

Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Kosakata Baku Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Digital

Fitri Damyati¹, Restu Gustini Megasari², Gina Safira³

¹Informatika, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

^{2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Article Info

Article history:

Received June 21, 2025

Revised August 13, 2025

Accepted August 17, 2025

Kata Kunci:

Kosakata Baku, Aplikasi Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Digital Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran kosakata baku Bahasa Indonesia berbasis teknologi digital guna meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi literatur dan observasi kebutuhan pengguna. Aplikasi dikembangkan menggunakan platform Android dengan fitur interaktif seperti suara pelafalan, animasi gambar, latihan soal, dan kuis untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap kosakata baku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran kosakata yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar dan menengah pertama.

Penulis Korespondensi:

Iman Santoso,

Informatics Department, Faculty of tehnik, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki peran penting sebagai sarana komunikasi dan pembentuk identitas nasional. Menurut Chaer (2012), Bahasa adalah sistem yang berbentuk lambang, bunyi, arbitrer, bermakna, konvensional, unik, universal, produktif, bervariasi, dinamis, manusiawi, digunakan sebagai alat interaksi sosial, dan berfungsi sebagai identitas penuturnya. Oleh karena itu, penguasaan kosakata baku merupakan bagian penting dalam kompetensi berbahasa siswa. Sayangnya, dalam praktik pembelajaran, masih banyak ditemui penggunaan kosakata tidak baku yang mengakar dalam kebiasaan pelajar, baik dalam lisan maupun tulisan. Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan peluang untuk memperkaya metode pembelajaran. Salah satu upaya inovatif yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis digital yang menyajikan materi kosakata secara interaktif. Aplikasi ini diharapkan menjadi media yang mampu menjawab tantangan pembelajaran bahasa Indonesia yang selama ini dianggap monoton.

Aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk menyelesaikan masalah atau memberikan solusi untuk tugas-tugas tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur sistem operasi, bermain game, atau menjalankan berbagai aktivitas lainnya. Seperti, aplikasi untuk pembelajaran kosakata bahasa Indonesia yang berfungsi agar pelajar atau masyarakat umum bisa mempelajari tentang kosakata yang terdapat di dalam bahasa Indonesia.

Menurut Tarigan (1985), Kosakata adalah keseluruhan kata-kata yang dipahami oleh seseorang atau digunakan oleh seseorang dalam berbicara dan menulis. Kosakata menjadi fondasi penting untuk keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan membaca dan berbicara.

Kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki seseorang, terbagi atas kosakata aktif (kosakata yang digunakan pembicara atau penulis) dan kosakata pasif (kosakata yang dimengerti oleh pendengar dan pembaca, tetapi tidak digunakan sendiri). Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan himpunan kata suatu bahasa atau bidang bahasa tertentu atau keseluruhan kata-kata yang dimiliki oleh seseorang yang mencakup kosakata aktif yaitu kosakata yang digunakan ketika sebagai pembicara dan penulis dan kosakata pasif yang dipahaminya ketika menjadi pendengar dan pembaca.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan proses pengembangan aplikasi pembelajaran kosakata baku Bahasa Indonesia berbasis teknologi digital. Menurut Sugiyono (2010), metode kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara holistik dalam konteks alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen utamanya. Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara guna mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran kosakata.

Pengembangan aplikasi dilakukan berdasarkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang meliputi lima tahap, yaitu: analisis kebutuhan pengguna, perancangan desain aplikasi, pengembangan produk, implementasi dalam uji coba terbatas, serta evaluasi untuk perbaikan. Model ini dinilai efektif karena mampu memberikan alur kerja sistematis dalam pengembangan media pembelajaran (Branch, 2009). Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan hasil temuan dan merumuskan rekomendasi pengembangan aplikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini disajikan hasil dari proses pengembangan aplikasi pembelajaran kosakata baku Bahasa Indonesia berbasis teknologi digital, mulai dari tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, hingga implementasi awal di lapangan. Pembahasan disusun untuk menggambarkan sejauh mana aplikasi yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna, khususnya siswa Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam meningkatkan penguasaan kosakata baku secara efektif dan menarik.

Hasil penelitian ini diperoleh melalui serangkaian tahapan penelitian pengembangan yang dilakukan secara sistematis, meliputi penentuan target pengguna, perancangan platform, penyusunan materi kosakata, penambahan fitur pendukung, serta evaluasi awal melalui uji coba terbatas. Setiap tahap pengembangan dianalisis untuk mengetahui relevansi aplikasi terhadap kebutuhan pembelajaran di sekolah, kemudahan penggunaan aplikasi oleh siswa, serta potensi aplikasi sebagai media pembelajaran alternatif yang interaktif.

Selain itu, pembahasan ini juga menguraikan keunggulan dan kekurangan aplikasi berdasarkan hasil uji coba lapangan, sehingga dapat menjadi dasar dalam pengembangan lebih lanjut. Dengan demikian, diharapkan aplikasi ini dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional dalam pengajaran kosakata baku Bahasa Indonesia di lingkungan sekolah.

3.1. Urgensi Aplikasi Pembelajaran Kosakata

Penguasaan kosakata baku dalam Bahasa Indonesia merupakan aspek penting dalam pengembangan kompetensi berbahasa siswa. Namun dalam praktiknya, masih banyak ditemukan penggunaan kosakata tidak baku baik dalam komunikasi lisan maupun tulisan siswa. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan beberapa guru Bahasa Indonesia di tingkat SD dan SMP yang menyebutkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya minat siswa dalam mempelajari kosakata baku. Selain itu, metode pembelajaran konvensional dianggap kurang mampu merangsang ketertarikan siswa dalam memahami perbedaan antara kosakata baku dan

tidak baku. Pembelajaran konvensional adalah metode pengajaran tradisional yang biasanya dilakukan secara tatap muka di dalam kelas, di mana guru berperan sebagai pusat informasi (teacher-centered learning) dan siswa cenderung menjadi pendengar pasif. Model ini umumnya menggunakan media pembelajaran terbatas, seperti buku teks, papan tulis, dan ceramah tanpa dukungan teknologi digital.

Menurut Sudjana (2005), pembelajaran konvensional cenderung berfokus pada penyampaian materi dari guru ke siswa secara satu arah, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sering kali kurang. Hal ini dapat membuat siswa cepat merasa bosan, terutama pada materi yang menuntut hafalan atau pemahaman istilah seperti kosakata baku Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi berbasis digital menjadi solusi alternatif yang diyakini dapat meningkatkan minat belajar siswa sekaligus membantu mereka dalam memahami dan menguasai kosakata baku secara lebih efektif.

Aplikasi pembelajaran kosakata baku Bahasa Indonesia berbasis teknologi digital ini dikembangkan dengan tujuan untuk menghadirkan media belajar yang menarik, interaktif, serta dapat diakses kapan saja melalui perangkat smartphone berbasis Android. Fitur-fitur interaktif di dalam aplikasi diharapkan dapat menjadi daya tarik utama bagi siswa generasi digital yang sudah akrab dengan penggunaan perangkat teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

3.2. Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Tahap identifikasi kebutuhan pengguna dilakukan untuk mengetahui secara rinci apa saja yang dibutuhkan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran kosakata baku Bahasa Indonesia. Kegiatan ini meliputi observasi kegiatan pembelajaran di beberapa sekolah dasar dan menengah pertama, serta wawancara dengan guru Bahasa Indonesia yang terlibat dalam proses pengajaran di kelas. Dari hasil pengamatan diperoleh data bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan kosakata baku dan tidak baku, terutama dalam kegiatan menulis dan berbicara. Hal ini terjadi karena materi kosakata sering kali disajikan secara monoton dalam bentuk daftar kata pada buku teks, tanpa adanya media pendukung yang menarik perhatian mereka.

Sejalan dengan pendapat Sadiman et al. (2011), media pembelajaran berperan penting dalam menarik perhatian, memperjelas penyajian informasi, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media berbasis teknologi yang mampu menghadirkan pengalaman belajar visual, audio, dan interaktif agar siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan masukan dari guru dan hasil observasi, pengembangan aplikasi berbasis digital dinilai sangat tepat karena dapat menghadirkan media pembelajaran yang terintegrasi dengan berbagai elemen multimedia.

Menurut Arsyad (2014), pemanfaatan media teknologi informasi dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang abstrak, meningkatkan minat belajar, dan memfasilitasi belajar mandiri di luar jam pelajaran di kelas. Dari sisi teknis, guru menekankan pentingnya tampilan antarmuka (UI) yang sederhana dan ramah pengguna, mengingat aplikasi ini ditujukan bagi siswa usia sekolah dasar dan menengah pertama yang masih dalam tahap belajar mandiri menggunakan perangkat digital.

Adapun kebutuhan utama yang diharapkan dari aplikasi ini meliputi penyajian kosakata dalam bentuk daftar yang tematis dan mudah dipahami, disertai gambar ilustratif yang menarik agar makna kosakata dapat lebih tergambar dengan jelas di benak siswa. Selain itu, siswa juga membutuhkan fitur audio pelafalan untuk membantu mereka menguasai cara pengucapan yang benar, terutama untuk kata-kata baru yang jarang ditemui dalam percakapan sehari-hari. Dengan mempertimbangkan kebutuhan tersebut, aplikasi pengembangan kosakata ini diharapkan dapat memberikan solusi atas keterbatasan media pembelajaran konvensional dan menjadi alternatif yang lebih efektif serta sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Sebagaimana dikemukakan oleh Heinich et al. (2005), pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi keberhasilan proses belajar, karena media yang sesuai dapat memberikan rangsangan yang lebih kaya terhadap indera belajar siswa.

3.3. Tahapan Pengembangan Aplikasi

Pengembangan aplikasi pembelajaran kosakata baku Bahasa Indonesia ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis untuk memastikan aplikasi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Tahapan ini mengacu pada prinsip pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital, di mana setiap

langkah dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan, desain yang terencana, proses pembuatan aplikasi, hingga tahap evaluasi untuk perbaikan dan penyempurnaan.

1. Menentukan target pengguna:

Tahap pertama dalam pengembangan aplikasi adalah menentukan target pengguna, yaitu siswa Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada jenjang ini, penguasaan kosakata baku mulai diperkenalkan secara sistematis melalui pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa pada rentang usia ini dinilai masih sangat terbuka untuk menerima berbagai bentuk pembelajaran berbasis teknologi, khususnya yang melibatkan unsur visual dan audio.

Pemilihan target pengguna ini juga mempertimbangkan kebutuhan kurikulum Bahasa Indonesia yang mengharuskan siswa memahami dan mampu menggunakan kosakata baku dalam berbagai konteks komunikasi, baik lisan maupun tulisan. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media pendukung yang mampu membantu siswa mengatasi kesulitan dalam membedakan kosakata baku dan tidak baku yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Platform Aplikasi

Aplikasi dikembangkan untuk perangkat berbasis sistem operasi Android. Pemilihan platform ini dilatarbelakangi oleh fakta bahwa mayoritas siswa di Indonesia lebih banyak menggunakan perangkat berbasis Android dibandingkan platform lain seperti iOS. Selain itu, Android memungkinkan aplikasi didistribusikan secara luas melalui Google Play Store, sehingga dapat diakses oleh siswa dari berbagai daerah. Dalam pengembangannya, aplikasi ini menggunakan Flutter sebagai kerangka kerja (framework) utama karena mendukung pengembangan lintas platform yang efisien dan fleksibel. Flutter memungkinkan pembuatan antarmuka pengguna (UI) yang menarik dengan performa tinggi, sehingga aplikasi dapat berjalan lancar di berbagai tipe perangkat tanpa mengurangi kualitas pengalaman pengguna.

3. Konten kosakata:

Materi kosakata dalam aplikasi disusun secara tematis agar lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh siswa. Tema-tema yang diangkat meliputi lingkungan sekolah, rumah, alam, transportasi, profesi, dan berbagai aspek kehidupan sehari-hari lainnya yang relevan dengan dunia anak-anak. Selain itu, kosakata juga dikategorikan berdasarkan jenis kata seperti kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan. Penyusunan konten ini juga mempertimbangkan tingkat kesulitan yang berbeda untuk setiap jenjang kelas, sehingga siswa dapat mempelajari kosakata secara bertahap mulai dari kosakata dasar hingga kosakata yang lebih kompleks. Setiap kosakata dilengkapi dengan penjelasan arti, contoh kalimat penggunaan, serta media visual dan audio untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap makna dan penggunaan kata tersebut.

4. Pengembangan fitur pendukung:

Dalam usaha meningkatkan efektivitas pembelajaran, aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung yang dirancang sesuai kebutuhan siswa. Salah satu fitur utamanya adalah suara pelafalan kosakata yang memungkinkan siswa mendengarkan cara pengucapan kata secara benar. Selain itu, disediakan ilustrasi gambar yang menarik untuk membantu memperjelas makna setiap kosakata yang dipelajari. Aplikasi juga menyediakan latihan soal pilihan ganda dan kuis interaktif berbasis skor guna mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Fitur kuis ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, serta memotivasi siswa untuk terus meningkatkan penguasaan kosakata mereka melalui penggunaan aplikasi secara berkelanjutan.

5. Uji coba dan evaluasi awal:

Setelah tahap pengembangan selesai, dilakukan uji coba awal pada sekelompok kecil siswa SD dan SMP. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi dapat diterima oleh pengguna dari segi tampilan, kemudahan navigasi, kejelasan konten, serta fungsionalitas fitur-fitur yang disediakan. Selain itu, guru juga dilibatkan untuk memberikan penilaian terhadap kesesuaian materi kosakata yang disajikan. Hasil uji coba kemudian dianalisis untuk mengevaluasi aspek-aspek yang masih perlu diperbaiki atau disempurnakan,

baik dari sisi konten, desain antarmuka, maupun performa aplikasi. Umpan balik dari siswa dan guru menjadi dasar bagi pengembang untuk melakukan revisi demi meningkatkan kualitas aplikasi agar dapat digunakan secara lebih luas di lingkungan pendidikan.

3.4. Teknologi yang digunakan

Pengembangan aplikasi pembelajaran kosakata baku Bahasa Indonesia ini memanfaatkan berbagai teknologi digital untuk memastikan aplikasi dapat berjalan dengan baik, responsif, serta mudah digunakan oleh target pengguna. Pemilihan teknologi dilakukan berdasarkan pertimbangan kemudahan pengembangan, ketersediaan sumber daya, serta kemampuan integrasi lintas platform agar aplikasi dapat diakses secara luas oleh pengguna.

1. Frontend Mobile: Flutter (cross-platform) atau Kotlin (native Android)

Pada sisi frontend mobile, digunakan Flutter sebagai framework utama untuk pengembangan aplikasi lintas platform. Flutter dipilih karena memiliki keunggulan dalam membangun antarmuka pengguna yang responsif dan menarik, serta kompatibel dengan berbagai perangkat Android. Selain itu, Flutter memungkinkan pengembangan satu basis kode untuk beberapa platform sehingga proses pembuatan aplikasi menjadi lebih efisien. Alternatif lainnya adalah penggunaan Kotlin untuk pengembangan native Android guna mendapatkan performa aplikasi yang lebih optimal khusus untuk perangkat berbasis Android.

2. Backend: Firebase untuk penyimpanan data dan autentikasi

Untuk bagian backend, dipilih Firebase sebagai layanan utama untuk penyimpanan data dan autentikasi pengguna. Firebase memungkinkan pengelolaan data pengguna, seperti hasil latihan soal dan progres pembelajaran, secara real-time dengan tingkat keamanan yang baik. Selain itu, Firebase juga menyediakan berbagai fitur tambahan seperti notifikasi, database cloud, serta fungsi autentikasi pengguna yang sangat membantu dalam pengembangan aplikasi pembelajaran digital ini.

3. Desain UI/UX: Canva, Figma, atau Adobe XD

Dalam hal perancangan desain antarmuka pengguna (UI/UX), digunakan beberapa perangkat lunak desain modern seperti Canva, Figma, dan Adobe XD. Tools ini membantu tim pengembang dalam merancang prototipe aplikasi yang menarik, sederhana, dan ramah pengguna. Figma, misalnya, digunakan untuk membuat desain interaktif yang dapat diuji coba sebelum aplikasi dikembangkan secara penuh, sedangkan Canva digunakan untuk pembuatan elemen visual seperti ikon dan ilustrasi. Adobe XD digunakan untuk mengintegrasikan desain antarmuka dengan alur pengguna yang diinginkan, sehingga pengalaman menggunakan aplikasi menjadi lebih menyenangkan dan intuitif bagi siswa.

Pemilihan kombinasi teknologi Flutter, Firebase, serta perangkat desain modern seperti Canva, Figma, dan Adobe XD dalam pengembangan aplikasi ini bukan tanpa pertimbangan. Flutter dipilih sebagai framework utama karena kemampuannya dalam membangun aplikasi lintas platform dengan satu basis kode, sehingga proses pengembangan menjadi lebih efisien baik dari segi waktu maupun biaya. Selain itu, Flutter mendukung pembuatan antarmuka yang responsif dan interaktif, yang sangat penting untuk menarik perhatian pengguna usia SD dan SMP. Sementara itu, Firebase dipilih karena keandalannya dalam menyimpan data pengguna secara real-time serta kemudahan pengelolaan autentikasi pengguna tanpa harus membuat server backend tersendiri. Ini tentu memudahkan proses pengembangan dan pemeliharaan aplikasi di kemudian hari.

Dari sisi desain, penggunaan Figma, Canva, dan Adobe XD memungkinkan tim pengembang untuk membuat prototipe antarmuka yang menarik, intuitif, serta mudah dipahami oleh siswa, sesuai dengan karakteristik pengguna anak-anak yang membutuhkan tampilan visual sederhana dan informatif. Dengan pemanfaatan teknologi tersebut, pengembangan aplikasi menjadi lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Flutter memberikan kemudahan dalam pembaruan aplikasi

di berbagai perangkat, sementara Firebase mempermudah pengaturan penyimpanan data dan histori latihan siswa tanpa melibatkan proses server-side yang kompleks. Dari sisi desain, penggunaan Figma memungkinkan kolaborasi antar anggota tim secara real-time dalam proses pembuatan layout aplikasi, sedangkan Canva dan Adobe XD membantu dalam penyusunan elemen visual dan ikon yang ramah anak. Dengan demikian, aplikasi ini dapat dikembangkan dan diperbarui secara berkelanjutan, baik dari segi konten maupun tampilan, tanpa harus mengulang proses dari awal. Selain itu, teknologi-teknologi ini juga memungkinkan integrasi fitur tambahan di masa depan, seperti permainan edukatif atau augmented reality, yang dapat semakin meningkatkan daya tarik dan efektivitas aplikasi dalam pembelajaran kosakata baku Bahasa Indonesia.

3.5. Evaluasi awal aplikasi

Setelah proses pengembangan selesai, dilakukan evaluasi awal terhadap aplikasi untuk mengetahui sejauh mana aplikasi ini dapat diterima dan digunakan oleh siswa serta guru. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan aplikasi sebelum diterapkan secara lebih luas di lingkungan pendidikan. Metode evaluasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada kelompok kecil siswa SD dan SMP yang menjadi target pengguna aplikasi.

Berdasarkan hasil uji coba, sebagian besar siswa menyatakan bahwa aplikasi ini menarik dan mudah digunakan. Fitur-fitur utama seperti daftar kosakata tematis, pelafalan audio, ilustrasi gambar, serta latihan soal interaktif dinilai membantu mereka dalam memahami dan mengingat kosakata baku dengan lebih baik. Respon positif ini juga didukung oleh guru yang menyatakan bahwa aplikasi ini dapat menjadi media pembelajaran tambahan yang efektif untuk memperkuat penguasaan kosakata di luar pembelajaran konvensional di kelas.

Namun demikian, hasil evaluasi juga mengungkapkan beberapa kekurangan yang masih perlu diperbaiki. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami navigasi pada awal penggunaan aplikasi, terutama dalam memilih kategori kosakata yang diinginkan. Selain itu, konten kosakata dinilai masih terbatas pada beberapa tema utama, sehingga perlu dilakukan penambahan materi agar cakupan kosakata menjadi lebih luas dan sesuai dengan kurikulum Bahasa Indonesia di sekolah. Guru juga memberikan masukan terkait perlunya fitur tambahan seperti permainan edukatif (*game-based learning*) yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, disarankan agar aplikasi dapat dikembangkan dalam versi iOS agar penggunaannya tidak terbatas hanya pada perangkat berbasis Android.

Sebagai contoh, uji coba awal aplikasi dilakukan secara terbatas kepada 15 siswa SD dan SMP di wilayah Semarang, serta dua guru Bahasa Indonesia untuk mengetahui tingkat keterpahaman, kemudahan penggunaan, dan daya tarik aplikasi. Secara umum, siswa menyatakan bahwa fitur audio pelafalan sangat membantu memahami cara pengucapan kosakata baku yang benar, seperti pada kata "ekspresi" dan "klasifikasi" yang sebelumnya sering mereka ucapkan keliru. Fitur kuis interaktif juga dinilai menarik karena membuat proses belajar terasa seperti bermain.

Meski demikian, beberapa siswa kelas rendah merasa ada istilah dalam penjelasan kosakata yang masih sulit dipahami. Guru juga menyarankan agar aplikasi dilengkapi fitur tambahan seperti rekam suara dan tutorial penggunaan pada menu awal. Dari sisi tampilan, siswa menyukai desain cerah dan ikon besar, meskipun ada beberapa kebingungan awal dalam navigasi. Hasil evaluasi ini menjadi dasar perbaikan agar aplikasi lebih ramah pengguna di berbagai jenjang usia. Evaluasi awal ini memberikan gambaran penting bagi pengembang untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Dengan mempertimbangkan masukan dari pengguna, aplikasi ini diharapkan dapat disempurnakan sehingga mampu menjadi media pembelajaran kosakata baku yang efektif, menarik, dan sesuai kebutuhan siswa di era digital.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi pembelajaran kosakata baku Bahasa Indonesia berbasis teknologi digital memberikan kontribusi positif sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa SD dan SMP. Aplikasi ini dirancang untuk menjawab kebutuhan pembelajaran kosakata yang selama ini cenderung disampaikan secara konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Dengan pendekatan berbasis teknologi, aplikasi ini mampu menghadirkan pengalaman belajar baru yang memadukan unsur visual, audio, dan latihan soal interaktif.

Metode penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan berhasil menggambarkan kebutuhan pengguna, perancangan fitur, serta teknologi yang paling sesuai dalam proses pengembangan aplikasi. Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media belajar yang sederhana, visual, serta menyenangkan, sementara guru menginginkan media pendukung yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap kosakata baku. Tahapan pengembangan aplikasi mengacu pada model ADDIE yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, sehingga aplikasi yang dihasilkan mampu menjawab kebutuhan tersebut.

Secara teknis, pemanfaatan Flutter, Firebase, Figma, Canva, dan Adobe XD telah memudahkan proses pengembangan aplikasi yang responsif dan ramah pengguna. Uji coba awal menunjukkan bahwa aplikasi dapat diterima dengan baik oleh siswa dan guru, terutama melalui fitur audio pelafalan dan kuis interaktif yang membuat pembelajaran kosakata menjadi lebih menyenangkan. Meski demikian, hasil evaluasi juga mengungkapkan beberapa kekurangan, seperti kebutuhan akan tutorial penggunaan serta penyederhanaan bahasa untuk pengguna kelas rendah.

Dengan demikian, aplikasi ini berpotensi menjadi media pembelajaran kosakata baku yang efektif dan inovatif di lingkungan pendidikan dasar dan menengah. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan penambahan fitur seperti permainan edukatif, perluasan konten kosakata, serta pengembangan lintas platform agar aplikasi dapat digunakan oleh lebih banyak pengguna. Secara keseluruhan, aplikasi ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, mandiri, dan termotivasi dalam memperkaya kosakata baku Bahasa Indonesia di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pertama-tama, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Alim Hardiansyah S.T, M.kom, yang telah memberikan arahan, semangat, serta masukan akademik yang sangat berharga selama proses penyusunan penelitian ini.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang telah memberikan fasilitas dan lingkungan akademik yang mendukung dalam pelaksanaan penelitian ini.

Terima kasih kepada seluruh dosen, rekan-rekan, dan semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung. Semoga kebaikan yang telah diberikan menjadi amal yang berlipat ganda.

REFERENSI

- [1] Alfiyanti, Yunita & Umam, Nanang Khoirul. (2022). PENERAPAN KATA BAKU DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN MEDIA APK. BAKU VS TIDAK BAKU DI KELAS IV UPT SD NEGERI 53 GRESIK. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri. Volume 08 Nomor 02, Desember 2022.
- [2] Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [3] Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- [4] Chaer, Abdul. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [5] Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: SAGE Publications.
- [6] Dudeney, G., & Hockly, N. (2007). *How to Teach English with Technology*. England: Pearson Longman.

- [7] Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- [8] Hidayatuloh, Arip, dkk. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL, QUIZIZ PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V MI PUI SINDANGWARGI 2. *Jurnal Diksatrasia*. Volume 9 Nomor 1, Januari 2025.
- [9] KAMUS BESAR BAHASA INDONESIA (KBBI). (2016). *KBBI Online*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- [10] Latief, M. A. (2012). *Research Methods on Language Learning*. Malang: UM Press.
- [11] Maryana, D. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAKU BAHASA INDONESIA BERBASIS GAME ANDROID UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra*, 4(2), 290–304.
- [12] Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. California: Sage Publications.
- [13] Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [14] Nasution, S. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- [15] Putra, A. R. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA BERBASIS MOBILE. *Jurnal EduTech*, 5(1).
- [16] Riyandana, E. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI KOSAKATA BAKU DALAM BAHASA INDONESIA DI TINGKAT SEKOLAH DASAR (Studi Kasus SD Negeri 1 Way Petai Lampung Barat). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 213–225.
- [17] Rosyid, A. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI MOBILE UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(2).
- [18] Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [19] Setiyadi, A. B. (2006). *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [20] Sholichah, Anisyah Nur & Hariani, Sri. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA WORDDENT95 BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK MEMPERKAYA KOSAKATA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA di SD. *JPGSD*, 6(11).
- [21] Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [22] Sutarsih. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI SAC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS KOSAKATA BAKU BAHASA INDONESIA. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 338–342.
- [23] Tarigan, Henry Guntur. (1985). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- [24] Warschauer, M., & Healey, D. (1998). Computers and Language Learning: An Overview. *Language Teaching*, 31(2).
- [25] Widodo, H. P. (2008). Process-Based Academic Writing for ESP Learners. *TEFLIN Journal*, 19(1).