media ABSA. Validator menilai bahwa teks dalam ABSA telah jelas, mudah dibaca, dan menggunakan bahasa yang komunikatif serta sesuai dengan usia pengguna. Pemilihan jenis huruf dan ukuran font dinilai tepat. *Keempat*, Aspek Isi Materi. Penilaian pada aspek isi materi meliputi pemahaman materi, menarik minat belajar peserta didik, bahasa yang mudah dipahami, dan terdapat petunjuk penggunaan media ABSA. animasi meliputi kesesuaian animasi serta kemenarikan animasi. Validator menyatakan bahwa isi materi didalam media ABSA menggunakan bahasa yang jelas, animasi yang digunakan telah sesuai dengan isi materi, sehingga membantu siswa memahami konsep yang disampaikan. Gerakan animasi dinilai menarik dan proporsional.

Hasil Kelayakan Materi

Validasi ahli materi terhadap media ABSA dilakukan oleh dua validator dengan menilai tiga aspek utama, yaitu kualitas materi pembelajaran, kualitas desain pembelajaran, dan kualitas tampilan.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Materi I	70	93%	Sangat Layak
Validator Materi II	70	93%	Sangat Layak
Rata-rata	70	93%	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ABSA memperoleh total skor dari validator I sebesar 70 dengan persentase 93% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan validator II memberikan skor 70 dengan persentase 93% dan berkriteria “Sangat Layak”. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli materi mencapai 70 atau 93%, sehingga media ini dinyatakan Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Pertama, Aspek Kualitas Materi Pembelajaran. Aspek ini mencakup indikator kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, konten dan materi pembelajaran, kesesuaian teks isi bacaan media, kesesuaian video pembelajaran dengan materi yang dibahas, serta kebenaran konsep yang disajikan dalam aplikasi. Berdasarkan hasil validasi, kedua validator sepakat bahwa materi dalam ABSA telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa SD. Materi dinilai relevan, jelas, dan tersusun secara runtut, meskipun masih terdapat beberapa saran penyempurnaan terutama dalam penajaman isi dan kedalaman materi agar lebih konkret. Dengan demikian, dari aspek kualitas materi, ABSA tergolong layak dengan tingkat kejelasan dan relevansi yang baik.

Kedua, Kualitas Desain Pembelajaran. Aspek desain pembelajaran 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 sudah cukup jelas, tujuan pembelajaran tertera dengan baik, dan alur materi disusun logis. Validator memberikan catatan agar menambahkan contoh yang lebih dekat dengan kehidupan siswa. Secara umum, aspek ini termasuk dalam kategori 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 penilaian, tampilan aplikasi ABSA dinilai menarik, interaktif, dan mudah dioperasikan. Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa SD. Validator memberikan saran kecil untuk meningkatkan kembali agar lebih menarik untuk siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Dengan demikian, kualitas tampilan aplikasi termasuk kategori layak.

Hasil Revisi Desain

Revisi desain adalah tahap perbaikan, perubahan dan penyempurnaan desain awal setelah proses validasi. Tujuan dari revisi desain adalah memperoleh desain akhir yang maksimal. Berikut adalah revisi pengembangan media sesuai komentar dan saran dari validator; (a) tambahkan latar belakang menggunakan gambar asli; (b) fitur-fitur tombol ganti warna yang menonjol; dan (c) tata letak dan elemen visual diselaraskan, serta menambahkan konten kearifan lokal pada gambar.

Hasil Uji Kepraktisan ABSA

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

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Respon Guru

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Materi	1-4	16	80	Layak
2.	Penyajian	5-9	20	80	Layak
3.	Bahasa	10-12	14	93	Sangat Layak
4.	Tampilan	13-17	21	84	Layak
Rata-rata persentase skor				84,2	Layak

Sumber: Data peneliti (2025)

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Materi	1-3	13	86	Sangat Layak
2.	Penyajian	4-6	12	80	Layak
3.	Bahasa	7-9	13	86	Sangat Layak
4.	Tampilan	10-12	12	80	Layak
Rata-rata persentase skor				83	Layak

Sumber: Data peneliti (2025)

Penilaian kepraktisan media ABSA melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung aplikasi. Berdasarkan hasil angket, guru memperoleh total skor 71 dengan persentase 84,2%, sedangkan siswa memperoleh total skor 50 dengan persentase 83%. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi ABSA termasuk dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal.

Pertama, Aspek Tampilan. Pada aspek tampilan, guru memberikan penilaian yang sangat baik terhadap desain visual aplikasi, yang meliputi pemilihan warna, jenis huruf, animasi, dan tata letak yang menarik serta mudah digunakan. Tampilan dinilai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas dan sudah sesuai dengan karakteristik siswa SD. Hasil penilaian siswa juga menunjukkan hal serupa dengan skor 12 dan persentase 80%, yang termasuk kategori layak. Siswa merasa bahwa tampilan aplikasi ABSA modern, menarik, dan memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif. Dengan demikian, aspek tampilan dinilai sangat layak baik dari sudut pandang guru maupun siswa.

Kedua, Aspek Materi. Dari segi materi, guru menilai bahwa isi dalam aplikasi sudah sesuai dengan capaian pembelajaran serta selaras dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan siswa. Materi disajikan lebih menarik, dilengkapi gambar dan animasi yang relevan sehingga mudah dipahami. Sementara itu, siswa memberikan tanggapan yang sangat positif dengan skor 13 dan persentase 86%, yang termasuk kategori sangat layak. Siswa merasa

materi yang disajikan mudah dimengerti, menarik, dan membantu mereka memahami konsep pembelajaran secara menyenangkan. Oleh karena itu, aspek materi secara keseluruhan sangat layak berdasarkan penilaian guru dan siswa.

Ketiga, Aspek Penyajian. Pada aspek penyajian, guru menilai bahwa aplikasi ABSA memiliki alur petunjuk penggunaan dalam aplikasi sudah jelas dan mudah dipahami oleh siswa untuk belajar. Fitur seperti kuis dan game dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil penilaian siswa juga mendukung hal ini, dengan skor 12 dan persentase 80%, yang termasuk kategori layak. Siswa menyatakan bahwa penyajian materi dalam aplikasi terasa menyenangkan dan tidak membosankan karena dilengkapi dengan elemen interaktif. Dengan demikian, aspek penyajian dinilai sangat layak dari kedua kelompok responden.

Keempat, Aspek Bahasa. Dari sisi bahasa, guru memberikan penilaian bahwa penggunaan bahasa dalam aplikasi ABSA sudah baik, sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar, mudah dipahami, dan sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar. Bahasa yang digunakan komunikatif dan mendukung pemahaman materi dengan jelas. Siswa juga memberikan respon yang sangat positif dengan skor 13 dan persentase 86%, yang berarti sangat layak. Mereka menganggap bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan membantu memahami isi pembelajaran tanpa kesulitan.

Pembahasan

Tahap pengembangan aplikasi ABSA (Ayo Belajar Sinonim Antonim) merupakan upaya penting dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif yang kontekstual, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Rangkaian proses yang dilakukan, mulai dari tahap perancangan, validasi, perbaikan, hingga uji kepraktisan, menunjukkan bahwa aplikasi ini telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi media, materi, maupun penggunaan bahasa.

Kelayakan Media

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, aplikasi ABSA memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 91,7% dengan kategori Sangat Layak. Hasil nilai ini menunjukkan bahwa aplikasi ABSA telah memenuhi aspek teknis dan estetika sebagai media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Validasi ahli media memiliki peran penting dalam menilai kesesuaian desain visual, navigasi, serta keterpaduan elemen multimedia terhadap tujuan pembelajaran. Menurut hasil penelitian serupa, validasi oleh ahli media berperan penting untuk menilai ketepatan informasi, kejelasan penyajian konsep, serta relevansi konten terhadap tujuan pembelajaran Wijaya, (2024). Dengan demikian, hasil validasi ini menegaskan bahwa aplikasi ABSA telah mampu menghadirkan media yang mendukung efektivitas pembelajaran secara visual maupun interaktif.

Pada aspek layout, validator menilai bahwa tampilan aplikasi ABSA menarik dengan pemilihan warna yang serasi dan proporsional, sehingga tidak mengganggu fokus belajar siswa. Meskipun demikian, validator menyarankan agar unsur kearifan lokal tidak hanya ditampilkan sebagai latar belakang visual, tetapi juga diperkuat dalam konten materi pembelajaran. Penilaian ini sejalan dengan temuan bahwa tampilan visual yang proporsional dan harmonis meningkatkan kenyamanan serta fokus belajar siswa (Mahmudah, 2018).

Aspek teks juga mendapatkan penilaian positif karena pemilihan font *Lato* dianggap sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Pemilihan ukuran dan warna teks juga mendukung keterbacaan, sejalan dengan prinsip desain media ramah anak. 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. Sementara itu, aspek video dan animasi dinilai menarik dan relevan terhadap materi pembelajaran, namun validator memberikan saran agar jumlah video pembelajaran ditambah serta dikaitkan lebih konkret dengan contoh kehidupan sehari-hari siswa agar pemahaman konsep menjadi lebih mendalam.

Pada aspek audio, dalam aplikasi ABSA masih memerlukan pengembangan karena pada versi awal belum sepenuhnya memanfaatkan unsur suara, baik berupa narasi maupun musik latar. Oleh karena itu, validator merekomendasikan penambahan elemen audio yang sesuai agar dapat meningkatkan daya tarik dan kualitas pengalaman belajar siswa. Selaras dengan pendapat Siregar (2023) bahwa kualitas audio yang proporsional dapat meningkatkan daya tangkap serta

konsentrasi peserta didik dalam memahami materi. Aspek pemrograman dan navigasi memperoleh apresiasi karena tampilan tombol dan alur pengguna mudah dipahami siswa, dengan saran minor pada penyempurnaan transisi halaman. Dengan demikian, hasil validasi ini memperkuat bahwa aplikasi ABSA secara keseluruhan telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran digital, baik dari segi desain visual, interaktivitas, maupun kemudahan penggunaan bagi siswa sekolah dasar.

Kelayakan Materi

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa aplikasi ABSA memperoleh skor rata-rata 93% 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 (Amelia, 2024). Isi materi dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran, disusun secara runtut, sistematis dan relevan mulai dari pengenalan sinonim dan antonim hingga contoh-contoh yang disajikan dinilai sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari, meskipun masih disarankan adanya penambahan variasi contoh agar pemahaman siswa terhadap konsep kosakata menjadi lebih luas. Aspek desain pembelajaran menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas, petunjuk penggunaan mudah dipahami, serta aktivitas pembelajaran disusun secara terstruktur. Integrasi latihan dan kuis interaktif dinilai mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta 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 et al., (2025). Secara keseluruhan, aplikasi ABSA dinyatakan sangat 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 guru dan siswa sebagai pengguna langsung aplikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa guru memberi skor 84,2% dan siswa memberikan skor 83%, keduanya termasuk dalam kategori *Sangat Layak*. Pada aspek tampilan, baik guru maupun siswa menilai desain ABSA menarik dan mudah digunakan. Pemilihan warna, font, serta animasi dinilai selaras dengan karakteristik 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 (Wahidin, 2025).

Pada aspek materi, guru menilai isi konten telah sesuai dengan kurikulum dan mudah disampaikan, sementara siswa menganggap materi menarik dan mudah dipahami. sejalan dengan pendapat Rosyada et al. (2025), Sapitri & Suriani (2025) bahwa media pembelajaran yang menyajikan materi sesuai kurikulum dan berbasis aktivitas interaktif mampu memperkuat pemahaman konsep siswa. Aspek penyajian mendapatkan penilaian sangat tinggi karena aplikasi menyediakan petunjuk penggunaan yang jelas, alur pembelajaran yang sederhana, serta aktivitas interaktif seperti kuis dan permainan sederhana yang membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Sementara pada aspek bahasa, baik guru maupun siswa keduanya sepakat bahwa penggunaan bahasa komunikatif, sederhana, mudah dipahami, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi sinonim dan antonim.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dapat disimpulkan bahwa aplikasi ABSA (Ayo Belajar Sinonim dan Antonim) dinyatakan sangat layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran kosakata sinonim-antonim. Aplikasi ini dinilai menarik dari segi tampilan, relevan dengan tujuan pembelajaran, 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 Jepara dalam aplikasi ABSA terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi siswa. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada skala uji coba yang masih terbatas pada satu sekolah dan belum mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, sehingga penelitian selanjutnya diperlukan untuk menguji efektivitas penggunaan aplikasi ABSA pada peningkatan kosakata sinonim dan antonim

secara lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan, 1*, 33–42.
- Aulia. Ismi, S. H. (2024). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Materi Sinonim Dan Antonim Melalui Media Wordwall Di Kelas V Upt Sdn 064974 Kecamatan Medan Tembung Ismi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*, 399–411.
- Aulia. V. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Tebak Kata Terhadap Pemahaman Anak Tentang Sinonim Dan Antonim Kelas 2 Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*, 270–284.
- Fitri, T. D., & Adikara, F. S. (2025). Pengembangan Media Monisa “ Monopoli Bahasa Indonesia ” Materi Sinonim Dan Antonim Di Kelas V Sd Negeri 239 Palembang. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan Issn, 4*(3), 502–509.
- Hartati. W, R. N. (2024). Peran Bahasa Dalam Keseharian. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 09*, 334–344.
- Mahmudah, Munzil, Y. 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), 42–50.
- Nurrahmayani. (2025). Analisis Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan, 3*, 119–133.
- Pauji. M. (2017). Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Berpidato (Siswa Kelas X Smk Al-Huda Turalak) Oleh. *Jurnal Diksatrasia, 1*, 268–272.
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(1), 505–512.
- Ramadhani, S., & Siregar. (2024). Penggunaan Aplikasi Kamus Sinonim Antonim Sebagai Media Pembelajaran Di Mts . Al-Hijrah Nu Medan. *Jurnal Nusantara Berbakti, 2*(3), 108–116.
- Rosyada, A., Rizky, D. M., Nita, Y., Islam, U., & Rahmat, R. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Powerpoint Terhadap Minat Siswa Dalam. *Jurnal Media Akademik (Jma), 3*(6).
- Sapitri, S., & Suriani, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan, 3*, 282–292.
- Setiawaty, R., Fahrizal, D., Ariani, N. P., Nikmah, M.U., & Saputri, M.R.A.(2025). Integrasi Kearifan Lokal Dalam Media Pembelajaran di Sd : Systematic Literature Review. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar, 4*, 500–510.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Kristiyani, L., Andayani, S., & Anggraeni, R. (2025). Pengembangan Flipbook Tradisibuku (Sastra Legenda Literasi Budaya Kudus) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Journal Prakarsa Paedagogia, 8*(1), 37–5
- Setiawaty. R., Sabardila, A., Markhamah, & Santoso T. (2021). Bentuk-Bentuk Sinonimi Dan Antonimi Dalam Wacana Autobiografi Narapidana (Kajian Aspek Leksikal). *Jurnal Estetika, Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 2*(2), 79–101.
- Siregar, K. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa PAI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7*, 16809–16816.
- Sunariati, R., Ismawati, E., & Riyadi, I. (2019). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Dan Struktur Kalimat Dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa, 8*(2), 309–329.

- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11, 285–295.
- Wijaya, Wayan Aditya Kurnia, I. B. P. (2024). Innovative Learning Video : Combination Of Basic Locomotor Movement Patterns For First Grade Elementary Students. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(3), 559–569.
- Zahra, A., Zhafira, A., Fazriah, I. L., & Nazah, S. (2025). Meningkatkan Pemahaman Sinonim Dan Antonim Melalui Media Lembar Kerja Berbasis B . S . B (Belajar Sambil Bernyanyi) Pada Siswa Sdn Simpangan 05. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 208–217.