



TAPAMA: Media Pembelajaran Majas Perbandingan Berbasis Kearifan Lokal Tanah Papua untuk Siswa Kelas 5 SD (Studi Kelayakan dan Kepraktisan)

Nisisari Naysa Tiffani^{1*}, Tsabita Hanun Mumtaza Putri², Adinda Salma Destanti³,
Rani Setiawaty⁴

¹⁻⁴Progdi PGSD, Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: 202433025@std.umk.ac.id¹, 202433027@std.umk.ac.id², 202433033@std.umk.ac.id³,
rani.setiawaty@umk.ac.id⁴

*Penulis Korespondensi: 202433025@std.umk.ac.id

Abstract. *Learning comparative figures of speech in elementary school often faces challenges because the material is abstract, while fifth-grade students are still at the concrete operational stage and require contextual learning support. This study aimed to develop TAPAMA (Tanah Papua and Comparative Figures of Speech), a learning media based on the local wisdom of Papua, and to examine its feasibility and practicality in Indonesian language learning for fifth-grade elementary students. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, limited to the implementation stage. Media feasibility was evaluated through expert validation involving media experts, material experts, and language experts, while practicality was assessed through teacher and student response questionnaires. The results showed that TAPAMA learning media was categorized as highly feasible based on expert assessments. Furthermore, the practicality test indicated that TAPAMA was easy to use, attractive, and supportive of classroom learning activities. The media helped students understand comparative figures of speech more concretely through culturally relevant examples derived from the local wisdom of Papua. The findings imply that TAPAMA can serve as an innovative and contextual alternative learning media to support the teaching of comparative figures of speech while fostering students' appreciation of local culture in elementary schools.*

Keywords: *Comparative Figures of Speech; Elementary School; Learning Media; Local Wisdom; Papua*

Abstrak. Pembelajaran majas perbandingan di sekolah dasar masih menghadapi kendala karena materi bersifat abstrak, sementara siswa kelas V berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga membutuhkan bantuan media yang kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) berbasis kearifan lokal Tanah Papua serta menguji kelayakan dan kepraktisannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap implementasi. Uji kelayakan dilakukan melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, sedangkan uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media TAPAMA memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media TAPAMA praktis digunakan, mudah dioperasikan, dan menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran. Media ini juga membantu siswa memahami konsep majas perbandingan secara lebih konkret melalui contoh-contoh berbasis kearifan lokal Tanah Papua. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media TAPAMA dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang kontekstual dan inovatif untuk mendukung pembelajaran majas perbandingan sekaligus menanamkan apresiasi terhadap budaya lokal pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Kearifan Lokal; Majas Perbandingan; Media Pembelajaran; Sekolah Dasar; Tanah Papua

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menuntut penggunaan media yang mampu membantu siswa memahami konsep kebahasaan yang bersifat abstrak, termasuk materi majas perbandingan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat terbukti dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan efektivitas belajar siswa karena media berfungsi sebagai penyalur

pesan sekaligus pendukung aktivitas siswa dalam proses belajar (Adabiah & Chandra, 2024). Hal ini sejalan dengan pandangan Setiawaty & Santoso, (2025) yang menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik sekolah dasar memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dan bermakna. Selain itu, pendidikan modern mendorong adanya inovasi media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta lingkungan budaya mereka agar pembelajaran menjadi lebih bermakna (Musyaffa et al., 2024). Indonesia sebagai negara yang kaya budaya juga menekankan pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan relevansi materi dan menumbuhkan kecintaan siswa terhadap budaya sendiri (Musyaffa et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran menjadi salah satu upaya penting untuk memperkuat pemahaman siswa, terutama pada materi gaya bahasa yang membutuhkan contoh konkret dan kontekstual.

Kenyataan di lapangan menggambarkan bahwa banyak guru masih menghadapi tantangan dalam berinovasi dan cenderung mempertahankan metode pengajaran konvensional. Hal ini menyebabkan suasana kegiatan belajar mengajar terkesan kaku dan monoton, padahal pemanfaatan media digital mutlak diperlukan untuk menjaga relevansi pembelajaran dengan perkembangan zaman (Setiawaty, 2024). Ketergantungan pada buku pedoman atau Lembar Kerja Siswa (LKS) tanpa variasi media mengakibatkan siswa kesulitan memahami materi majas yang sifatnya abstrak. Sebagaimana diungkapkan oleh (Febriyanti et al., 2025) siswa sekolah dasar seringkali gagal menangkap makna kiasan dan cenderung menafsirkan bahasa secara harfiah jika tidak dibantu dengan visualisasi konkret. Lebih lanjut, kurangnya kreativitas guru dalam menghadirkan pembelajaran interaktif ini berdampak langsung pada rendahnya partisipasi siswa, sehingga hasil belajar sulit mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (Martina & Hadi, 2025).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Integrasi cerita rakyat, pantun, dan permainan tradisional dalam pembelajaran menjadikan materi lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman siswa, sehingga memudahkan proses pemahaman. Temuan ini sejalan dengan Setiawaty et al., (2025) yang menegaskan bahwa integrasi literasi kearifan lokal dalam media pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna, tetapi juga berperan dalam menanamkan karakter cinta budaya lokal sejak dini. Selain itu, media audio-visual berbasis budaya lokal terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya daerah (Muzakki & Anggraini, 2025). Selain media berbasis budaya, upaya pengembangan media inovatif lainnya untuk materi majas juga telah dilakukan oleh beberapa peneliti. (Martina

& Hadi, 2025) mengungkapkan bahwa integrasi media digital yang didukung kreativitas guru sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar majas siswa SD. Sementara itu, Febriyanti et al., (2025) mengembangkan media "Meta Warna" yang berfokus pada visualisasi majas metafora untuk mempermudah siswa memahami makna kiasan. Lebih lanjut, (Musyaffa et al., 2024) mengembangkan media "MABAJEMA" (Mari Belajar Jenis Majas) yang dirancang secara sistematis untuk memvisualisasikan jenis-jenis majas yang bersifat abstrak agar lebih konkret bagi siswa. Meskipun demikian, belum ditemukan media pembelajaran majas perbandingan yang mengintegrasikan kearifan lokal Tanah Papua dan dikembangkan secara sistematis serta diuji dari aspek kelayakan dan kepraktisan pada siswa kelas V sekolah dasar. Padahal, materi majas perbandingan membutuhkan contoh konkret yang kontekstual agar mudah dipahami. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu diisi melalui pengembangan media yang inovatif dan relevan budaya.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif guna memvisualisasikan konsep abstrak majas menjadi lebih konkret. Hal ini sejalan dengan temuan (Amelia et al., 2024) yang menegaskan bahwa penggunaan media visual interaktif (seperti PowerPoint) sangat efektif dalam membantu siswa menangkap makna kiasan puisi yang sulit dipahami secara verbal. Selain visualisasi, aspek motivasi juga menjadi kunci; penggunaan media pembelajaran yang tepat terbukti dapat membangkitkan semangat serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan inovatif. Sebagaimana ditekankan oleh (Setiawaty et al., 2024), integrasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia mutlak diperlukan untuk mencegah kejenuhan dan meningkatkan atensi siswa. Lebih jauh lagi, media yang dikemas dengan elemen permainan (*gamification*) mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dan membangun pemahaman melalui interaksi langsung, bukan sekadar hafalan (Sakdiyah et al., 2025). Dengan demikian, pengembangan media TAPAMA diharapkan menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi majas secara signifikan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif, visual, dan kontekstual mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi majas di sekolah dasar. Penelitian oleh (Muzakki & Anggraini, 2025) membuktikan bahwa penggunaan media Puzzle Majas Metafora secara signifikan meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV dibandingkan pembelajaran konvensional, karena konsep majas yang abstrak dapat divisualisasikan melalui aktivitas bermain. Sejalan dengan itu, penelitian (Febriyanti et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media visual Meta Warna yang dipadukan dengan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) mampu meningkatkan

keterlibatan dan hasil belajar siswa pada materi majas metafora, karena media audio-visual membantu siswa memahami makna kiasan secara konkret dan bertahap. Hal ini sejalan dengan temuan (Setiawaty, Ilmiyyah, Putri, Khoryati, et al., 2025) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif mampu membantu siswa sekolah dasar memahami materi Bahasa Indonesia secara lebih bermakna serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian lain mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis konteks dan budaya lokal efektif meningkatkan minat belajar serta pemahaman bahasa siswa, karena materi disajikan dekat dengan pengalaman dan lingkungan budaya peserta didik (Musyaffa et al., 2024). Hasil-hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran majas yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis budaya lokal sangat relevan untuk dikembangkan. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media TAPAMA sebagai media pembelajaran majas perbandingan berbasis kearifan lokal Tanah Papua untuk siswa kelas V sekolah dasar, guna menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) berbasis aplikasi android dengan kearifan lokal Tanah Papua untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Media TAPAMA dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang memvisualisasikan konsep majas perbandingan melalui contoh-contoh kontekstual yang dekat dengan lingkungan budaya siswa. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendesain dan mengembangkan media TAPAMA pada materi majas perbandingan; (2) menguji kelayakan media TAPAMA melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media; serta (3) menguji kepraktisan media TAPAMA berdasarkan respon guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan relevan secara budaya, sekaligus mendukung pemahaman siswa terhadap majas perbandingan serta menumbuhkan apresiasi terhadap kearifan lokal Tanah Papua.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa secara menyeluruh. Tujuan utamanya adalah membekali siswa agar mampu berkomunikasi secara kreatif dalam berbagai konteks, namun tantangan muncul ketika materi memasuki ranah semantik yang kompleks seperti gaya bahasa atau majas. Sebagaimana diungkapkan oleh Febriyanti et al., (2025), materi majas menuntut kemampuan berpikir abstrak karena makna yang terkandung bersifat konotatif dan tidak

disampaikan secara literal. Kondisi ini sering menjadi hambatan kognitif bagi siswa sekolah dasar yang, menurut teori perkembangan, masih berada pada tahap operasional konkret. Pada fase ini, siswa lebih mudah memahami informasi yang dapat dilihat atau dirasakan langsung, sehingga konsep abstrak majas seringkali sulit dicerna tanpa bantuan visualisasi. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran digital yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi nyata sangat dibutuhkan untuk menjembatani kesenjangan tersebut (Muzakki & Anggraini, 2025; Setiawaty, 2024).

Secara spesifik, majas perbandingan didefinisikan sebagai gaya bahasa yang membandingkan suatu objek dengan objek lain guna memperjelas makna dan menimbulkan kesan emosional tertentu. Jenis majas perbandingan yang umum diajarkan di sekolah dasar meliputi simile (perumpamaan), metafora, personifikasi, dan hiperbola (Musyaffa et al., 2024). Pemahaman terhadap majas ini tidak cukup hanya dengan mengenali strukturnya, tetapi siswa juga dituntut mampu menafsirkan makna kiasan di baliknya. Amelia et al., (2024) menyoroti bahwa tanpa dukungan media yang tepat, siswa cenderung menafsirkan kalimat majas secara harfiah, sehingga gagal menangkap pesan estetis yang ingin disampaikan. Misalnya, siswa mungkin kesulitan membayangkan benda mati yang "bertingkah" seperti manusia (personifikasi) jika tidak ada ilustrasi yang mendukung. Oleh sebab itu, pembelajaran majas mutlak memerlukan pendekatan kreatif dan media interaktif yang relevan dengan dunia anak agar proses interpretasi makna menjadi lebih mudah dan menyenangkan (Martina & Hadi, 2025).

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Media berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus sebagai stimulus yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Adabiah & Chandra, 2024). Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena dapat membantu siswa memahami konsep-konsep kebahasaan yang bersifat abstrak. Media yang dirancang secara visual, interaktif, dan berbasis aktivitas mampu menjembatani kesenjangan antara konsep bahasa dan pemahaman siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Seiring dengan perkembangan paradigma pendidikan modern, pembelajaran juga diarahkan agar lebih kontekstual dan relevan dengan lingkungan budaya siswa. Pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran dipandang sebagai salah satu strategi yang efektif untuk mendekatkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Kearifan lokal mencakup nilai-nilai budaya, tradisi, pengetahuan lokal, serta lingkungan alam yang berkembang dalam

masyarakat. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah dan memperkuat identitas budaya siswa (Musyaffa et al., 2024).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, kearifan lokal dapat dimanfaatkan sebagai sumber contoh penggunaan bahasa, termasuk dalam materi majas. Penyajian contoh majas yang bersumber dari budaya lokal membuat materi lebih kontekstual dan mudah dipahami siswa karena dekat dengan pengalaman sehari-hari mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian Wardani et al., (2024) yang membuktikan bahwa penggunaan elemen budaya lokal yang efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sastra. Mengacu pada keberhasilan tersebut, Tanah Papua yang memiliki kekayaan alam dan tradisi beragam menyimpan potensi besar untuk dijadikan sumber belajar. Unsur-unsur kearifan lokal Papua, seperti lingkungan alam dan nilai kehidupan masyarakat, dapat diintegrasikan ke dalam media sebagai objek perbandingan majas konkret, sehingga siswa memperoleh gambaran visual yang jelas terhadap makna kiasan yang dipelajari (Setiawaty, Najikhah, Santoso, et al., 2025).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Integrasi cerita rakyat, pantun, dan permainan tradisional dalam pembelajaran menjadikan materi lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman siswa, sehingga memudahkan proses pemahaman.. Penelitian lain juga membuktikan bahwa media audio-visual berbasis budaya lokal efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa sekaligus menumbuhkan kebanggaan siswa terhadap budaya daerah (Muzakki & Anggraini, 2025). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa kearifan lokal memiliki potensi besar untuk diintegrasikan ke dalam media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Selain media berbasis budaya, pengembangan media inovatif untuk materi majas juga telah dilakukan oleh beberapa peneliti. (Martina & Hadi, 2025) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran kreatif yang didukung visualisasi mampu meningkatkan hasil belajar majas siswa sekolah dasar. (Febriyanti et al., 2025) mengembangkan media “Meta Warna” yang memfokuskan pada visualisasi majas metafora untuk membantu siswa memahami makna kiasan secara lebih konkret. Selanjutnya, (Musyaffa et al., 2024) mengembangkan media “MABAJEMA” (Mari Belajar Jenis Majas) yang dirancang untuk memvisualisasikan berbagai jenis majas agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus mengembangkan media majas perbandingan yang mengintegrasikan kearifan lokal Tanah Papua serta diuji dari aspek kelayakan dan kepraktisan pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kelayakan media pembelajaran merupakan indikator utama yang menunjukkan tingkat kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kurikulum, karakteristik siswa, serta kualitas tampilan dan isi materi. Menurut (Setiawaty, Sholekhah, Ardianti, Cris, et al., 2025), penilaian kelayakan media secara komprehensif dilakukan melalui proses validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa/praktisi. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dari aspek substansi, desain, dan kegunaan sebelum diujicobakan. Media yang dinyatakan layak adalah media yang memenuhi standar kriteria isi, penyajian, dan tampilan sehingga dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, kepraktisan media pembelajaran berkaitan erat dengan kemudahan penggunaan (*usability*) produk oleh pengguna akhir, yakni guru dan siswa. Media yang praktis dicirikan dengan tidak memerlukan persiapan yang rumit, mudah dioperasikan, serta mampu mendukung kelancaran interaksi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas tanpa kendala teknis yang berarti.

Berdasarkan uraian teori dan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran majas perbandingan membutuhkan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak secara konkret dan kontekstual. Media pembelajaran berbasis kearifan lokal Tanah Papua dipandang relevan untuk dikembangkan karena mampu mengaitkan materi majas dengan pengalaman budaya siswa. Oleh karena itu, pengembangan media TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) diarahkan untuk menyediakan media pembelajaran yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran majas perbandingan pada siswa kelas V sekolah dasar.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan model ADDIE Robert Maribe Branch (Branch, 2009). Model ADDIE dipilih karena memiliki alur tahapan yang sistematis, terstruktur, dan logis untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif. Namun, mengingat keterbatasan waktu dan fokus penelitian, tahapan pengembangan dalam penelitian ini dibatasi hingga tahap implementasi (Implementation). Dengan demikian, penelitian ini berfokus utama pada pengujian validitas untuk menilai kelayakan (*feasibility*) serta uji respon pengguna untuk mengetahui tingkat kepraktisan (*practicality*) produk media TAPAMA yang dikembangkan.

Prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate. Pertama, tahap Analysis (Analisis) dilakukan dengan mengidentifikasi analisis kebutuhan siswa, karakteristik pengguna, dan

kurikulum, serta memetakan potensi kearifan lokal yang relevan seperti budaya Papua untuk diintegrasikan ke dalam materi. Kedua, tahap Design (Perancangan) meliputi penyusunan storyboard, perancangan tampilan visual media yang menarik dan ramah bagi siswa kelas V SD, serta penyusunan instrumen validasi untuk menilai kelayakan media (Setiawaty et al., 2024). Ketiga, tahap Development (Pengembangan) merupakan proses produksi aplikasi TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan), integrasi aset budaya lokal, serta pelaksanaan validasi kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi (Branch, 2009). Keempat, tahap Implementation (Implementasi) dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas V SD Negeri 01 Daren untuk melihat respon kepraktisan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran majas perbandingan. Terakhir, tahap Evaluation (Evaluasi) dilakukan secara formatif pada setiap tahapan untuk memperbaiki kekurangan produk, serta evaluasi sumatif terbatas menggunakan angket respon guna mengetahui kelayakan dan kepraktisan akhir dari aplikasi yang dikembangkan

Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 01 Daren. Uji coba dilakukan secara terbatas dengan melibatkan lima siswa sebagai responden untuk mengisi lembar angket respon siswa, sementara siswa lainnya mengikuti kegiatan pembelajaran dengan mengamati dan menggunakan media Flipbook TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan). Teknik pengambilan subjek penelitian dilakukan secara simple random sampling. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi lembar observasi, lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta lembar angket respon siswa untuk memperoleh data kepraktisan media.

Instrumen penelitian menggunakan skala Likert 1–4 yang disusun dalam bentuk checklist. Skala Likert digunakan untuk mengonversi hasil penilaian validasi dan kepraktisan media ke dalam bentuk persentase. Setelah tahap validasi oleh para ahli, penelitian dilanjutkan dengan uji kepraktisan untuk memperoleh data respon siswa terhadap penggunaan media TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan). Data yang diperoleh berupa skor penilaian yang selanjutnya dianalisis dengan mengubah ke dalam bentuk persentase guna mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

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

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk.

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

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk.

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

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pengembangan aplikasi TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) merupakan fase krusial dalam penelitian ini karena bertujuan merealisasikan rancangan desain menjadi produk media pembelajaran interaktif yang nyata. Fokus utama pada tahap ini meliputi proses produksi, validasi ahli, dan penyempurnaan media agar sesuai dengan karakteristik kognitif siswa kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan dilakukan secara sistematis mengacu pada alur perancangan media interaktif yang diterapkan oleh (Musyaffa et al., 2024; Setiawaty, Sholekhah, Ardianti, Cris, et al., 2025), di mana setiap elemen visual dan konten disusun secara bertahap untuk memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks. Tujuan akhirnya adalah menghasilkan media yang tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga praktis digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran majas perbandingan, bukan sekadar media presentasi biasa.

Secara teknis, aplikasi TAPAMA dirancang dengan mengintegrasikan Canva dan Microsoft PowerPoint untuk pembuatan aset visual yang menarik, kemudian dikonversi menjadi format aplikasi berbasis Android (APK). Pendekatan ini dipilih karena integrasi visual interaktif terbukti efektif meningkatkan pemahaman materi sastra pada siswa sekolah dasar (Amelia et al., 2024). Dalam aspek tipografi, digunakan jenis huruf Poppins karena memiliki karakteristik sans-serif yang sederhana, tegas, dan memiliki keterbacaan (*readability*) tinggi

bagi anak usia sekolah dasar. Pemilihan desain yang ramah anak ini sejalan dengan prinsip pengembangan media digital yang menekankan kenyamanan visual untuk menjaga fokus siswa (Setiawaty, 2024). Adapun konten pembelajaran yang dimuat meliputi definisi majas, visualisasi jenis-jenis majas, serta contoh kalimat yang dikontekstualisasikan dengan budaya Tanah Papua. Integrasi konten lokal ini bertujuan agar materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan relevan dengan pengetahuan budaya siswa (Musyaffa et al., 2024; Wardani et al., 2024).

Keunikan utama media TAPAMA terletak pada integrasi mendalam kearifan lokal Papua ke dalam setiap aspek pembelajaran. Ilustrasi visual dan materi teks menampilkan unsur budaya otentik seperti baju adat, ukiran Suku Asmat, makanan khas, hingga tradisi masyarakat Papua. Pendekatan berbasis budaya ini bertujuan ganda: membantu siswa mengonkritkan materi majas perbandingan yang abstrak, sekaligus menanamkan apresiasi terhadap identitas budaya bangsa. Strategi ini selaras dengan temuan Sari et al., (2024), yang menyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis budaya lokal efektif menumbuhkan antusiasme dan rasa bangga siswa terhadap warisan daerahnya. Lebih lanjut, Musyaffa et al., (2024) menegaskan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran bukan sekadar ornamen visual, melainkan metode strategis untuk memperkuat karakter dan relevansi materi dengan kehidupan siswa. Setelah rancangan media selesai, dilakukan proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa guna menilai kelayakan isi, desain, serta keterpaduan unsur budaya. Masukan dari para ahli menjadi dasar revisi untuk memastikan produk optimal sebelum diujicobakan secara terbatas kepada siswa kelas V di SD Negeri 01 Daren.

Tabel 3. Desain Aplikasi TAPAMA.

	<p>Tampilan utama aplikasi TAPAMA berupa cover dan judul materi pembelajaran, terdapat tombol segitiga untuk memulai.</p>
	<p>Halaman ketiga aplikasi berisi pengenalan media pembelajaran TAPAMA.</p>



Halaman ketujuh, berisi menu pilihan jelajah dan tantangan untuk menuju ke pembelajaran dan soal.



Halaman kesepuluh, berisi materi yang memuat penjelasan mengenai definisi majas.



Halaman ketiga belas, berisi menu jenis majas yang menjelaskan materi majas perbandingan beserta contoh.



Halaman kedua puluh enam, berisi nomor soal untuk menguji seberapa jauh siswa paham dengan materi majas perbandingan.



Halaman ketiga puluh satu, berisi salah satu soal untuk menguji pemahaman siswa dengan materi majas perbandingan dan dikaitkan dengan kearifan lokal Papua.



Halaman ketiga puluh sembilan, berisi tantangan yang dapat diakses melalui Quizizz.

Uji Kelayakan Media

Kelayakan media dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli untuk mengukur tingkat kevalidan produk TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan). Proses penilaian ini melibatkan peninjauan komprehensif dari tiga perspektif, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahapan validasi pakar ini merupakan langkah fundamental dalam penelitian pengembangan guna memastikan bahwa media yang dihasilkan telah memenuhi standar kelayakan substansi dan teknis sebelum diujicobakan ke lapangan (Salahuddin et al., 2024). Berikut disajikan hasil rekapitulasi validasi media pembelajaran TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) yang telah dilakukan.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Media.

Validator Ahli	Presentase (%)	Kriteria
Validator Media I	96,4%	Sangat layak
Validator Media II	92,8%	Sangat layak
Rata-rata	94,6%	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi media pada Tabel 4, validator media I memberikan nilai sebesar 96,4% dengan kriteria Sangat Layak, sedangkan validator media II memberikan nilai sebesar 92,8% dengan kriteria Sangat Layak. Melalui hasil rekapitulasi validasi media, produk ini mendapat kriteria Sangat Layak dengan nilai rata-rata 94,6% oleh validasi media di SDN 1 DAREN. Maka dari itu media TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) dapat digunakan untuk pembelajaran Majas Perbandingan pada Kelas V SD.

Pertama, Aspek layout mencakup pemilihan background, kemenarikan tampilan, dan kesesuaian komposisi warna. Berdasarkan hasil validasi, tampilan TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) dinilai menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Ilustrasi berbasis kearifan lokal Tanah Papua memberikan daya tarik visual yang kuat. Validator menyarankan penyempurnaan kecil pada kontras warna teks agar keterbacaan semakin optimal.

Kedua, Aspek teks meliputi pemilihan jenis huruf, ukuran font, warna tulisan, serta penggunaan bahasa. Validator menilai teks pada media TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) sudah jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan mendukung penyampaian materi majas perbandingan secara efektif.

Ketiga, Aspek Ilustrasi visual dalam TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) dinilai relevan dengan materi dan mampu membantu siswa memahami makna majas perbandingan secara konkret. Penggunaan objek budaya Papua seperti rumah Honai,

burung Cenderawasih, dan alat musik Tifa memperkuat konteks pembelajaran. Validator menyatakan bahwa ilustrasi sudah sangat mendukung isi materi.

Keempat, Aspek audio mencakup kesesuaian backsound dan kenyamanan pendengaran. Berdasarkan hasil validasi, audio pada media TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) dinilai sesuai dengan suasana pembelajaran dan tidak mengganggu konsentrasi siswa. Penempatan audio sudah tepat dan mendukung proses belajar.

Kelima, Aspek pemrograman meliputi kejelasan alur penggunaan, kemudahan pengoperasian, dan kelengkapan petunjuk. Validator menilai TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) mudah digunakan dan dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa. Navigasi antarmenu berjalan dengan baik tanpa kendala teknis berarti.

Keenam, Aspek navigasi mencakup fungsi tombol dan konsistensi ikon. Hasil penilaian menunjukkan bahwa tombol navigasi berfungsi dengan baik dan ditempatkan pada posisi yang mudah dijangkau. Ikon navigasi dinilai jelas dan membantu siswa dalam berpindah halaman dengan mudah.

Uji Kelayakan Materi

Validasi ahli materi terhadap media pembelajaran TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) dilakukan oleh dua orang validator dengan menilai tiga aspek utama, yaitu kualitas kelayakan isi materi, kualitas desain pembelajaran, dan kualitas penyajian pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk memastikan kesesuaian isi materi majas perbandingan berbasis kearifan lokal Tanah Papua dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik kognitif siswa kelas V sekolah dasar. Langkah ini sejalan dengan penelitian Wardani et al., (2024), yang menekankan bahwa dalam pengembangan media berbasis budaya, validasi ahli materi sangat krusial untuk menjamin bahwa integrasi unsur lokal (kearifan lokal) ke dalam materi pelajaran tersaji secara sistematis, akurat, dan relevan dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi.

Validator Ahli	Persentase (%)	Kriteria
Validator Materi I	100%	Sangat layak
Validator Materi II	77,7%	Layak
Rata-rata	88,85%	Sangat layak

Hasil validasi materi pada Tabel 5, menunjukkan bahwa media pembelajaran TAPAMA memperoleh persentase penilaian dari validator materi I sebesar 100% dengan kriteria Sangat Layak, sedangkan validator materi II memberikan persentase sebesar 77,7% dengan kriteria Layak. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli materi mencapai 88,85%, sehingga media TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) dinyatakan Sangat

Layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi majas perbandingan di sekolah dasar.

Aspek kualitas materi pembelajaran mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keluasan dan kedalaman isi, kejelasan penyajian, kesesuaian dengan karakteristik siswa, serta kebenaran konsep majas perbandingan yang disajikan. Berdasarkan hasil validasi, validator menyatakan bahwa materi dalam TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) telah sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Materi disajikan secara runtut serta diperkaya dengan contoh-contoh berbasis kearifan lokal Tanah Papua sehingga memudahkan siswa memahami konsep majas perbandingan. Meskipun demikian, salah satu validator memberikan saran agar beberapa contoh majas diperjelas kembali untuk memperkuat pemahaman konsep siswa.

Aspek desain pembelajaran dinilai melalui kejelasan petunjuk penggunaan media, kejelasan tujuan pembelajaran, kelengkapan penyajian materi, kemenarikan penyajian, serta kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan penguatan karakter siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran dalam TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) telah dirumuskan dengan jelas dan petunjuk penggunaan media mudah dipahami. Penyajian materi dinilai menarik dan interaktif serta mampu menumbuhkan apresiasi siswa terhadap budaya Papua. Validator menyarankan agar alur penyajian materi dibuat lebih ringkas agar waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan secara lebih efektif.

Aspek kualitas tampilan mencakup kemampuan media memberikan interaksi kepada pengguna, kejelasan penulisan kalimat, ketepatan penggunaan bahasa, serta kejelasan penyampaian materi. Berdasarkan hasil penilaian, tampilan TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) dinilai menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh siswa. Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa kelas V. Validator memberikan saran minor terkait konsistensi penggunaan istilah dan penyempurnaan redaksi beberapa kalimat agar lebih efektif dan mudah dipahami. Dengan demikian, kualitas tampilan media TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) termasuk dalam kategori sangat layak.

Pembahasan

Tahap pengembangan media TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) merupakan langkah strategis dalam menghasilkan media pembelajaran yang kontekstual, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar. Proses pengembangan yang dilalui, mulai dari perancangan media, validasi oleh ahli media, ahli materi, hingga uji

kepraktisan, menunjukkan bahwa media TAPAMA telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek media dan materi.

Kelayakan Media

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, media pembelajaran TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 94,6% dengan kategori Sangat Layak. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media TAPAMA telah memenuhi standar kualitas aspek teknis dan estetika dalam pengembangan media pembelajaran digital. Hasil ini menegaskan bahwa TAPAMA mampu menyajikan materi Bahasa Indonesia, khususnya majas perbandingan, dalam format visual yang komunikatif dan interaktif. Capaian ini sejalan dengan penelitian Wijayanti & Setiawaty, (2025), yang menyimpulkan bahwa media digital (seperti flipbook) yang dinyatakan valid dari segi desain dan navigasi memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar, karena tampilan visual yang menarik mampu mengurangi beban kognitif siswa dalam memahami materi yang kompleks. Oleh karena itu, validasi ahli media menjadi indikator kunci untuk menjamin bahwa produk yang dikembangkan benar-benar siap guna dan user-friendly bagi siswa sekolah dasar

Pertama aspek layout, validator menilai bahwa tata letak, komposisi visual, serta pemilihan warna pada media TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) sudah menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan ilustrasi berbasis kearifan lokal Tanah Papua dinilai mampu meningkatkan daya tarik visual dan membantu siswa memahami konteks pembelajaran. Meskipun demikian, validator memberikan masukan agar kontras warna antara teks dan latar belakang dapat ditingkatkan untuk memperbaiki keterbacaan.

Kedua aspek teks, media TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) memperoleh penilaian positif karena pemilihan jenis huruf, ukuran font, dan bahasa yang digunakan dinilai sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V. Teks disajikan secara jelas, komunikatif, dan mudah dipahami. Pemilihan jenis huruf dan ukuran teks yang tepat dapat meningkatkan keterbacaan serta mempermudah pemahaman konsep oleh siswa usia sekolah dasar.

Ketiga aspek ilustrasi visual, validator menilai bahwa gambar dan visualisasi yang digunakan dalam TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) relevan dengan materi majas perbandingan serta mendukung pemahaman siswa melalui contoh-contoh berbasis budaya Papua. Ilustrasi dinilai menarik dan kontekstual, meskipun disarankan agar variasi visual dapat ditambah agar tampilan media lebih dinamis.

Keempat aspek audio, penggunaan backsound dan unsur audio pendukung dinilai sudah selaras dengan suasana pembelajaran dan tidak mengganggu konsentrasi siswa. Namun, validator menyarankan adanya penyesuaian volume agar keseimbangan antara audio dan visual lebih harmonis. Kualitas audio yang proporsional dapat meningkatkan daya tangkap dan konsentrasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Kelima aspek pemrograman dan navigasi memperoleh apresiasi dari validator karena alur penggunaan media TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) dinilai mudah dipahami dan tombol navigasi berfungsi dengan baik. Media dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa tanpa mengalami kesulitan berarti. Validator hanya memberikan saran minor terkait penyempurnaan transisi antarhalaman agar penggunaan media menjadi lebih nyaman. Dengan demikian, hasil validasi ini memperkuat bahwa media TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) secara keseluruhan telah memenuhi kriteria sangat layak sebagai media pembelajaran digital, baik dari segi desain visual, interaktivitas, maupun kemudahan penggunaan bagi siswa sekolah dasar.

Kelayakan Materi

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) memperoleh skor rata-rata sebesar 88,85% dengan kategori Sangat Layak. Capaian ini menandakan bahwa muatan materi telah sepenuhnya sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, karakteristik kognitif siswa kelas V sekolah dasar, serta kedalaman materi yang disyaratkan kurikulum. Materi majas perbandingan dalam media ini disusun secara sistematis, dimulai dari pengenalan konsep dasar hingga penerapan dalam contoh kalimat, sehingga memudahkan siswa memahami materi yang bersifat abstrak. Sistematika penyajian ini sejalan dengan prinsip pengembangan materi yang dikemukakan oleh (Musyaffa et al., 2024), yang menekankan bahwa materi pembelajaran majas harus disajikan secara terstruktur dan logis untuk menjembatani kesenjangan antara konsep bahasa yang rumit dengan daya tangkap siswa SD, sehingga materi dapat dipahami secara utuh.

Selain aspek sistematika, validator juga memberikan apresiasi tinggi pada aspek desain pembelajaran dan integrasi kearifan lokal. Media TAPAMA dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas serta aktivitas interaktif yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Keunggulan utamanya terletak pada integrasi unsur budaya lokal yang konkret, seperti visualisasi rumah Honai, burung Cenderawasih, dan alat musik Tifa sebagai objek contoh majas. Pendekatan ini dinilai mampu memperkaya konten sekaligus menanamkan nilai karakter dan kecintaan terhadap budaya daerah. Hal ini selaras dengan temuan Wardani et al., (2024), yang menyatakan bahwa pengintegrasian objek budaya lokal ke dalam materi ajar tidak

hanya membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan bagi siswa, tetapi juga efektif sebagai sarana penguatan identitas budaya sejak dini. Dengan demikian, perpaduan antara validitas materi yang tinggi dan muatan budaya yang kuat menjadikan TAPAMA media yang sangat layak digunakan di sekolah dasar.

Uji Kepraktisan oleh Guru dan Siswa

Tahap uji kepraktisan melibatkan guru dan lima siswa kelas V sebagai pengguna langsung media pembelajaran TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan). Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru memberikan persentase penilaian sebesar 96,8% dengan kategori Sangat Layak, sedangkan rata-rata respon siswa mencapai 72,44% dengan kategori Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, baik dari sudut pandang guru maupun siswa.

Aspek tampilan, guru dan siswa menilai bahwa desain flipbook TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan warna, ilustrasi, dan tata letak berbasis kearifan lokal Tanah Papua dinilai mampu meningkatkan minat dan fokus siswa selama pembelajaran.

Aspek materi, guru menilai bahwa konten TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) telah sesuai dengan kurikulum dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran, sementara siswa menyatakan bahwa materi majas perbandingan dapat dipahami dengan baik melalui contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan dan budaya Papua. Aspek penyajian juga memperoleh respon positif karena media TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) menyediakan latihan dan evaluasi sederhana yang membantu siswa memahami materi secara bertahap.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran TAPAMA (Tanah Papua dan Majas Perbandingan) berbasis kearifan lokal Tanah Papua dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi yang memperoleh penilaian kategori sangat layak dari ahli media dengan persentase 94,6% dan ahli materi sebesar 88,85%, yang mengindikasikan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan dari aspek tampilan visual, kedalaman materi, kebahasaan, serta keterpaduan unsur budaya lokal. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan respon sangat layak dari guru dengan persentase 96,8% dan respon layak dari siswa dengan rata-rata 72,44%, yang menegaskan bahwa media ini mudah digunakan (*user-*

friendly), menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, media TAPAMA dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk memvisualisasikan konsep abstrak majas perbandingan menjadi lebih konkret sekaligus menanamkan apresiasi terhadap kearifan lokal Tanah Papua pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Adabiah, R., & Chandra. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall untuk Menyukceskan Pembelajaran Majas di Sekolah Dasar. *Journal of Social Science and Multidisciplinary Analysis*, 1(2), 23–37.
- Amelia, C., Djuanda, D., & Syahid, A. A. (2024). Meningkatkan Pemahaman Majas dalam Puisi Menggunakan Powerpoint Interaktif Kelas 4 SDN Cipeundeuy. *PARATAKSIS: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 7(1).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Febriyanti, N. S., Suryaningtyas, W., & Rochani, I. R. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas Metafora Melalui Media Meta Warna Siswa Kelas 4 SDN Kandangan 1 Surabaya. *Proceeding Umsurabaya*.
- Martina, A., & Hadi, M. S. (2025). Pengaruh Kreativitas Guru dan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas Dikelas VI SD. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(2), 1558–1566.
- Musyaffa, I. F., Zulaeha, I., & Purwati, P. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran MABAJEMA: Mari Belajar Jenis Majas Berbasis Model Circ Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Majas pada Siswa Kelas V SD Negeri Tambangan 02 Kota Semarang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 117–129.
- Muzakki, F. A. A., & Anggraini, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Majas Metafora (PMM) Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Metafora Kelas 4 SD N Bibis. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 214–222.
- Sakdiyah, H., Mizan, S., & Fikriyah, B. A. (2025). Penerapan Media Kartu Majas Terintegrasi dengan Kuis Jeopardy melalui Model Kooperatif Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Majas Siswa Kelas V SD Islam Walisongo Brondong. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 903–916.
- Salahuddin, A., Asmara, D. N., & Angraini, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Codibook (Learning Comik Berbasis Digital Book) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Kelas V SD. *CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling*, 5(1), 127–131.
- Sari, E. N., Sriwijayanti, R. P., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Majas Personifikasi Kelas IV SDN Wiroborang 4. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 68–82.

- Setiawaty, R. (2024). Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus. *Deiktis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(3), 474–485.
- Setiawaty, R., Alfiandi, M. N., Lestari, P., Alhamdani, M. H. Y., Astuti, L. D., & Izharifa, F. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kapiko sebagai Sarana Pembelajaran Konjungsi Bahasa Indonesia. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2), 65–76.
- Setiawaty, R., Ilmiyyah, N., Putri, P. T., Khoryati, M., & Mulyani, S. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar : Systematic Literatur Riview. *JIPDAS: Jurnal Imiah Pendidikan Dasar*, 5(4), 4471–4478.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Santoso, D. A., & Amaliyah, F. (2025). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Dan Asesmen Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Melalui AI Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 5(2), 222–232.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Wijayanto, W., & Kironoratri, L. (2025). Pengembangan Modusiku (E-Modul dan Asesmen Interaktif Berbasis Literasi Kearifan Lokal Kudus) sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Karakter. *SEJ (School Education Journal)*, 15(2), 208–220. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v15i2.66282>
- Setiawaty, R., & Santoso, D. A. (2025). Peningkatan Literasi Guru SD Melalui Pembuatan Mobile Learning Apps Materi Bahasa Indonesia Bermuatan Kearifan Lokal Terintegrasi Edugame dan Edpuzzle. *JIKM : Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 5(2), 137–151. <https://doi.org/10.56972/jikm.v5i1.264>
- Setiawaty, R., Sholekhah, P. I., Ardianti, S. D., Cris, J., & Elle, A. T. (2025). Agemara : Medium To Enhance Early Reading Literacy In Indonesian Language Learning (Feasibility And Practicality Study). *Jurnal Kepemimpinan & Kepengurusan Sekolah*, 10(4), 1–16.
- Wardani, H. K., Nur, E., & Hidayah, B. (2024). Potensi dan tantangan kecerdasan buatan sebagai asisten belajar mahasiswa FKIP dalam menyelesaikan tugas akademik. *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 18–30.
- Wijayanti, K., & Setiawaty, R. (2025). Pengembangan Flipbook Emosapus Berbasis Literasi Budaya Semarang untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 20(2), 2127–2142.