

**TAMARA: MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK  
MEMPERKENALKAN KALIMAT TANYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA  
INDONESIA FASE A  
(STUDI KELAYAKAN DAN KEPRAKTISAN)**

**Lina Winarsih<sup>1</sup>, Nofa Azka Kamila<sup>2</sup>, Nihlatul Fauziyah<sup>3</sup>, Rani Setiawaty<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia  
[202433076@std.umk.ac.id](mailto:202433076@std.umk.ac.id)

**Abstract :** This study aims to develop and test the feasibility and practicality of the interactive learning media TAMARA (Tanya Manis Ramah Warga Jepara) in Phase A Elementary School Indonesian language learning. TAMARA was developed to help students understand and use simple interrogative sentences through an interactive approach integrated with Jepara's local wisdom, such as the use of polite language, daily questioning habits, and the context of the students' surroundings. This study employed a Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, limited to the implementation stage. Subjects included media expert validators, material expert validators, teachers, and Phase A Elementary School students. Data collection techniques included expert validation sheets and teacher and student response questionnaires. The results showed that TAMARA received a feasibility score of 85% from the media experts, categorized as feasible, and 87% from the material experts, categorized as very feasible. The practicality test showed a teacher response of 87% and a student response of 87.5%, both of which fall into the very feasible category. Thus, the TAMARA media is declared suitable and practical to be used as an interactive Indonesian language learning media based on local wisdom for Phase A Elementary School students.

**Keyword :** Interactive learning media, TAMARA, Question sentences, Local wisdom, Phase A

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta kepraktisan media pembelajaran interaktif TAMARA (Tanya Manis Ramah Warga Jepara) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A Sekolah Dasar. Media TAMARA dikembangkan untuk membantu siswa memahami dan menggunakan kalimat tanya secara sederhana melalui pendekatan interaktif yang terintegrasi dengan kearifan lokal Jepara, seperti penggunaan bahasa santun, kebiasaan bertanya dalam kehidupan sehari-hari, serta konteks lingkungan sekitar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang dibatasi hingga tahap implementasi. Subjek penelitian meliputi validator ahli media, validator ahli materi, guru, dan siswa Fase A Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli serta angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media TAMARA memperoleh nilai kelayakan dari ahli media sebesar 85% dengan kategori layak, serta dari ahli materi sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Uji kepraktisan menunjukkan respon guru sebesar 87% dan respon siswa sebesar 87,5%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, media TAMARA dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal pada siswa Fase A Sekolah Dasar.

**Kata kunci :** Media pembelajaran interaktif, TAMARA, Kalimat tanya, Kearifan lokal, Fase A

Bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan yang berfungsi sebagai sarana utama komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu, penguasaan Bahasa Indonesia perlu ditanamkan sejak usia dini melalui pendidikan formal. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), khususnya Fase A, peserta didik mulai dikenalkan pada keterampilan berbahasa dasar yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pendidikan bahasa pada tahap ini menjadi fondasi penting karena peserta didik mulai membentuk kebiasaan serta pemahaman awal dalam berbahasa Indonesia (Selvi, 2023).

Bahasa memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan gagasan, perasaan, dan pikiran secara lisan maupun tulis (Setiawaty *et al.*, 2024). Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu dirancang secara bermakna agar peserta didik mampu menggunakan bahasa secara fungsional dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu materi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah kalimat tanya. Kalimat tanya memiliki peran penting karena tidak hanya

berkaitan dengan struktur dan makna kalimat, tetapi juga berfungsi sebagai sarana komunikasi dan interaksi. Melalui pembelajaran kalimat tanya, peserta didik dilatih untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan bertanya, serta keterampilan berkomunikasi secara sederhana dan efektif. Oleh karena itu, pembelajaran kalimat tanya perlu dipahami tidak hanya dari aspek gramatikal, tetapi juga dari aspek penggunaan bahasa dalam konteks sehari-hari (Mariam L. M. Pandean, 2018).

Hasil pembelajaran menunjukkan adanya kesenjangan atau permasalahan yang terjadi di lapangan salah satunya yaitu lemahnya proses pembelajaran (Setiawaty, 2024). Selain itu, kesenjangan juga terjadi antara kompetensi yang diharapkan dengan kemampuan peserta didik. Kesalahan yang sering terjadi berkaitan dengan penyusunan struktur kalimat tanya dan penggunaan kata tanya yang belum tepat, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar (Wisnawati, Rahayu, 2022). Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menentukan kata tanya yang sesuai, serta menyusun kalimat tanya secara benar (Ashari *et al.*, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa

pembelajaran kalimat tanya di kelas awal belum berjalan secara optimal.

Idealnya, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas awal mampu membantu peserta didik memahami kalimat tanya secara sederhana, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Peserta didik Fase A memerlukan stimulus yang bersifat konkret dan visual agar lebih mudah memahami struktur bahasa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat penyampai pesan agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Setiawaty *et al.*, 2025). Perkembangan teknologi memungkinkan pemanfaatan perangkat digital, seperti smartphone, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses belajar peserta didik.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam menyusun kalimat tanya adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media

pembelajaran interaktif Tamara dirancang untuk membantu peserta didik belajar menyusun kalimat tanya secara bertahap dan kontekstual. Media ini menampilkan unsur visual, contoh kalimat sederhana, serta latihan yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik Fase A. Pemilihan media pembelajaran yang tepat juga sejalan dengan pendapat Susilowati., dkk. (2019) yang menyatakan bahwa guru harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan keberagaman karakteristik peserta didik.

Beberapa penelitian relevan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh Afifah., dkk. (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif efektif, layak, dan praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Penelitian lain oleh Raehang dan Karim (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi Bahasa Indonesia.

Persamaan penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran interaktif

sebagai sarana peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Adapun perbedaannya, penelitian Afifah., dkk. (2022) berfokus pada pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas III SD, sedangkan penelitian Raehang dan Karim (2024) lebih menekankan pada analisis penggunaan media pembelajaran interaktif. Sementara itu, penelitian ini secara khusus berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif Tamara untuk mengenalkan kalimat tanya pada pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A serta menguji kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif Tamara yang mengintegrasikan kearifan lokal Jepara ke dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Kearifan lokal tersebut diwujudkan melalui pengenalan budaya, lingkungan, dan aktivitas kehidupan sehari-hari masyarakat Jepara yang dekat dengan pengalaman belajar peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, fokus penelitian ini adalah 1. merancang media pembelajaran interaktif Tamara berbasis kearifan lokal Jepara untuk mengenalkan kalimat tanya pada

pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas awal (Fase A) 2. menguji kelayakan media pembelajaran interaktif Tamara melalui penilaian ahli materi dan ahli media 3. menguji kepraktisan media pembelajaran interaktif Tamara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas awal.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dan telah banyak diterapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar (Roqima, Janattaka, 2025). Penelitian ini dibatasi sampai tahap *implementation* karena berfokus pada penilaian kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah TAMARA (Tanya Manis Ramah Warga Jepara), yaitu media interaktif berbasis aplikasi yang memuat materi kalimat tanya dengan mengintegrasikan unsur kearifan lokal Jepara, seperti penggunaan bahasa santun,

kebiasaan bertanya dalam kehidupan sehari-hari, serta konteks lingkungan sekitar siswa Sekolah Dasar.

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, karakteristik pengguna, serta kesesuaian materi kalimat tanya pada jenjang Sekolah Dasar. Tahap *design* meliputi perancangan konten pembelajaran, alur penggunaan media, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap *development* merupakan proses pembuatan media TAMARA yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada siswa Sekolah Dasar Fase A untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media. Tahap *evaluation* dilakukan dengan menganalisis hasil validasi serta respon guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Dasar Fase A. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, serta angket respon guru dan siswa. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Skor

penilaian diubah ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

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

#### Keterangan:

P = persentase nilai akhir

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimum

Hasil persentase kemudian dikategorikan ke dalam kriteria kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran sebagaimana digunakan dalam penelitian sebelumnya (Radia, 2022). Kriteria kelayakan dan Kepraktisan produk bisa dilihat pada tabel 1 dan tabel 2 dibawah ini.

**Tabel 1.** Kriteria Kelayakan Produk

| Interval | Kategori           | Keterangan         |
|----------|--------------------|--------------------|
| ≤ 45%    | Sangat Tidak Valid | Sangat Tidak layak |
| 46-60%   | Tidak Valid        | Tidak layak        |
| 61-70%   | Cukup Valid        | Cukup layak        |
| 71-85%   | Valid              | Layak              |
| > 85%    | Sangat Valid       | Sangat layak       |

**Tabel 2.** Kriteria Kepraktisan Produk

| Interval | Kategori             | Keterangan          |
|----------|----------------------|---------------------|
| ≤ 45%    | Sangat Tidak Praktis | Perlu perbaikan     |
| 46-60%   | Tidak Praktis        | Perlu perbaikan     |
| 61-70%   | Cukup Praktis        | Sedikit perbaikan   |
| 71-85%   | Praktis              | Sedikit perbaikan   |
| > 85%    | Sangat Praktis       | Tidak ada perbaikan |

#### HASIL

Tahap pengembangan media TAMARA (Tanya Manis Ramah Warga Jepara) merupakan bagian penting dari penelitian ini karena bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak dan sesuai dengan karakteristik siswa fase A 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 kalimat tanya.

Media pembelajaran interaktif TAMARA dirancang menggunakan Microsoft PowerPoint dan Canva untuk pembuatan konten visual, animasi, serta desain tampilan interaktif, yang kemudian dikombinasikan dengan <https://appsgeyser.com/create-app> agar dapat diubah menjadi aplikasi berbasis Android. Media ini menampilkan tokoh Tamara, seorang anak yang menjelajahi berbagai lokasi di kota Jepara. Di setiap tempat, Tamara menghadapi situasi pembelajaran berupa soal pertanyaan seputar kalimat tanya yang harus dijawab oleh siswa. Setiap jawaban yang benar akan mendapatkan bunga sopan santun sebagai reward, yang bertujuan untuk memotivasi siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai kesopanan dan kearifan lokal. Jenis huruf

yang digunakan dipilih yang sederhana dan mudah dibaca oleh anak usia sekolah dasar, sehingga mempermudah keterbacaan dan pemahaman siswa.

Keunikan TAMARA terletak pada integrasi kearifan lokal Jepara dalam setiap aspek pembelajaran. Materi dan tampilan dalam media Tamara memuat unsur budaya lokal Jepara seperti Pasar Batik sebagai pusat ekonomi dan budaya batik Jepara, Pantai Kartini sebagai ikon wisata pesisir, Alun-Alun Jepara sebagai ruang publik dan interaksi sosial masyarakat, serta lingkungan sekolah sebagai representasi dunia pendidikan, yang disajikan melalui ilustrasi dan contoh kalimat yang dekat dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Pendekatan ini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap penggunaan kalimat tanya secara sederhana, tetapi juga untuk menanamkan rasa cinta dan kepedulian terhadap budaya daerah sejak usia dini. Setelah media TAMARA selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran untuk menilai kelayakan isi, tampilan, kebahasaan, serta keterpaduan unsur kearifan lokal Jepara. Hasil masukan dan saran dari para ahli digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan, sehingga aplikasi siap diujicobakan kepada siswa dan guru.

Berikut adalah desain dari Aplikasi TAMARA.

**Tabel 3.** Desain Aplikasi TAMARA

| Halaman (Fitur)                                                                     | Penjelasan                                                                                                        |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Tampilan utama aplikasi TAMARA berupa Cover dan judul materi pembelajaran, terdapat tombol START untuk memulai.   |
|    | Halaman kedua aplikasi TAMARA berisi pengenalan karakter dan tombol NEXT untuk melanjutkan ke halaman berikutnya. |
|  | Halaman ketiga aplikasi TAMARA berisi menu materi dan quiz kalimat tanya.                                         |
|  | Halaman ini memuat materi kalimat tanya.                                                                          |
|  | Halaman PETA KONSEP berisi contoh-contoh soal kalimat tanya.                                                      |

### Uji Kelayakan Media

Kelayakan media dalam penelitian ini diperoleh dari hasil validasi oleh validator ahli untuk mengetahui kevalidan atau kelayakan media pembelajaran TAMARA . Kevalidan atau kelayakan

media pembelajaran TAMARA diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media, materi dan bahasa. Berikut hasil rekapitulasi validasi oleh validator yang telah dilakukan.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Hasil Validasi Media

| Validator Ahli     | Total Skor | %   | Kriteria |
|--------------------|------------|-----|----------|
| Validator Media I  | 188        | 85% | Layak    |
| Validator Media II | 188        | 85% | Layak    |
| Rata-rata          | 188        | 85% | Layak    |

Sumber: Data Peneliti (2025)

### Hasil Kelayakan Materi

Validasi ahli materi terhadap media TAMARA dilakukan oleh dua validator dengan menilai empat aspek utama, yaitu aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek belajar mandiri.

**Tabel 5.** Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

| Validator Ahli      | Total Skor | %  | Kriteria     |
|---------------------|------------|----|--------------|
| Validator Materi I  | 86         | 86 | Sangat Layak |
| Validator Materi II | 88         | 88 | Sangat Layak |
| Rata-rata           | 87         | 87 | Sangat Layak |

Sumber: Data Peneliti (2025)

Hasil validasi menunjukkan bahwa media TAMARA memperoleh total skor dari validator I sebesar 86 dengan persentase 86% dan termasuk dalam kategori “ Sangat Layak”, sedangkan validator II memberikan skor 88 dengan persentase 88% dan berkriteria “Sangat Layak”. Secara keseluruhan, rata-rata hasil

validasi ahli materi mencapai 87 atau 87%, sehingga media ini dinyatakan Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Pertama, Aspek kelayakan isi. Aspek ini mencakup indikator materi sesuai CP, materi lengkap dan sistematis, materi mudah dipahami siswa, materi memotivasi belajar, dan sesuai tingkat perkembangan fase A. Berdasarkan hasil validasi, kedua validator sepakat bahwa materi dalam TAMARA mudah dipahami siswa dan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan fase A. Materi dinilai relevan, jelas, dan tersusun secara runtut. Dengan demikian, dari aspek kualitas materi, TAMARA tergolong layak dengan tingkat kejelasan dan relevansi yang baik.

Kedua, aspek kebahasaan. Aspek bahasa dalam pembelajaran dinilai melalui bahasa mudah dipahami siswa, kejelasan kalimat, sesuai kaidah bahasa Indonesia, dan sesuai perkembangan berpikir siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek kebahasaan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa, kalimat disusun secara jelas, serta sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia. Selain itu, penggunaan bahasa juga telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan berpikir siswa sehingga mendukung pemahaman materi

secara optimal. Secara umum, aspek ini termasuk dalam kategori sangat layak.

Ketiga, aspek penyajian. Aspek ini mencakup contoh soal sesuai materi dan soal latihan membantu pemahaman. Berdasarkan hasil penilaian, aspek penyajian pada aplikasi TAMARA dinilai baik. Contoh soal yang disajikan telah sesuai dengan materi kalimat tanya, dan soal latihan yang diberikan mampu membantu siswa memahami penggunaan kalimat tanya secara tepat. Penyajian materi disusun secara sistematis dan bertahap sehingga memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Meskipun baik tetapi masih terdapat saran penyempurnaan terutama dalam penambahan variasi latihan soal. Dengan demikian, kualitas tampilan aplikasi termasuk kategori sangat layak.

Keempat, Aspek belajar mandiri. Aspek ini mencakup indikator menarik minat siswa dan mendukung belajar mandiri. Berdasarkan hasil penilaian, aspek belajar mandiri pada aplikasi TAMARA dinilai baik. Penyajian materi kalimat tanya dirancang menarik sehingga mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Selain itu, fitur dan latihan yang tersedia mendukung siswa untuk belajar secara mandiri, memahami materi secara bertahap, serta melatih kemampuan mereka tanpa

selalu bergantung pada pendampingan guru. Dengan demikian, dari aspek kualitas materi, TAMARA tergolong Sangat Layak.

### Hasil Revisi Desain

Revisi desain merupakan proses perbaikan, perubahan, dan penyempurnaan media pembelajaran TAMARA yang dilakukan setelah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Revisi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media agar sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran kalimat tanya.

Berdasarkan komentar dan saran dari validator, beberapa aspek pada media TAMARA perlu dilakukan perbaikan, terutama pada tampilan antarmuka, keterbacaan teks, serta penyesuaian konten dengan kearifan lokal Jepara. Revisi dilakukan agar media lebih menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Berikut merupakan hasil revisi desain media TAMARA berdasarkan saran dari validator ahli.

**Tabel 6.** Revisi Desain Aplikasi Tamara

| Saran | Sebelum | Sesudah |
|-------|---------|---------|
|-------|---------|---------|

|                                                                                                                    | Revisi                                                                              | Revisi                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Ikon pada beberapa fitur kurang terlihat jelas, sehingga perlu diperbaiki agar lebih mencolok dan mudah dikenali.. |  |  |
| Ukuran huruf pada beberapa bagian masih kecil, sehingga disarankan diperbesar agar lebih nyaman dibaca.            |  |  |

### Hasil Uji Kepraktisan TAMARA

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

**Tabel 7.** Rekapitulasi Hasil Respon Guru

| No         | Indikator    | Aspek | Skor | %  | Kriteria     |
|------------|--------------|-------|------|----|--------------|
| 1.         | Kegunaan     | 1-4   | 34   | 85 | Layak        |
| 2.         | Kemudahan    | 5-7   | 27   | 90 | Sangat Layak |
| 3.         | Tampilan     | 8-9   | 19   | 95 | Sangat Layak |
| 4.         | Manfaat      | 10-12 | 28   | 93 | Sangat Layak |
| 5.         | Keterpakaian | 13-17 | 40   | 80 | Layak        |
| Total Skor |              |       | 148  | 87 | Sangat Layak |

Sumber: Data peneliti (2025)

**Tabel 8.** Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

| No         | Indikator    | Aspek | Skor | %    | Kriteria     |
|------------|--------------|-------|------|------|--------------|
| 1.         | Ketertarikan | 1-3   | 26   | 86   | Sangat Layak |
| 2.         | Kemudahan    | 4-6   | 25   | 83   | Layak        |
| 3.         | Pembelajaran | 7-9   | 27   | 90   | Sangat Layak |
| 4.         | Manfaat      | 10-12 | 27   | 90   | Sangat Layak |
| Total Skor |              |       | 105  | 87,5 | Sangat Layak |

Sumber: Data peneliti (2025)

Penilaian kepraktisan media TAMARA melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung aplikasi. Berdasarkan hasil angket, guru memperoleh total skor 148 dengan persentase 87%, sedangkan siswa memperoleh total skor 105 dengan persentase 87,5%. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi TAMARA termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal.

### **Respon Guru Terhadap Media TAMARA**

*Pertama, Aspek Kegunaan.* Pada aspek kegunaan, guru memberikan penilaian yang sangat positif terhadap media TAMARA. Media ini dinilai membantu guru dalam mengenalkan kearifan lokal Jepara, memudahkan penyampaian materi Bahasa Indonesia, serta mendukung pelaksanaan asesmen sederhana kepada siswa. Hasil penilaian guru menunjukkan skor sebesar 34 dengan persentase 85%, yang termasuk dalam kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa media TAMARA memiliki kegunaan yang baik dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran kalimat tanya di Sekolah Dasar.

*Kedua, Aspek Kemudahan Penggunaan.* Pada aspek kemudahan

penggunaan, guru menilai bahwa media TAMARA mudah digunakan tanpa memerlukan pelatihan khusus. Petunjuk penggunaan jelas dan navigasi antar menu dapat dilakukan dengan mudah. Hasil penilaian guru memperoleh skor 27 dengan persentase 90%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa media TAMARA praktis digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

*Ketiga, Aspek Tampilan dan Desain.* Dari segi tampilan, guru memberikan penilaian yang sangat baik terhadap desain visual media TAMARA. Kombinasi warna, ikon, dan teks dinilai menarik, ramah anak, serta sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Hasil penilaian guru menunjukkan skor 19 dengan persentase 95%, yang termasuk kategori sangat layak. Tampilan media dinilai mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar.

*Keempat, Aspek Manfaat Pembelajaran.* Pada aspek manfaat pembelajaran, guru menilai bahwa media TAMARA mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Media ini juga mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis bermain (*fun learning*) sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Hasil penilaian guru

memperoleh skor 28 dengan persentase 93%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media TAMARA memberikan manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran.

Kelima, Aspek Keterpakaian. Pada aspek keterpakaian, guru menilai bahwa media TAMARA dapat digunakan pada berbagai perangkat, berjalan dengan baik tanpa kendala teknis, serta efisien digunakan dalam waktu pembelajaran di kelas. Hasil penilaian menunjukkan skor 40 dengan persentase 80%, yang termasuk dalam kategori layak. Dengan demikian, media TAMARA dinilai cukup fleksibel dan dapat digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran.

### **Respon Siswa Terhadap Media TAMARA**

Berdasarkan hasil angket respon siswa, media TAMARA memperoleh tanggapan yang sangat positif dari berbagai aspek. Pada aspek ketertarikan, siswa memberikan skor 26 dengan persentase 86%, yang termasuk kategori sangat layak. Siswa merasa senang, tertarik, dan tidak mudah bosan saat belajar menggunakan media TAMARA. Pada aspek kemudahan, siswa memberikan skor 25 dengan persentase 83%, yang termasuk kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media TAMARA mudah digunakan oleh

siswa tanpa banyak bantuan dari guru. Pada aspek pembelajaran, siswa memberikan skor 27 dengan persentase 90%, yang termasuk kategori sangat layak. Media TAMARA dinilai membantu siswa memahami materi kalimat tanya serta mengenal kearifan lokal Jepara dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selanjutnya, pada aspek manfaat, siswa memberikan skor 27 dengan persentase 90%, yang termasuk kategori sangat layak. Siswa merasa bahwa pembelajaran menggunakan TAMARA lebih menyenangkan dan ingin menggunakan media tersebut kembali pada pembelajaran berikutnya.

### **PEMBAHASAN**

Tahap pengembangan media pembelajaran interaktif TAMARA (Tanya Manis Ramah Warga Jepara) merupakan langkah strategis dalam menciptakan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Proses pengembangan yang dilalui, mulai dari perancangan, validasi ahli, revisi, hingga uji kepraktisan di kelas, menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek media maupun materi.

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran

interaktif TAMARA memperoleh persentase nilai kelayakan 85% yang menunjukkan bahwa secara umum media ini telah memenuhi kriteria kelayakan aspek media pembelajaran digital. Validasi ahli media merupakan langkah penting untuk menilai kelayakan media pembelajaran digital, karena berkaitan langsung dengan keterbacaan, kejelasan visual, serta kemampuan media dalam menarik minat dan perhatian siswa selama belajar (Putri *et al.*, 2025).

Pada aspek layout dan warna, validator menilai bahwa tata letak tampilan TAMARA telah dirancang sedemikian rupa sehingga warna yang digunakan sesuai dengan fase visual anak usia sekolah dasar, yakni kombinasi warna yang cerah dan kontras yang menarik perhatian siswa. Penggunaan media visual yang menarik seperti ini terbukti memusatkan perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan, serta mempermudah pemahaman materi (Mulfajril *et al.*, 2023)

Namun demikian, terdapat beberapa catatan perbaikan untuk meningkatkan kualitas media. Ikon pada beberapa fitur kurang terlihat jelas, sehingga perlu diperbaiki agar memiliki kontras warna dan ukuran yang lebih jelas sehingga mudah dikenali dan dioperasikan siswa. Selain itu, ukuran huruf pada beberapa bagian masih

kecil, sehingga disarankan untuk diperbesar dan diselaraskan agar informasi teks pada bagian tersebut lebih mudah dibaca oleh siswa SD, terutama pada media digital yang dibaca melalui layar.

Dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media TAMARA secara keseluruhan telah memenuhi kriteria kelayakan aspek media, terutama dari segi tampilan visual, penggunaan warna, serta tata letak yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Perbaikan minor seperti penyesuaian ikon dan beberapa ukuran huruf akan semakin meningkatkan keterbacaan dan efektivitas media dalam mendukung proses belajar siswa.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran TAMARA memperoleh skor rata-rata 87% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, karakteristik siswa Sekolah Dasar, serta kebutuhan pembelajaran pada fase awal. Materi dalam TAMARA dirancang agar relevan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa dan dekat dengan pengalaman sehari-hari peserta didik, sebagaimana disampaikan bahwa materi pembelajaran digital yang efektif harus

selaras dengan kompetensi, kemampuan kognitif, dan konteks kehidupan siswa (Ivoni, 2024; Setiawaty et al., 2025).

Isi materi TAMARA berfokus pada pembelajaran kalimat tanya yang disusun secara sistematis, mulai dari pengenalan bentuk kalimat tanya hingga penggunaannya dalam konteks sederhana yang sering ditemui siswa. Penyusunan materi secara bertahap ini dinilai membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah, sejalan dengan pendapat bahwa pembelajaran yang disusun dari tahap konkret menuju abstrak dapat meningkatkan pemahaman bahasa siswa sekolah dasar (Anggraeni et al., 2025).

Dari aspek desain pembelajaran, media TAMARA dinilai telah menyediakan petunjuk penggunaan yang jelas serta aktivitas interaktif yang mendorong keaktifan siswa dalam belajar. Interaksi melalui pertanyaan dan latihan sederhana dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sebagaimana temuan bahwa unsur interaktivitas dalam media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan daya ingat siswa (Munawir et al., 2024; Wulandari et al., 2025).

Selain itu, integrasi kearifan lokal Jepara dalam media TAMARA, seperti penggunaan bahasa santun, konteks

lingkungan sekitar, serta kebiasaan bertanya dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, dinilai memberikan nilai tambah pada materi pembelajaran. Pembelajaran yang memuat unsur kearifan lokal diketahui mampu memperkuat identitas budaya serta menanamkan nilai karakter pada peserta didik sejak dini (Setiawaty et al., 2025). Secara keseluruhan, media pembelajaran TAMARA dinyatakan layak digunakan karena menyajikan materi yang sistematis, kontekstual, interaktif, serta bermuatan nilai lokal yang edukatif.

Tahap uji kepraktisan melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung aplikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa guru memberikan skor 88,6% dan siswa 87,25%, keduanya termasuk dalam kategori Sangat Layak. Pada aspek kemudahan, baik guru maupun siswa menilai petunjuk penggunaan TAMARA mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Android mudah dioperasikan dan dipahami oleh siswa karena bersifat interaktif serta penggunaan medianya semudah menekan tombol-tombol pada layar sesuai petunjuk (Nurhamidah *et al.*, 2022).

Aspek manfaat pembelajaran menunjukkan bahwa guru menilai TAMARA membantu menerapkan

pembelajaran kalimat tanya secara menyenangkan dan mendukung terciptanya suasana belajar yang menarik. Sementara itu, siswa menganggap materi lebih mudah dipahami dan menumbuhkan semangat belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Hanikah., dkk. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media oleh guru Sekolah Dasar dapat memberikan variasi pembelajaran yang meningkatkan pemahaman siswa sekaligus mempermudah guru mencapai tujuan pembelajaran.

Aspek tampilan dan desain mendapatkan penilaian sangat tinggi karena tampilan TAMARA menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD. Warna, ikon, dan teks mudah dibaca, sehingga perhatian siswa terfokus pada materi yang disajikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menegaskan bahwa media yang dirancang dengan tampilan menarik dapat meningkatkan fokus siswa dan membantu mereka memahami materi dengan baik (Rahmatullah *et al.*, 2020).

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa TAMARA termasuk dalam kategori layak hingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif menyusun kata menjadi kalimat tanya. Penggunaan aplikasi berbasis Android memudahkan akses bagi guru dan siswa, sejalan dengan

arah transformasi digital pendidikan dasar (Riyan, 2021; Wicaksono *et al.*, 2025). Oleh karena itu, TAMARA memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran yang mendukung penguasaan kalimat tanya secara interaktif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif TAMARA (Tanya Manis Ramah Warga Jepara) berhasil dikembangkan melalui model ADDIE dan memenuhi kriteria kelayakan serta kepraktisan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A Sekolah Dasar.

Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa TAMARA berada pada kategori sangat layak, baik dari aspek tampilan, interaktivitas, navigasi, kebahasaan, maupun kesesuaian materi dengan karakteristik dan perkembangan siswa. Integrasi kearifan lokal Jepara, termasuk penggunaan bahasa santun, konteks lingkungan sekitar, dan budaya lokal, menjadi keunggulan media ini karena membuat pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa.

Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan respon yang sangat positif dari guru dan siswa. Media TAMARA

dinilai mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran kalimat tanya. Oleh karena itu, media TAMARA dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal di kelas awal Sekolah Dasar.

Ke depannya, media TAMARA masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambah variasi materi dan latihan agar dapat digunakan secara lebih luas pada pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang dan materi yang berbeda.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Alfifah, N., Kurniaman, O., Noviana, E. (2022, Januari). PENGEMBANGAN Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Volume 1 Nomor 1*, 33-42.
- Anggraeni, D. T., Ahmad, A., Nuraeni, L., Fadillah, A. N., & Maemun, A. A. (2025). Analisis Pengaruh Literasi Membaca terhadap Pemahaman Teks Pada Siswa Sekolah Dasar melalui Cerita Pendek. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 1857.
- Ashari, S., Rahim, A.R., Syakur, A. (2023, Mei). *Peningkatan Kemampuan Menyusun Kalimat Tanya Melalui Pendekatan Komunikatif Pada Siswa Kelas V Sd Sd Inpres Langkawa Kabupaten Gowa*.
- Hanikah., Faiz, A., Nurhabibah, P., Wardani, M.A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Volume 6 Nomor 4*, 7352 - 7359.
- Ivoni Amelia. (2024). Optimalisasi Penilaian Kognitif Melalui Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(4), 229–234. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i4.1119>
- Mariam L. M. Pandean. (2018, Oktober). KALIMAT TANYA DALAM BAHASA INDONESIA.
- Mulfajril, R., Hadiyanto, Sofyan, H. (2023). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Kelas 1 Sekolah Dasar. *8(1)*, 40-45.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nurhamidah, S.D., Sujana, A., Karlina, D.A. (2022, Oktober). Pengembangan Media Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa. *Vol. 8 No. 4.*
- Putri, A., Ulfa, A.Z., Alwi, N.A., Syam, S.S. (2025, Juni). Analisis Peran Media Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Vol. 04 No. 03*, 78-84.
- Radia, E.H., Romi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Volume 4 Nomor 5*.
- Raehang, Karim. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Volume 4 Nomor 2*.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T.

- (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Riyan, M. M. (n.d.). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi.
- Roqima, A.S., Janattaka, N. (2025, Juli). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 1 Beji Kabupaten Tulungagung. *Vol. 4. No. 3*.
- SELVI, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 4 Rejang Lebong.
- Setiawaty, R. (2024). Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus. *Vol. 4, No. 3*. <https://dmi-journals.org/deiktis/index>
- Setiawaty, R., Alfiandi, M. N., Lestari, P., Alhamdani, M. H. Y., Astuti, L. D., Izharifa. F. R. (2024, September). Pengembangan Media Pembelajaran Kapiko Sebagai Sarana Pembelajaran Konjungsi Bahasa Indonesia. *Vol. XII, No.2*.
- Setiawaty, R., Ardilla, R., Yusuf, M., Ilma, F. N., Zahra, F. F. (2025, Agustus). Pemanfaatan Media Game Edukasi Pembelajaran Bagi Siswa Di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Vol. 8 No.2*.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Kristiyani, L., Andayani, S., Anggraeni, R., & Artikel, S. (2025). Pengembangan Flipbook Tradisi buku ( Sastra Legenda Berbasis Literasi Budaya Kudus ) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(1), 37–50.
- Setiawaty, Sholekhah, Ardianti, Elle. (2025, December). Agemara: Medium To Enhance Early Reading Literacy In Indonesian Language Learning (Feasibility And Practicality Study). *Vol. 10, No. 4*, 1893-1908. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index>.
- Susilowati, Chamsijatin, Irmawati. (2019). Peningkatan Keterampilan Membuat Kalimat Tanya Berdasarkan Gambar Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Scramble Pada Siswa Kelas II SDN Summersari 1. *Volume 3 Nomor 1*, 146 -151.
- Wicaksono, A.W., Wijayanti, E., Chamid, A.A. (2025, April). Implementasi Sistem Berbasis Android untuk Monitoring Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *Vol.7, No.3*.
- Wisnawati., Rahayu. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Roda Berputar pada Materi Kalimat Tanya Kelas V Sekolah Dasar. 4(3), 195-203.