



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 4 (2026) pp: 11552-11568

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

---

## DEMABASA: Media Game Berbasis Budaya Lokal Untuk Membantu Memahami Arti Kata Bagi Siswa Fase A (Studi Kelayakan dan Kepraktisan)

Ririn Antawinata<sup>1</sup>, Zarita Syifa Adelia<sup>2</sup>, Gita Puspa Giwang<sup>3</sup>, Rani Setiawaty<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus  
202433116@std.umk.ac.id<sup>1</sup>, 202433118@std.umk.ac.id<sup>2</sup>, 202433122@std.umk.ac.id<sup>3</sup>, rani.setiawaty@umk.ac.id<sup>4</sup>

### Abstrak

Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar memiliki peran fundamental dalam membangun kemampuan literasi awal, khususnya dalam memahami arti kata sebagai dasar keterampilan membaca dan berbahasa. Namun, pembelajaran pemahaman makna kata pada siswa Fase A masih sering bersifat abstrak, kurang kontekstual, dan belum memanfaatkan potensi budaya lokal sebagai sumber belajar yang bermakna. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman kosakata serta minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan kepraktisan media game edukasi berbasis budaya lokal Demak, yaitu DEMABASA, sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membantu siswa Fase A memahami arti kata secara kontekstual dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD Negeri 1 Barongan dengan uji coba kelompok kecil sebanyak 7 siswa dan kelompok besar sebanyak 13 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta angket respon guru dan siswa. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert 1–4 dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media DEMABASA memperoleh tingkat kelayakan sebesar 69,3% dari ahli media, 80,4% dari ahli materi, dan 79,95% dari ahli bahasa dengan kategori layak. Uji kepraktisan menunjukkan respon sangat positif dari guru dengan persentase 87,3% dan siswa sebesar 96,1%. Temuan ini menunjukkan bahwa DEMABASA layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

*Kata kunci: Media Game Edukasi, Budaya Lokal, Pemahaman Arti Kata, Bahasa Indonesia, Fase A*

### 1. PENDAHULUAN

Menggabungkan nilai-nilai lokal dalam pendidikan dasar menjadi langkah penting untuk meningkatkan karakter dan identitas bangsa, serta Kesadaran budaya siswa. Pada level sekolah dasar, pengajaran yang menghubungkan isi pelajaran dengan budaya lokal terbukti mampu meningkatkan keterkaitan pengalaman belajar sekaligus menumbuhkan motivasi, rasa ingin tahu, dan apresiasi siswa terhadap kebudayaan daerah (Siswoyo et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran bahasa, khususnya pemahaman arti kata, proses pembelajaran perlu dirancang bukan hanya sebagai aktivitas kognitif, tetapi juga sebagai sarana pelestarian nilai-nilai budaya melalui penyajian konteks yang dekat dengan kehidupan siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa, khususnya pemahaman arti kata, proses pembelajaran perlu dirancang bukan hanya sebagai aktivitas kognitif, tetapi juga sebagai sarana pelestarian nilai-nilai budaya melalui penyajian konteks yang berkaitan dengan kehidupan siswa (Putri et al., 2025).

Namun, dalam praktiknya, integrasi budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah masih terkesan simbolis dan belum mengena pada inti materi ajar seperti kosakata dan pemahaman makna. Hasil observasi awal di SD Negeri 1 Barongan menunjukkan bahwa sebagian siswa Fase A masih kesulitan memahami arti kata karena materi disajikan secara abstrak, tidak kontekstual, dan kurang dikaitkan dengan kehidupan budaya mereka sehari-hari. Budaya lokal seperti seni Barongan, Grebeg Besar, dan cerita rakyat Demak belum dimanfaatkan dalam penyajian materi kosakata, sehingga siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang

konkret dan bermakna. Kondisi ini berpotensi menurunkan minat belajar sekaligus melemahkan hubungan siswa dengan lingkungan sosial-budayanya (Masruddin, 2021).

Idealnya, pembelajaran pemahaman arti kata bagi siswa tahap awal harus disajikan melalui konteks budaya yang autentik, visual, naratif, dan dekat dengan pengalaman hidup mereka. Media pembelajaran yang baik seharusnya mampu menghadirkan situasi belajar yang konkret dan terhubung erat dengan budaya lokal sehingga proses pemaknaan kata menjadi lebih mudah dan bermakna. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran juga perlu diarahkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan imersif dengan tetap mengacu pada prinsip etnopedagogi, yaitu budaya sebagai dasar dalam desain, nilai, dan pengalaman belajar (Margaretha et al., 2022).

Dalam perkembangan teknologi pembelajaran, penggunaan game edukasi menjadi peluang untuk menghadirkan pembelajaran bahasa yang kontekstual dan menyenangkan (Laksana, 2024). Game merupakan media yang sangat dekat dengan kehidupan siswa, dengan pengguna usia sekolah mencapai 46,2% dari total pengguna digital di Indonesia (Kominfo, 2024). Namun, sebagian besar game edukasi yang beredar hanya menampilkan latihan soal sederhana dan belum menghadirkan konteks budaya maupun alur interaktif yang mendukung pemaknaan makna kata. Penerapan etnopedagogi dalam pengembangan media game sangat relevan untuk memastikan bahwa budaya menjadi fondasi narasi, visual, dan aktivitas permainan sehingga siswa dapat memahami arti kata melalui pengalaman bermain yang bermakna (Indawati et al., 2024).

Kemampuan memahami arti kata merupakan fondasi penting dalam pembelajaran bahasa pada jenjang sekolah dasar, khususnya pada siswa Fase A. Pemahaman arti kata menjadi kemampuan dasar yang harus dikuasai untuk mendukung perkembangan literasi awal siswa. Menurut (Pratama et al., 2025; Setiawaty, Ardilla, et al., 2025) Pemahaman arti kata merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh siswa Fase A untuk mendukung perkembangan literasi awal mereka. Namun, hasil observasi di beberapa sekolah dasar menunjukkan bahwa banyak siswa masih kesulitan memahami makna kata karena media pembelajaran yang digunakan guru cenderung abstrak, kurang visual, dan tidak dikaitkan dengan konteks budaya di sekitar mereka (Arofatul et al., 2023). Data Asesmen Nasional juga menunjukkan bahwa kemampuan literasi dasar siswa sekolah dasar masih rendah, terutama pada kemampuan memahami kosakata dalam konteks, di mana sebagian besar siswa kelas rendah berada pada kategori perlu intervensi. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran berbasis budaya lokal agar siswa dapat mengaitkan makna kata dengan lingkungan sosial-budayanya. Pada tahap operasional konkret, siswa Fase A membutuhkan media yang memadukan visual, pengalaman bermain, dan kedekatan budaya untuk membantu mereka memahami makna kata secara lebih bermakna (Latuheru & Abdullah, 2025).

Sejumlah penelitian sebelumnya membuktikan bahwa media berbasis budaya lokal dapat meningkatkan motivasi dan literasi siswa, sementara penelitian etnopedagogi menegaskan bahwa budaya lokal berfungsi sebagai konteks kuat dalam pembelajaran bahasa (Puspitasari et al., 2024). Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara utuh mengintegrasikan budaya lokal, khususnya budaya daerah Demak seperti Masjid Agung Demak, tradisi Grebeg Besar, batik Demak bermotif ukiran khas, dan kuliner khas daerah ke dalam media digital interaktif yang dirancang khusus untuk pembelajaran arti kata. Celah ini menunjukkan perlunya pengembangan media yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran kosakata, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang imersif, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan siswa (Sugara et al., 2022).

Rendahnya pemahaman makna kata pada siswa Fase A serta terbatasnya media pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik menjadi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Menanggapi kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan media game edukasi berbasis budaya lokal Demak bernama DEMABASA sebagai solusi inovatif untuk membantu siswa Fase A memahami arti kata melalui pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Fitriya et al., 2024; Setiawaty, Fahrizal, et al., 2025) DEMABASA dirancang sebagai media internalisasi budaya daerah dengan menghadirkan berbagai elemen khas Demak, seperti visual rumah adat, motif batik, ikon Masjid Agung Demak, tokoh berbusana tradisional, kuliner daerah, hingga permainan lokal yang dikemas dalam alur permainan. Integrasi budaya ini diharapkan mampu memperkuat makna kata yang dipelajari siswa sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal sejak dini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan kepraktisan media DEMABASA sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa sekolah dasar (Tazkiah & Purbayani, 2025).

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Riset dan Pengembangan (RandD) dengan model ADDIE, yang mencakup lima langkah: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ini sering diterapkan dalam pengembangan media belajar karena telah terbukti efektif dalam menciptakan produk yang berkualitas dan praktis., seperti yang dibuktikan dalam penelitian (N. K. D. A. Sari et al., 2025) yang mengembangkan *media game edukasi* dan menilai kelayakan serta kepraktisannya melalui validasi ahli dan uji coba lapangan.

Pada tahap *Analyze* (Analisis) dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa Fase A, karakteristik pengguna, kurikulum Merdeka, serta potensi budaya lokal yang relevan seperti kosakata tradisional, permainan daerah, dan cerita rakyat. Tahap *Design* mencakup perancangan konten pembelajaran, desain antarmuka game yang ramah anak, serta penyusunan storyboard dan instrumen validasi ahli. Tahap *Development* meliputi proses pembuatan media game DEMABASA, integrasi unsur budaya lokal, serta validasi kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas II SD Negeri 1 Barongan untuk melihat kepraktisan dan respon pengguna terhadap media game. Tahap *Evaluation* mencakup evaluasi formatif di setiap tahap pengembangan serta evaluasi sumatif melalui angket, observasi, dan wawancara untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Tahap *Design* (Desain) berfokus pada merancang isi game, tampilan visual, alur permainan, dan penyusunan kartu/level kata yang harus dipelajari siswa. Pada tahap ini juga disiapkan instrumen untuk validasi ahli, seperti lembar penilaian ahli materi dan ahli media. Perancangan yang matang sangat penting karena menentukan kualitas media, dan hal ini juga ditekankan dalam penelitian pengembangan media berbasis ADDIE lainnya.

Pada tahap *Development* (Pengembangan), peneliti mulai membuat media game DEMABASA sesuai desain yang sudah disusun. Seluruh elemen budaya lokal yang dipilih dimasukkan ke dalam game agar siswa belajar arti kata sekaligus mengenal budaya Demak. Setelah game selesai dibuat, produk diuji oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui apakah media tersebut layak ditinjau dari isi, bahasa, tampilan, dan kesesuaiannya dengan karakteristik siswa. Teknik validasi seperti ini merupakan bagian penting dari penelitian R&D pada game edukasi seperti ini.

Tahap *Implementation* (Implementasi) dilakukan dengan mencoba game secara langsung di kelas II SD Negeri 1 Barongan. Uji coba ini bertujuan untuk melihat apakah game mudah digunakan, bagaimana respon siswa, apakah instruksi jelas, dan apakah guru bisa memakai media tersebut tanpa kesulitan. Pendekatan seperti ini juga digunakan dalam penelitian game edukasi lain di mana uji coba terbatas sangat membantu melihat kepraktisan media sebelum digunakan dalam skala lebih besar.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi) dilakukan sepanjang proses pengembangan (evaluasi formatif) dan pada akhir penelitian (evaluasi sumatif). Evaluasi dilakukan melalui angket siswa, wawancara guru, observasi selama permainan berlangsung, serta penilaian ahli. Melalui evaluasi ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana game DEMABASA memenuhi kriteria layak, menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa memahami arti kata. Proses evaluasi yang menyeluruh seperti ini juga banyak diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis game di berbagai penelitian sebelumnya (A. P. Sari et al., 2024).

### Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Subjek yang diteliti dalam studi ini adalah siswa kelas satu di SD Negeri 1 Barongan. Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu tahap kecil yang melibatkan 7 siswa dan tahap besar yang melibatkan 13 siswa. Teknik pengambilan sampel diterapkan dengan metode pengambilan acak sederhana.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah skala Likert 1–4 dalam bentuk checklist. Skala Likert digunakan untuk mengubah skor validasi dan kepraktisan menjadi nilai persentase. Setelah validasi dilakukan, dilanjutkan dengan uji kepraktisan untuk memperoleh data dari respon guru dan siswa. Hasil respon tersebut berupa skor yang dikonversi ke bentuk persentase.

Rumus yang digunakan:

Keterangan:

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

P = Nilai akhir

f = Skor yang didapatkan

N = Skor tertinggi

Metode analisis data menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif serta kuantitatif deskriptif. Analisis kualitatif diterapkan pada data dari wawancara dan pengamatan, sementara analisis kuantitatif digunakan untuk data angket dan validasi (Maulana1 et al., 2025).

**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

Sumber: Data Peneliti (2022)

**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

Sumber: Data Peneliti (2022)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Tahap pengembangan aplikasi DEMABASA (Media Game Berbasis Budaya Lokal untuk Membantu Memahami Arti Kata Bagi Siswa) merupakan bagian dari hasil penelitian yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak dan praktis bagi siswa Fase A sekolah dasar. Pengembangan aplikasi dilakukan setelah tahap analisis kebutuhan dan perancangan selesai, dengan fokus pada pembuatan media, proses validasi oleh ahli, serta penyempurnaan berdasarkan masukan dari validator (Setiawaty, Ilmiyyah, et al., 2025; Wijayanti et al., 2025).

Aplikasi DEMABASA dikembangkan menggunakan platform Canva, Heyzine, dan AppsGeysers sebagai media pembelajaran digital interaktif yang memadukan unsur permainan edukatif dengan konten budaya lokal. Canva dimanfaatkan dalam perancangan tampilan visual dan ilustrasi pembelajaran, Heyzine digunakan untuk menyusun materi interaktif berbasis halaman digital, sedangkan AppsGeysers berperan dalam mengonversi konten menjadi aplikasi berbasis Android agar mudah diakses oleh siswa. Konten pembelajaran meliputi kegiatan mengenal kosakata, mencocokkan kata dengan gambar, memilih arti kata yang tepat, serta memahami makna kata dalam kalimat sederhana. Materi disajikan secara bertahap dan sistematis dengan tampilan visual sederhana,

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.5218>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

penggunaan jenis huruf yang mudah dibaca, serta alur permainan yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan belajar siswa Fase A (Juwiantho et al., 2025).

Keunikan aplikasi DEMABASA terletak pada integrasi budaya lokal dalam setiap unsur pembelajaran. Ilustrasi, gambar, dan contoh kosakata yang digunakan merepresentasikan lingkungan serta aktivitas budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa. Setelah proses pengembangan selesai, aplikasi DEMABASA divalidasi oleh pakar media, pakar konten, dan pakar linguistik untuk mengevaluasi kualitas tampilan, relevansi materi, kejelasan istilah, serta integrasi elemen budaya setempat. Saran dari para pakar dijadikan landasan untuk melakukan perbaikan. Sebelum aplikasi diujicobakan kepada guru dan siswa Fase A di SD Negeri 1 Barongan guna memperoleh data kelayakan dan kepraktisan penggunaan media.

**Tabel 3.** Desain Aplikasi DEMABASA

Halaman (Fitur)	Penjelasan
	Tampilan awal dari aplikasi DEMABASA memuat pembelajaran dan nama materi yang akan dipelajari, ada tombol berbentuk kapsul yang bisa ditekan untuk memulai.
	Halaman kedua dari aplikasi DEMABASA menyajikan panduan penggunaan, serta dilengkapi dengan tombol beranda dan lanjutkan halaman untuk memulai.

Halaman (Fitur)	Penjelasan
	<p>Halaman ketiga aplikasi DEMABASA menu materi membaca permulaan.</p>
	<p>Halaman materi mengenal pengertian arti kata.</p>
	<p>Halaman materi mengenal jenis-jenis arti kata.</p>



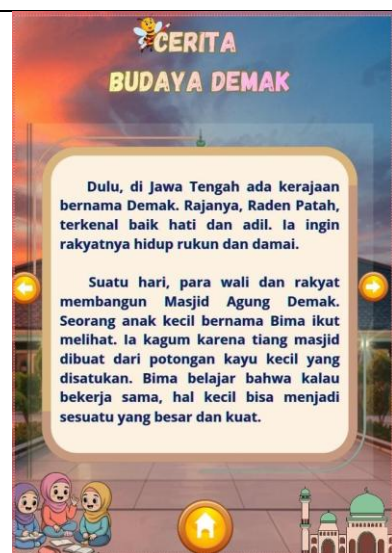
Halaman materi menampilkan level kuis yang dapat dipilih siswa. Setiap level menyajikan pertanyaan sesuai tingkat kesulitannya, di mana semakin tinggi level yang dipilih maka semakin sulit soal yang ditampilkan.



Halaman hasil kuis pada aplikasi DEMABASA menampilkan umpan balik jawaban siswa. Jawaban benar ditandai dengan pesan positif untuk meningkatkan motivasi belajar.



Halaman hasil kuis pada aplikasi DEMABASA menampilkan umpan balik jawaban siswa, jawaban salah disertai pesan membangun agar siswa terdorong untuk mencoba kembali.



Halaman Cerita Budaya Demak

### Uji Kelayakan Media

Kelayakan media dalam penelitian Media Game Berbasis Budaya Lokal untuk Membantu Memahami Arti Kata bagi Siswa Fase A (Studi Kelayakan dan Kepraktisan) bertujuan untuk mengukur sejauh mana media permainan yang berakar dari budaya lokal DEMABASA dapat diterima dan valid sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penilaian ini dilaksanakan untuk memastikan bahwa media yang dibuat telah memenuhi kriteria kualitas baik dari aspek visual maupun teknis, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa Fase A (Indriani & Muqarramah, 2025).

Kelayakan media diperoleh melalui proses validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli media. Validasi dilakukan dengan menilai beberapa aspek utama, meliputi layout, teks, video, animasi, audio, pemrograman, dan navigasi. Hasil rekapitulasi penilaian ahli media disajikan pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Media**

Ahli	Validator	Skor	Total (%)	Presentase	Kriteria
Media I	Validator		95	76	Layak
	Validator		103	82,4	Sangat Layak
	Rata-rata		146,5	69,3	Layak

Sumber: Data Peneliti (2024)

Hasil validasi menunjukkan bahwa validator media I memberikan skor total sebesar 95 dengan persentase 76% yang termasuk dalam kategori Layak, sedangkan validator media II memberikan skor total sebesar 103 dengan persentase 82,4% yang termasuk dalam kategori Sangat Memadai. Berdasarkan hasil tersebut, media permainan yang didasarkan pada budaya lokal DEMABASA memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 69,3% dengan kategori Layak, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Bahasa Indonesia untuk membantu memahami arti kata bagi siswa Fase A dengan beberapa penyempurnaan teknis sesuai rekomendasi validator.

*Pertama*, Aspek Layout. Mencakup pemilihan latar belakang, kemenarikan tampilan, dan kesesuaian proporsi warna. Hasil validasi menunjukkan bahwa tampilan media DEMABASA dinilai menarik, harmonis, dan sesuai dengan karakteristik siswa Fase A. Tata letak visual tidak mengganggu fokus belajar siswa. Namun, validator menyarankan peningkatan kontras warna antara teks dan latar belakang agar keterbacaan lebih optimal.

*Kedua*, Aspek Teks. Meliputi pemilihan jenis dan ukuran huruf, warna tulisan, penempatan teks, serta penggunaan bahasa. Validator menilai Bahasa yang dipakai dalam media DEMABASA sudah mudah dipahami, komunikatif, dan cocok dengan tahap perkembangan bahasa siswa. Fase A. Jenis huruf dan ukuran font dinilai mudah dibaca, meskipun disarankan adanya variasi warna teks agar tampilan tidak monoton.

*Ketiga*, Aspek Video. Mencakup komposisi, perpindahan gambar, kemenarikan, dan kualitas tampilan. Video yang digunakan dalam media DEMABASA dinilai telah mendukung penyampaian materi berbasis budaya lokal dan membantu siswa memahami arti kata secara kontekstual. Validator menyarankan peningkatan resolusi video agar tampilan visual menjadi lebih jelas dan menarik.

*Keempat*, Aspek Animasi. Meliputi kesesuaian animasi dengan dubbing suara serta daya tarik visual. Animasi pada media DEMABASA dinilai sesuai dengan materi dan membantu pemahaman siswa. Validator menyarankan penambahan variasi animasi pada bagian awal permainan agar dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa.

*Kelima*, Aspek Audio. Mencakup kesesuaian backsound, kejelasan dubbing suara, serta keseimbangan volume. Audio dalam media DEMABASA dinilai telah mendukung suasana pembelajaran dan tidak mengganggu konsentrasi siswa. Validator menyarankan penyesuaian keseimbangan volume antara backsound dan dubbing agar terdengar lebih harmonis.

*Keenam*, Aspek Pemrograman. Meliputi kejelasan alur penggunaan dan kelengkapan petunjuk penggunaan. Media DEMABASA dinilai mudah digunakan dan dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa Fase A. Validator menyarankan penyempurnaan transisi antarhalaman agar navigasi lebih halus dan responsif.

*Ketujuh*, Aspek Navigasi. Mencakup penempatan tombol dan fungsi navigasi. Tombol navigasi pada media DEMABASA dinilai berfungsi dengan baik dan mudah dijangkau oleh pengguna. Validator menyarankan agar ikon navigasi dibuat konsisten di setiap halaman sehingga memudahkan siswa dalam mengenali fungsi tombol.

Secara keseluruhan, hasil uji kelayakan media menunjukkan bahwa media game berbasis budaya lokal DEMABASA telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan dan teknis. Media ini dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa Fase A dan mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia dalam membantu memahami arti kata. Oleh karena itu, media DEMABASA dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

### Hasil Kelayakan Materi

Validasi konten terhadap media DEMABASA (Media Permainan yang Berbasis Budaya Lokal untuk Membantu Memahami Makna Kata) dilakukan oleh dua validator. Evaluasi diarahkan pada tiga aspek penting, yaitu standar konten pembelajaran, desain pembelajaran, dan tampilan keseluruhan. Ringkasan hasil validasi konten disajikan pada Tabel 5 yang berikut ini.

**Tabel 5.** Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Materi I	97	77,6	Layak
Validator Materi II	104	83,2	Sangat Layak
Rata-rata	100,5	80,4	Layak

Sumber: Data Peneliti (2024)

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa validator ahli materi I mengeluarkan nilai total 97 dengan persentase 77,6% yang masuk ke dalam kategori Layak, sementara validator ahli materi II memberikan nilai total 104 dengan persentase 83,2% yang tergolong dalam kategori Sangat Layak. Secara umum, rata-rata hasil evaluasi dari ahli materi mencapai skor 100,5 dengan persentase 80,4%, sehingga media DEMABASA dinyatakan Layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membantu memahami arti kata bagi siswa Fase A sekolah dasar.

*Pertama*, Aspek kualitas materi pembelajaran. Aspek ini mencakup Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keluasan dan kedalaman isi, kejelasan penyajian, kesesuaian materi dengan karakteristik siswa Fase A, serta kebenaran konsep yang disajikan dalam media. Hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa dua validator menyimpulkan bahwa materi yang ada dalam media DEMABASA sudah selaras dengan tujuan

pembelajaran. Bahasa Indonesia dan karakteristik perkembangan siswa Fase A. Materi disajikan secara kontekstual melalui integrasi budaya lokal, sehingga dinilai relevan dan mudah dipahami oleh siswa. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran penyempurnaan terkait penajaman isi materi agar pemahaman konsep dapat lebih mendalam. Secara umum, aspek kualitas materi pembelajaran berada pada kategori Layak.

*Kedua*, Aspek kualitas desain pembelajaran. Aspek desain pembelajaran dinilai melalui kejelasan petunjuk penggunaan, kejelasan tujuan pembelajaran, kelengkapan penyajian materi, kemenarikan penyajian, serta kesesuaian aktivitas pembelajaran dengan penguatan karakter siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media DEMABASA telah memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, tujuan pembelajaran yang terstruktur, serta alur penyajian materi yang logis dan sistematis. Aktivitas permainan dalam media juga dinilai mampu mendukung keterlibatan siswa secara aktif dan menumbuhkan minat belajar. Validator memberikan catatan agar alur materi dapat disajikan lebih ringkas dan konsisten. Secara keseluruhan, aspek desain pembelajaran termasuk dalam kategori Sangat Layak.

*Ketiga*, Aspek kualitas tampilan. Meliputi tingkat interaktivitas media, kejelasan penulisan kalimat, ketepatan penggunaan bahasa, serta kejelasan penyajian materi dalam aplikasi. Berdasarkan hasil penilaian, tampilan media DEMABASA dinilai menarik, interaktif, dan mudah dioperasikan oleh siswa Fase A. Bahasa yang digunakan bersifat sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar. Validator memberikan saran minor terkait konsistensi penggunaan istilah serta penyempurnaan redaksi beberapa kalimat agar lebih efektif. Dengan demikian, aspek kualitas tampilan media DEMABASA berada pada kategori Sangat Layak.

### Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai ketepatan dan keefektifan aspek kebahasaan pada aplikasi DEMABASA (Media Game Berbasis Budaya Lokal untuk Membantu Memahami Arti Kata). Aspek kebahasaan yang dinilai meliputi kejelasan informasi, efektivitas penggunaan bahasa, kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa, kemudahan pemahaman, serta penerapan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Uji kelayakan bahasa ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam aplikasi DEMABASA sesuai dengan karakteristik siswa Fase A sekolah dasar dan mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kelayakan bahasa diperoleh melalui proses validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli bahasa. Hasil rekapitulasi penilaian ahli bahasa disajikan pada Tabel 6 berikut.

**Tabel 6.** Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa

Validator Ahli	Total Skor	Presentase	Kriteria
Validator bahasa I	35	77,7%	Layak
Validator bahasa II	37	82,2%	Sangat Layak
Rata-rata	36	79,95%	Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Hasil evaluasi yang dilakukan oleh dua penilai ahli bahasa menunjukkan bahwa penilai bahasa I memberikan nilai keseluruhan sebesar 35 dengan persentase 77,7% yang masuk dalam kategori Layak, sementara penilai bahasa II memberikan nilai total 37 dengan persentase 82,2% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi dari para ahli bahasa mencapai 79,95% dengan kriteria Layak, sehingga aplikasi DEMABASA dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan beberapa perbaikan kecil pada aspek kebahasaan sesuai dengan saran validator.

*Pertama*, Aspek Kejelasan Informasi. Pada aspek kejelasan informasi, validator menilai bahwa informasi yang disajikan dalam aplikasi DEMABASA telah memuat unsur budaya lokal secara jelas dan relevan dengan konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Materi dinilai mampu menggambarkan nilai-nilai budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa menggunakan bahasa yang komunikatif. Namun demikian, validator menyarankan penambahan variasi penjelasan pada beberapa bagian agar makna budaya lokal dapat tergalai lebih mendalam dan mudah dipahami siswa.

*Kedua*, Aspek penggunaan bahasa yang efektif dan efisien. Memperoleh penilaian baik dari validator. Kalimat yang digunakan dalam aplikasi DEMABASA dinilai ringkas, langsung pada inti pembahasan, dan mudah dipahami oleh siswa Fase A. Struktur kalimat juga telah disesuaikan dengan karakteristik pembaca usia sekolah

dasar. Meskipun demikian, terdapat saran untuk menyederhanakan beberapa pilihan diksi agar pesan yang disampaikan lebih efektif tanpa mengurangi makna.

*Ketiga*, Pada aspek kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa. Aplikasi DEMABASA dinilai telah menggunakan bahasa yang sesuai dengan usia dan kemampuan berpikir siswa sekolah dasar. Kalimat yang digunakan tidak terlalu kompleks dan mudah dipahami. Validator menyarankan agar beberapa istilah tertentu diberikan penjelasan tambahan atau contoh konkret sehingga siswa dapat memahami arti kata dengan lebih baik.

*Keempat*, Aspek Bahasa yang Mudah Dipahami. Berdasarkan hasil validasi, bahasa yang digunakan dalam aplikasi DEMABASA dinilai komunikatif dan tidak menimbulkan ambiguitas makna. Pemilihan kosakata sederhana serta struktur kalimat yang jelas memudahkan siswa dalam mengikuti isi materi dan aktivitas pembelajaran. Validator menilai bahwa aspek ini telah baik dan tidak memerlukan revisi yang signifikan.

*Kelima*, Aspek Penerapan Ejaan Bahasa Indonesia. Pada aspek penerapan Ejaan Bahasa Indonesia, penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan penulisan kata dalam aplikasi DEMABASA secara umum telah sesuai dengan kaidah yang berlaku. Hanya ditemukan beberapa ketidakkonsistenan kecil, seperti penggunaan huruf miring untuk istilah asing dan tanda baca koma, yang perlu diperbaiki agar selaras dengan kaidah ejaan Bahasa Indonesia yang terbaru.

Secara keseluruhan, hasil uji kelayakan bahasa menunjukkan bahwa aplikasi DEMABASA telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek kebahasaan. Bahasa yang digunakan telah sesuai dengan karakteristik siswa Fase A dan mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia dalam membantu memahami arti kata. Oleh karena itu, aplikasi DEMABASA dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan beberapa penyempurnaan minor pada aspek kebahasaan sesuai rekomendasi validator.

### Hasil Revisi Desain

Revisi desain merupakan tahapan perbaikan, penyempurnaan, serta penambahan komponen pada desain awal media game berbasis budaya lokal yang dikembangkan, setelah melalui proses validasi oleh para ahli. Tahap ini bertujuan untuk menciptakan desain akhir dari media yang cocok dan memenuhi kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa Fase A. Proses revisi desain dilaksanakan berdasarkan tanggapan, kritik, dan saran yang diberikan oleh para ahli validator melalui formulir validasi yang telah disiapkan. Hasil revisi dalam pengembangan media diadaptasi sesuai dengan saran dari validator media, validator materi, dan validator bahasa, sehingga media permainan yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan secara teknis, tetapi juga ketepatan materi serta kejelasan dan kesesuaian penggunaan bahasa.

**Tabel 7. Revisi Desain Aplikasi DEMABASA**

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Warna dan font diselaraskan.		

## Hasil Uji Kepraktisan DEMABASA

Uji kepraktisan aplikasi DEMABASA dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemudahan penggunaannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang telah dilakukan, diperoleh temuan sebagai berikut.

**Tabel 8.** Rekapitulasi Hasil Respon Guru

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Materi	1-7	30	85,7	Sangat Layak
2.	Penyajian	8-14	31	88,5	Sangat Layak
3.	Bahasa	15-18	17	85	Sangat Layak
4.	Tampilan	19-24	27	90	Sangat Layak
Total Skor			105	87,3	Sangat Layak

Sumber: Data peneliti (2025)

**Tabel 9.** Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Tampilan	1-5	46	92	Sangat Layak
2.	Materi	6-9	39	97,5	Sangat Layak
3.	Penyajian	10-13	38	95	Sangat Layak
4.	Bahasa	14	10	100	Sangat Layak
Total Skor			136	96,1	Sangat Layak

Sumber: Data peneliti (2025)

Penilaian kepraktisan media DEMABASA melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung aplikasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket kepraktisan, guru memperoleh total skor 105 dengan persentase 87,5%, sedangkan siswa memperoleh total skor 136 dengan persentase 96,1%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media DEMABASA termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal.

*Pertama*, Aspek Tampilan. Pada aspek tampilan, guru memberikan penilaian sangat baik terhadap desain visual media DEMABASA yang meliputi pemilihan warna, jenis huruf, animasi, dan tata letak yang menarik serta mudah digunakan. Tampilan media dinilai mampu menarik perhatian siswa dan memberikan kenyamanan dalam penggunaan. Penilaian dari siswa juga menunjukkan hasil yang sangat positif dengan skor 46 dan persentase 92%, yang termasuk kategori sangat layak. Siswa menilai tampilan DEMABASA menarik, modern, dan mampu meningkatkan motivasi belajar.

*Kedua*, Aspek Materi. Dari segi materi, guru menilai bahwa materi yang disajikan dalam DEMABASA telah sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), serta selaras dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan siswa. Materi disajikan secara jelas dan dilengkapi dengan gambar serta animasi yang relevan sehingga memudahkan pemahaman siswa. Sementara itu, siswa memberikan penilaian dengan skor 39 dan persentase 97,5%, yang termasuk kategori sangat layak. Siswa merasa materi dalam DEMABASA mudah dipahami, menarik, dan membantu memahami makna kata secara menyenangkan.

*Ketiga*, Aspek Penyajian. Pada aspek penyajian, guru menilai bahwa media DEMABASA memiliki alur pembelajaran yang runtut, interaktif, dan mampu mendorong keaktifan siswa dalam belajar. Fitur kuis dan permainan dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Penilaian siswa juga mendukung hal tersebut, dengan skor 38 dan persentase 95%, yang termasuk kategori sangat layak. Siswa menyatakan bahwa penyajian materi dalam DEMABASA terasa menyenangkan dan tidak membosankan karena adanya unsur interaktif.

*Keempat*, Aspek Bahasa. Dari aspek bahasa, guru menilai bahwa penggunaan bahasa dalam media DEMABASA sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, komunikatif, serta mudah

dipahami oleh siswa sekolah dasar. Bahasa yang digunakan mendukung pemahaman materi secara jelas. Siswa juga memberikan penilaian sangat positif dengan skor 10 dan persentase 100%, yang termasuk kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam DEMABASA sederhana, jelas, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

### **Pembahasan**

Tahap Pengembangan aplikasi DEMABASA (Media Game Berbasis Budaya Lokal Untuk Membantu Memahami Arti Kata Bagi Siswa Fase A) merupakan langkah strategis dalam menghadirkan pembelajaran bahasa yang kontekstual, inovatif, dan sesuai dengan ciri-ciri perkembangan anak di tingkat sekolah dasar. Media permainan ini dibuat dengan menggabungkan elemen edukatif dan budaya setempat agar proses belajar menjadi lebih berarti. Pengembangan dilakukan melalui langkah-langkah desain, penilaian oleh pakar media, materi, dan bahasa, serta perbaikan berdasarkan masukan yang diterima. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media permainan yang diciptakan telah memenuhi standar kelayakan dari segi tampilan, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran Fase A, serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan komunikatif bagi siswa.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media game ini mudah digunakan dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Guru menilai media membantu penyampaian materi secara lebih menarik dan efektif, sedangkan siswa merasa termotivasi untuk belajar karena adanya unsur permainan, animasi, dan interaksi yang menyenangkan. Integrasi budaya lokal dalam media juga membantu siswa memahami arti kata secara kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media game berbasis budaya lokal ini dinilai layak dan praktis digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa bagi siswa Fase A.

### **Kelayakan Media**

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, aplikasi DEMABASA media game berbasis budaya lokal untuk membantu memahami arti kata bagi siswa Fase A memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 69,3% dengan kategori layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media game yang dikembangkan secara umum telah memenuhi aspek teknis dan estetika sebagai media pembelajaran digital. Validasi ahli media memiliki peran penting dalam menilai kesesuaian desain, kejelasan penyajian informasi, serta relevansi konten terhadap tujuan pembelajaran, sehingga media yang dihasilkan dapat mendukung proses belajar secara efektif dan interaktif (Suastika & Sanjaya, 2025).

Pada aspek *tata letak (layout)*, validator menilai bahwa pengaturan tampilan, komposisi elemen, dan pemilihan warna pada media game sudah menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Namun demikian, disarankan adanya peningkatan kontras warna untuk memperjelas keterbacaan teks. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Rezky & Alan, 2025) yang menyatakan bahwa desain visual yang proporsional dan harmonis dapat meningkatkan kenyamanan serta fokus belajar siswa.

Aspek *teks* memperoleh penilaian positif karena pemilihan jenis dan ukuran huruf dinilai sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa Fase A. Hal ini mendukung pendapat (Khairani Larasati Imania, 2023) yang menyatakan bahwa keterbacaan teks yang baik berpengaruh terhadap kemudahan siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Sementara itu, pada aspek video dan animasi, media game dinilai menarik dan relevan dengan materi, meskipun masih diperlukan peningkatan kualitas resolusi dan variasi animasi agar tampilan lebih dinamis dan mampu mempertahankan perhatian siswa.

Pada aspek *audio*, penggunaan background dan dubbing dinilai telah mendukung suasana pembelajaran, meskipun diperlukan penyesuaian volume agar lebih seimbang dan nyaman didengar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Kharisma et al., 2024) yang menegaskan bahwa kualitas audio yang proporsional dapat meningkatkan konsentrasi dan pemahaman peserta didik. Aspek pemrograman dan navigasi juga mendapatkan apresiasi karena alur penggunaan dan tombol navigasi mudah dipahami oleh siswa, dengan saran minor terkait penyempurnaan transisi antar halaman. Secara keseluruhan, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media game berbasis budaya lokal ini telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran digital dari segi desain visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan bagi siswa Fase A (Halimahtu et al., 2025; Setiawaty, Najikhah, et al., 2025).

### **Kelayakan Materi**

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media game berbasis budaya lokal memperoleh skor rata-rata 80,4% dengan kategori Layak. Capaian ini menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A, karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar awal, serta konteks budaya lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Materi disusun secara sistematis untuk membantu siswa memahami arti kata, dimulai dari pengenalan kosakata sederhana, pemaknaan kata melalui

ilustrasi dan konteks cerita, hingga penerapan kata dalam kalimat sederhana (Ahyati et al., 2024). Penyajian materi yang bertahap dari konkret ke abstrak dinilai tepat untuk mendukung kemampuan literasi awal siswa, sejalan dengan pendapat bahwa struktur pembelajaran berjenjang dapat meningkatkan pemahaman kosakata dan keterampilan membaca permulaan (Anisah, 2024; Nurmalasari, 2023).

Selain kesesuaian isi, aspek desain pembelajaran dalam media game juga mendapatkan penilaian positif karena dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas, alur permainan yang mudah dipahami, serta aktivitas interaktif yang mendorong keterlibatan aktif siswa (Linayanti et al., 2024). Interaktivitas dan umpan balik langsung membantu meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman arti kata (Nenometa, 2024). Integrasi unsur budaya lokal dalam materi, seperti pengenalan budaya daerah dan kehidupan sehari-hari masyarakat, dinilai memperkaya konten pembelajaran sekaligus menanamkan nilai karakter dan identitas budaya siswa sejak dini. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game interaktif dan kearifan lokal efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, retensi materi, serta penguatan nilai budaya peserta didik (Burhan et al., 2024; Latuwael et al., 2024).

### **Kelayakan Bahasa**

Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa media game berbasis budaya lokal memperoleh skor rata-rata 79,95% dengan kategori Layak, yang menunjukkan bahwa aspek kebahasaan dalam media telah sesuai dengan karakteristik siswa Fase A dan tujuan pembelajaran literasi awal. Bahasa yang digunakan dinilai efektif, efisien, dan komunikatif, dengan struktur kalimat sederhana serta pemilihan kosakata yang sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa sekolah dasar awal, sehingga memudahkan siswa dalam memahami arti kata dan isi materi. Informasi yang berkaitan dengan budaya lokal disajikan secara jelas dan kontekstual, sehingga membantu siswa memahami kosakata melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Sri et al., 2024). Meskipun terdapat beberapa catatan kecil terkait konsistensi penggunaan istilah dan penerapan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) terbaru, secara umum aspek kebahasaan telah memenuhi prinsip literasi awal yang menekankan pentingnya penyajian teks yang sederhana, konsisten, dan bermakna bagi siswa (Indriani et al., 2025; Qonitattsani & Sukardi, 2024).

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

Tahap pengujian kepraktisan melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung dari media permainan yang diambil dari budaya setempat. Hasil dari pengujian ini menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian sebesar 87,3% dan siswa memberikan 96,1%, di mana keduanya termasuk dalam kategori Sangat Layak. Temuan ini mengindikasikan bahwa media permainan tersebut mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A (Rahma et al., 2025). Dalam hal tampilan, baik guru maupun siswa menilai desain media permainan itu menarik dan mudah digunakan, dengan pemilihan warna, jenis huruf, serta animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar. Penemuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa desain visual yang menarik dan konsisten dapat meningkatkan motivasi serta konsentrasi belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran digital. (Andini et al., 2024; Krisdiawan et al., 2025).

Pada aspek materi, guru menilai bahwa konten yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum dan mudah disampaikan dalam proses pembelajaran, sementara siswa menganggap materi yang disajikan menarik dan mudah dipahami, khususnya dalam membantu memahami arti kata melalui aktivitas permainan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hasan, Idhar et al., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menyajikan materi sesuai kurikulum dan berbasis aktivitas interaktif mampu memperkuat pemahaman konsep siswa. Aspek penyajian juga memperoleh penilaian sangat tinggi karena media game menyediakan aktivitas interaktif seperti kuis dan permainan sederhana yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sementara itu, pada aspek bahasa, guru dan siswa sepakat bahwa penggunaan bahasa yang komunikatif, sederhana, dan mudah dipahami menjadi salah satu keunggulan utama media game berbasis budaya lokal ini (Erwin & Yarmis, 2023; Gayatri et al., 2025).

### **Implikasi Pengembangan**

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa media game berbasis budaya lokal termasuk dalam kategori layak hingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu memahami arti kata bagi siswa Fase A. Penggunaan media game berbasis Android memberikan kemudahan akses bagi guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, sejalan dengan arah transformasi digital pada pendidikan dasar yang menekankan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang efektif dan kontekstual (Lefry Ariyo Mandang et al., 2025). Dengan demikian, media game berbasis budaya lokal ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut, baik dalam bentuk pengayaan materi kosakata,

pengintegrasian dengan pembelajaran tematik, maupun pengembangan lintas mata pelajaran agar pemanfaatannya semakin optimal dalam mendukung pembelajaran di sekolah dasar (Artini & Diputra, 2025; Muzaki, 2024).

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan analisis yang dilakukan, media permainan yang berorientasi pada budaya setempat, yaitu DEMABASA, yang disusun melalui model ADDIE, dinyatakan layak hingga sangat layak untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini bertujuan untuk membantu siswa Fase A di tingkat sekolah dasar dalam memahami makna kata. Hal ini didukung oleh validasi dari para ahli di bidang media, materi, dan bahasa yang menunjukkan bahwa media ini berada dalam kategori layak, serta hasil uji coba oleh guru dan siswa yang memperlihatkan persentase yang sangat tinggi. Penerapan budaya lokal Demak dalam media DEMABASA berhasil menghadirkan pengalaman belajar kosakata yang kontekstual dan relevan, serta sesuai dengan perkembangan karakter siswa sekolah dasar yang masih awal. Penyajian visual yang menarik, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, serta kegiatan bermain yang interaktif sangat membantu siswa dalam memahami makna kata, sambil juga meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dengan demikian, media DEMABASA memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut melalui pengayaan materi, integrasi pembelajaran tematik, dan pengembangan lintas mata pelajaran guna mendukung pembelajaran literasi awal yang holistik dan berbasis budaya lokal.

#### REFERENSI

- Ahyati, A. I., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Peran Game Online “ Edukatif ” Dalam Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Lokal Terhadap Pemahaman Literasi Budaya Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 1–8.
- Andini, N. P. D. S., Astawan, I. G., & Werang, B. R. (2024). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Fraksimatika Berpendekatan PMRI untuk Siswa Kelas V SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1968–1979.
- Anisah, Z. (2024). Scaffolding As a Language Learning Technique for Early Childhood. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 8(2), 466–479.
- Arofatul, L., Uswatun, I., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770.
- Artini, N. M. A. Y., & Diputra, K. S. (2025). Local Wisdom Based Science Education Games Historical Places in Bali My Proud Region Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1), 21–30.
- Burhan, Nurwidyayanti, Asdar, Swandi, A., & Rahim, A. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Pengembangan Game Edukasi dan Animasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Pulau Balanglombo. *Journal Communnity Development*, 5(5), 9001–9007.
- Erwin, V. A., & Yarmis. (2023). Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 901–908.
- Fitriya, A. N., Wulandari, D. D., Khoirinida, N., & Pujianti, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Game Edukasi Pada Materi Hakikat NKRI Kelas IV SDN 3 Undaan Kidul. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(2), 40–52.
- Gayatri, N. N. E. T., Suarjana, I. M., & Antara, P. A. (2025). Interactive Learning Media Based on Educational Games to Improve the Reading Skills of First-Grade Elementary School Students. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 8(2), 334–344.
- Halimahtu, A., Rohyana, H., & Zafirah, Z. (2025). Game Edukatif Berbasis Budaya Lokal Sebagai Sarana Penguatan Nilai Karakter Di Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education and Learning*, 1(1), 1–10.
- Hasan, Idhar, R., Akram, & Nurhayati. (2023). Pengembangan Flashcard Edukatif Berbasis Budaya Lokal Bima sebagai Media Belajar Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Ilmu Pendidikan*, 4(3), 97–102.
- Indawati, S., Widodo, W., & Faroh, N. I. (2024). Tradisi Nyadran Sebagai Sumber Belajar Berbasis Etnopedagogi Di Sekolah Dasar (4) (pp. 23–34).
- Indriani, I. J., & Muqarramah, K. M. S. N. (2025). Peran Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar: Studi Mixed Methods di Jawa Tengah. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 5(2), 28–44.
- Indriani, I. J., Muqarramah, K., & Nurhayani, M. S. (2025). Peran Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar: Studi Mixed Methods di Jawa Tengah. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 5(2), 27–45.

- Juwiantho, H., Rafael, A. B., & Sari, L. E. (2025). Developing and Evaluating an Educational Game to Support Early Reading Skills in Kindergarten Students. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(4), 1015–1024.
- Khairani Larasati Imania, R. M. S. & I. R. M. (2023). Pemanfaatan Produk Budaya Modern dalam Bentuk Game untuk Mobile Gadget sebagai Media Pelestarian Budaya Tradisional. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 17–28.
- Kharisma, G. I., Arvianto, F., Pendidikan, F. I., Timor, U., Pendidikan, F. I., & Timor, U. (2024). Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 203–213.
- Krisdiawan, R. A., Husen, D., & Asikin, N. A. (2025). Development of Multilingual Educational Game UI / UX Design for Animal Introduction and Interactive Learning Evaluation in Elementary Schools. *Journal of Game, Game Art and Gamification*, 10(01), 36–46.
- Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12–23.
- Latuheru, H., & Abdullah, A. A. S. (2025). Belajar Bahasa Inggris Lewat Permainan Tradisional : Integrasi Budaya Lokal dalam Pembelajaran Kosakata. *Journal Abdimas Indonesian*, 5(1), 467–472.
- Latuwael, A., Murniarti, E., & Tampubolon, H. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Budaya Lokal Halmahera Di Sma Negeri 1 Halmahera Utara. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(11), 5091–5107.
- Lefry Ariyo Mandang, Jutan, D. D., Agussalim, R. N., Christin, Jocom, R., Yusupa, A., Akay, Y. V., Palilingan, K. Y., Brave, & Sugiarmo, A. (2025). Game Edukasi 2D Inovasi Media Pembelajaran Digital Dalam Mengenalkan Wisata Dan Budaya Sulawesi Utara. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, 10(6), 1–10.
- Linayanti, H. T., Widyatmoko, A., & Handayani, L. (2024). Efektifitas penggunaan media interaktif berbasis game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD. *Jurnal Pendidikan*, 13(3), 378–383.
- Margaretha, M., Kwuta, K., Nasar, A., Rahmawati, A. S., Cube, P. M., & Reality, A. (2022). Kelayakan Dan Kepraktisan Modul Praktikum Tata Surya Menggunakan Paper Merge Cube Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 79–86.
- Masruddin, A. M. (2021). The Efficacy Treasure Hunt Game With Luwu Local Culture Based In Teaching English Vocabulary And Introducing Cultures Heritages Of Luwu At SMPIT Al Hafidz Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 18(2), 18–20.
- Maulana<sup>1</sup>, A., Istiningih<sup>2</sup>, S., Handika<sup>3</sup>, I., & Sobri<sup>4</sup>, M. (2025). Pengembangan Media Children Board Game Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Pada Materi IPS Siswa Kelas IV SDN 37 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2024), 727–732.
- Muzaki, F. I. (2024). Thematic Learning – Integrative on Cross Curriculum in Social Studies and Language Learning in Elementary Schools on Higher Grade. *Journal of Social Studies*, 2(1), 78–81.
- Nenometa, Y. (2024). Penerapan Media Teks Narasi Berbasis Kearifan Lokal NTT Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa SD GMIT Kuanfatu. *Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, & Budaya*, 2(2023), 67–72.
- Nurmalasari, W. (2023). Problematika dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2912–2919.
- Pratama, A. K., Aisyah, Y. N., Aninda, K. P., & Setiawaty, R. (2025). Systematic Literature Review: Dampak Kearifan Lokal Terhadap Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 8(3), 24–34.
- Puspitasari, M., Farahiba, A. S., & Madura, U. T. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa Melalui Permainan Edukasi Berbasis Bookwidgets Bermuatan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 90–95.
- Putri, A. G., Muhimmah, H. A., Zuhdi, U., Setiawan, R., Surabaya, U. N., & Info, A. (2025). Pengembangan Media Game Edukasi “ Ethnotopia ” Berbasis Roblox Dengan Pendekatan Etnopedagogi Untuk Integrasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(11), 2878–2891.
- Qonitattsani, Z. F., & Sukardi. (2024). Web-based Educational Game Application to Improve the Ability to Identifying the Main Idea in Indonesian Language Learning. *Journal of Elementary Education*, 8(2), 207–217.
- Rahma, G., Asiqin, F., Sumaryana, Y., & Hidayat, C. R. (2025). Game Edukasi Pembelajaran Budaya Flores Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Game Develloment Life Cylce (GDLC). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(1), 1321–1330.
- Rezky, A., & Alan, U. (2025). Profil Pemanfaatan Kearifan Lokal dalam Program Unggulan Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah: Studi Observasional. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 01(02), 51–55.
- Sari, A. P., Gunawan, Astini, B. N., & Nurhasanah. (2024). *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*. 5(2), 73–82.
- Sari, N. K. D. A., Astawan, I. G., & Trisiantari, N. K. D. (2025). *Jurnal basicedu*. 9(1), 266–277.
- Setiawaty, R., Ardilla, R., Yusuf, M., Ilma, F. N., & Zahra, F. F. (2025). Pemanfaatan Media Game Edukasi Pembelajaran Bagi Siswa Di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 2024.

- Setiawaty, R., Fahrizal, D., Ariani, N. P., Nikmah, M. U., & Saputri, M. R. A. (2025). Integrasi Kearifan Lokal Dalam Media Pembelajaran di SD: Sistematis Literature Review. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 500–510.
- Setiawaty, R., Ilmiyyah, N., Putri, P. T., & Khoryati, M. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar: Systematic Literature Riview. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar*, 5(4), 4471–4478.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Rohmah, T. I., Sholihah, A., & Wahyuni, R. (2025). Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar Pengembangan Media E-Taler Berbasis Flipbook Heyzine untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 12(2), 234–249.
- Siswoyo, A. A., Wijaya, B. R., & Nizar, R. C. (2023). Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Multimedia Interaktif Game Edukasi Terintegrasi Kearifan Lokal Madura untuk Menanamkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2879–2888.
- Sri, L., Wati, D., & Widiana, I. W. (2024). Media Pembelajaran Literasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Peserta Didik. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(4), 563–571.
- Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1557–1565.
- Sugara, U., Studi, P., Pendidikan, M., Universitas, D., & Yogyakarta, N. (2022). Etnopedagogi : Gagasan dan Peluang Penerapannya di Indonesia Ethnopedagogy : Ideas and Probability of Its Implementation in Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(4), 93–104.
- Tazkiah, I., & Purbayani, R. (2025). Pengaruh Permainan Mencocokkan Kata Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Bahasa Indonesia. *Journal of Elementary Education : Strategies, Innovations, Curriculum and Assessment*, 2(1), 67–79.
- Wijayanti, K., Nisa, F. K., Sintiyawati, E. P., Eka, E. A., & Setiawaty, R. (2025). Pengembangan Flipbook Emosapus Berbasis Literasi Budaya Semarang Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kurnia Wijayanti. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 20(2), 2127–2142.