



PENGEMBANGAN APLIKASI “RANTING IDE” UNTUK MEMBANTU SISWA MEMBEDAKAN IDE POKOK DAN IDE PENDUKUNG KELAS IV SD

Taupik Ahmadareksa¹, Aah Ahmad Syahid², Dadan Djuanda³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 16 Juni 2026
Revisi: 18 Juni 2026
Diterima: 19 Juni 2026
Diterbitkan: 31 Oktober 2026

Keywords:
RANTING IDE, main ideas,
supporting ideas

Kata Kunci:
RANTING IDE, ide utama, ide
pendukung

DOI :
10.31932/jdpdp.v12i2.6898

Surel Korespondensi:
taupikahmad09@upi.edu

Abstract

This study aimed to develop RANTING IDE, a learning application designed to help elementary school students distinguish between main ideas and supporting ideas. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The feasibility of the application was assessed through expert validation, while its practicality was examined based on student responses. The results showed that the validation score from the media expert reached 95%, categorized as highly feasible, while the material expert validation score reached 96.6%, also categorized as highly feasible. Furthermore, students' responses to the RANTING IDE application were highly positive, with an average score of 92%, categorized as very good. These findings indicate that the RANTING IDE application is highly feasible for use in Indonesian language learning, particularly to assist students in distinguishing main ideas from supporting ideas. The application is expected to serve as an educational innovation that facilitates students' understanding of texts through an engaging and accessible digital learning medium. Thus, RANTING IDE has potential as an alternative learning resource for supporting reading comprehension in elementary education.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa Aplikasi RANTING IDE untuk membantu siswa membedakan ide pokok dan ide pendukung. Metode yang digunakan adalah Research and Development model ADDIE. Hasil uji validasi ahli materi mendapatkan 95% penilaian yang dikategorikan sangat layak. Validasi oleh ahli materi juga mendapatkan nilai sebesar 96,6% dengan kategori sangat layak. Respon siswa terhadap aplikasi RANTING IDE sangat positif, dari respon siswa mendapatkan hasil 92% dengan kategori sangat baik. Aplikasi RANTING IDE ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya membantu siswa membedakan ide pokok dan ide pendukung. Aplikasi ini diharapkan bisa menjadi sebuah inovasi pendidikan dalam membantu siswa memahami sebuah teks.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2026 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Kemampuan

berbahasa tersebut mencakup empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini memiliki keterkaitan yang erat dan bersifat saling mendukung (Shansabilah et al., 2023). Salah satu keterampilan yang memiliki peranan penting adalah

keterampilan membaca. Kemampuan membaca adalah keterampilan bahasa inti yang harus dimasukkan ke dalam semua mata pelajaran karena penting untuk setiap aspek Pendidikan (Oktaviani et al., 2025) Membaca tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan melafalkan lambang-lambang bahasa secara tertulis, tetapi juga sebagai proses memahami isi dan makna yang terkandung dalam bacaan. Hal tersebut sejalan dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B (dalam Kemendikbud, 2025) yang menyatakan bahwa dalam elemen membaca “Peserta didik diharapkan mampu memahami ide pokok dan ide pendukung dalam sebuah teks sastra dan non sastra.”

Namun, hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 4 di salah satu SD Negeri di Kabupaten Sumedang menunjukkan bahwa dari 28 siswa, masih terdapat sebagian siswa yang belum mampu membedakan ide pokok dan ide pendukung secara tepat. Beberapa siswa hanya menyalin kalimat pertama sebagai ide pokok, siswa lain memilih kalimat terpanjang sebagai ide pokok, dan sebagian lainnya menjawab berdasarkan kalimat yang

dianggap “paling menarik”, bukan berdasarkan makna utama paragraf. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kompetensi ideal yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka dan kondisi riil yang terjadi di lapangan. Sesuai dengan pendapat Hidayah dalam Tusfiana dalam (Dzambiyah et al., 2023) menyatakan Siswa SD/MI kelas atas masih banyak yang mempunyai pemahaman bacaan yang rendah. Siswa yang belum bisa menentukan ide pokok suatu bacaan.

Permasalahan tersebut salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan strategi pembelajaran yang belum bervariasi dan masih dominan terfokus pada guru saja, sehingga peserta didik kurang terlibat dalam membangun pemahamannya terhadap materi yang dipelajari. Pembelajaran bersifat monoton dan kurang bisa menarik motivasi siswa, di mana guru masih cenderung menjadikan buku sebagai sumber utama pembelajaran tanpa didukung penggunaan media yang beragam dan inovatif. Selain itu, guru juga menghadapi berbagai kendala dalam mengembangkan media pembelajaran, seperti keterbatasan waktu, kemampuan pemanfaatan teknologi, serta akses

terhadap sumber daya yang mendukung proses pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran yang dilakukan bersifat kurang aktif, membosankan, dan kurang menarik.

Temuan tersebut sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang mengkaji kesulitan siswa dalam menentukan ide pokok dan ide pendukung dalam sebuah teks informatif. Rahmawati & Roshayanti, (2024) menemukan bahwa siswa kelas IV sering gagal mengidentifikasi informasi utama karena kurang fokus dan kurangnya strategi membaca. Kajian pada penelitian yang telah dilakukan oleh Kandupi (2021), menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar dapat memberikan dampak terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik, baik secara individu maupun kelompok. Kondisi ini terlihat dari masih rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami isi bacaan dan menentukan kalimat utama secara tepat, yang tercermin dari hasil tes formatif pada tahap pra-siklus. Permasalahan tersebut diduga dipengaruhi oleh kurang beragamnya model dan metode pembelajaran yang diterapkan guru.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam menentukan ide pokok dan ide pendukung juga telah banyak dilakukan. Rusanti et al (2022) menunjukkan bahwa media puzzle berbasis make a match terbukti membantu siswa dalam pembelajaran menentukan ide pokok dan ide pendukung dengan peningkatan hasil belajar siswa. Jaelani & Irianto (2023) menunjukkan bahwa media visual seperti pop-up dapat membantu siswa melihat hubungan antara gagasan utama dan detail pendukung. Terakhir, Mumtazah & Mukhlisina (2024) mengindikasikan bahwa media Papan Ceria Serba Guna memiliki efektivitas sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mendukung kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi ide pokok teks, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik serta menyenangkan.

Dari sejumlah penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, visual, interaktif, dan dapat digunakan secara

fleksibel baik di sekolah maupun di rumah untuk membantu memahami struktur paragraf. Namun, dari beberapa penelitian terdahulu yang sudah dikaji, belum ada peneliti yang mengembangkan sebuah aplikasi yang bisa membantu siswa dalam menentukan ide pokok dan ide pendukung. Hal ini menjadi dasar pentingnya dikembangkan suatu media pembelajaran digital berupa aplikasi mobile yang berfokus pada kemampuan membedakan ide pokok dan ide pendukung.

Berangkat dari kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi Android bernama "RANTING IDE" yang dirancang untuk membantu siswa kelas 4 SD memahami hubungan antara ide pokok dan ide pendukung melalui visualisasi berbentuk cabang (ranting). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan aplikasi pembelajaran "RANTING IDE" dalam membantu siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi salah satu

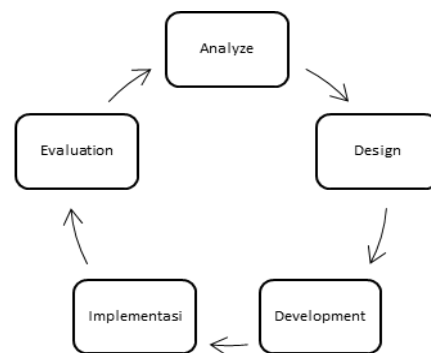
inovasi media pembelajaran dalam membantu siswa lebih memahami materi dengan berbasis latihan dan *games* interaktif di dalamnya.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu melalui tahapan penelitian yang sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan dan identifikasi permasalahan, perancangan produk, pengembangan, hingga tahap evaluasi dan penyempurnaan. Menurut Borg and Gall dalam (Waruwu, 2023) Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang bertujuan menghasilkan, mengembangkan, dan menguji kelayakan suatu produk, baik melalui penyempurnaan produk yang sudah ada maupun penciptaan produk baru sebagai solusi atas permasalahan yang dihadapi.

Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE. Menurut Hidayat & Nizar (2021) menjelaskan ADDIE merupakan akronim dari *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate* yang menggambarkan

tahapan sistematis dalam desain instruksional.



Gambar 1. Alur Penelitian ADDIE

Analisis berfokus pada proses pengkajian kebutuhan dan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran. Desain yaitu segala perancangan yang dilakukan untuk membuat aplikasi. Pengembangan adalah integrasi rancangan menjadi sebuah aplikasi yang utuh. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba produk ke salah satu sekolah dasar. Evaluasi digunakan untuk meninjau respons siswa terhadap aplikasi RANTING IDE yang digunakan sebagai perbaikan aplikasi. Tujuan penerapan model ADDIE adalah untuk menghasilkan desain instruksional yang sistematis, efektif, dan efisien guna meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Penelitian ini melibatkan beberapa pihak sebagai subjek

validasi, yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Sumedang yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran. Ahli media bertugas memberikan penilaian, masukan, dan rekomendasi terkait aspek tampilan visual, kualitas audio, serta kemudahan penggunaan media yang dikembangkan. Sementara itu, ahli materi terdiri atas dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Sumedang yang memiliki kompetensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Proses validasi materi juga melibatkan empat orang guru dari SDN Cikadu. Para validator materi berperan dalam mengevaluasi dan memberikan saran perbaikan terhadap aspek isi, penyajian, serta penggunaan bahasa

pada materi pembelajaran yang disajikan melalui media yang dikembangkan. Uji coba media aplikasi RANTING IDE dilakukan pada siswa kelas IV sebanyak 28 orang yang bersekolah di SDN Tegalkalong.

Teknik pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan cara wawancara dan angket. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi secara mendalam dari responden. Teknik ini umumnya diterapkan pada studi pendahuluan guna mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti, serta ketika peneliti memerlukan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengalaman, pandangan, atau kondisi responden dengan jumlah partisipan yang relatif sedikit (Mar'atusholihah et al., 2021). Angket pada penelitian ini meliputi lembar validasi ahli media, validasi ahli materi dan respons siswa terhadap aplikasi RANTING IDE.

Analisis data dilakukan terhadap hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, dan respons siswa terhadap aplikasi RANTING IDE. Data yang dianalisis dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu data kualitatif dan data

kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara yang selanjutnya dianalisis untuk mengetahui proses pengembangan media aplikasi RANTING IDE dalam penelitian ini. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, dan respons siswa yang diolah dengan mencari persentase dari setiap penilaian.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Dalam Membantu Siswa Membedakan Ide Pokok Dan Ide Pendukung

Menurut Peraturan
Kemendikdasmen Nomor
046/H/KR/2025 terkait Capaian
Pembelajaran Bahasa Indonesia.
membaca diartikan sebagai
kemampuan murid untuk memahami,
memaknai, menginterpretasi, dan
merefleksi teks. Dengan demikian,
kemampuan membaca pemahaman
menjadi keterampilan yang penting
untuk dikuasai oleh peserta didik.
(Almadiliana et al., 2021).

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa siswa

masih kesulitan dalam memahami materi ide pokok dan ide pendukung, siswa selalu bingung ketika ditanya atau diminta untuk menentukan ide pokok dalam suatu teks. Guru sudah terbiasa dengan penggunaan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi pembelajaran. Metode ini memungkinkan terjadi interaksi dua arah antara guru dan siswa. Namun, hanya sebagian kecil siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, sedangkan siswa lainnya cenderung pasif dan hanya menyimak penjelasan guru. Sumber belajar yang digunakan oleh guru sebagian besar berasal dari buku dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Data di lapangan menunjukkan bahwa sejauh ini guru sudah mengembangkan sebuah media yang menunjang pembelajaran, yaitu *Slide Powerpoint* (PPT). Guru beranggapan bahwa *Slide Powerpoint* efektif dalam membantu siswa memahami materi. Selain itu, guru juga mengatakan bahwa “media *slide powerpoint* mudah dibuat dan digunakan pada pembelajaran.”. Namun, pada kenyataan di lapangan, media tersebut belum bisa membantu siswa untuk

lebih memahami ide pokok dan ide pendukung. Siswa beranggapan bahwa media *slide powerpoint* terkesan sudah biasa dan kurang menarik dalam pembelajaran. Media *Slide Powerpoint* juga kurang bisa digunakan secara fleksibel oleh siswa dimanapun dan kapanpun.

Aplikasi RANTING IDE menjawab semua permasalahan yang terjadi pada siswa dan guru. RANTING IDE bisa membangkitkan semangat anak dengan tampilan visual yang menarik, membantu siswa memahami materi dengan fitur latihan yang menyenangkan, serta kehadiran evaluasi yang dikemas dengan menu *games* yang membuat siswa terpacu untuk bisa lebih memahami materi.

Desain dan Pengembangan Aplikasi RANTING IDE

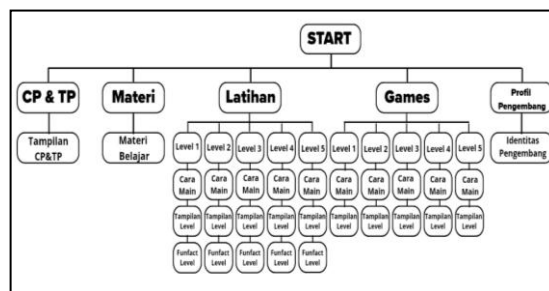
Desain penelitian dilakukan dengan beberapa tahapan. Desain aplikasi media pembelajaran RANTING IDE dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah sehingga pembelajaran berlangsung secara menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini.

Berikut dijelaskan tahapan-tahapan desain aplikasi RANTING IDE.

1. Pengembangan *Flowchart* Aplikasi

Flowchart atau diagram alur adalah sebuah simbol khusus yang digunakan dalam menyatakan aliran proses program dengan proses yang akan dilakukan (Khesya, 2021). Melalui *flowchart*,

memudahkan proses pengembangan media dengan menunjukkan langkah-langkah dalam suatu proses atau program (Rustandi & Rismayanti, 2021). *Flowchart* ini merupakan modal utama yang dimiliki peneliti dalam membuat desain.



Gambar 2. *Flowchart* Aplikasi RANTING IDE

2. Pengembangan *Storyboard* Aplikasi RANTING IDE

Pada tahap ini, peneliti menjabarkan secara jelas isi, elemen, fitur yang harus ada pada setiap tampilan aplikasi Sukadana et al, (2021) menyatakan bahwa pembuatan *storyboard* adalah sketsa gambar yang berisikan skrip secara berurutan sebelum memasuki proses pengembangan, *storyboard* memiliki tujuan untuk membuat gambaran awal untuk memudahkan pembuatan aplikasi.

3. Pengembangan Desain Pada Canva

Canva digunakan sebagai perangkat bantu dalam proses perancangan, yang diakses melalui laman web secara daring. Penggunaan Canva memberikan kemudahan dalam mengatur elemen visual, seperti ikon, teks, dan tata letak, secara presisi dan efisien. Rancang tampilan aplikasi adalah menetapkan ukuran layer, membuat desain aplikasi, dan menyiapkan segala kebutuhan tambahan untuk aplikasi. Namun disamping itu desain konten media harus disesuaikan dengan topik yang relevan untuk tingkat kelas

tersebut serta mendukung capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran (Utama et al., 2024)

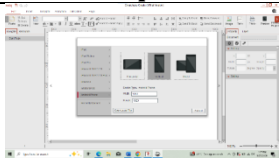
4. Menyusun Audio

Tahap selanjutnya berfokus pada penyusunan seluruh komponen audio yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi. Elemen suara ini mencakup efek suara dalam menu latihan dan musik latar atau *Backsound* Aplikasi. Efek suara meliputi efek suara pada jawaban benar, efek suara pada jawaban salah, efek suara pada pohon tumbang dan efek suara pada ranting patah.

Setelah desain selesai dirancang, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Tahap pengembangan merupakan tahapan yang paling penting. Namun, sebelum memasuki

tahapan ini, dipastikan segala sesuatu yang bersifat desain sudah selesai dilakukan. Tahap pengembangan berisi kegiatan realisasi rancangan produk (Mulyasari et al., 2023). Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC). *Smart Apps Creator* adalah sebuah platform yang digunakan dalam pembuatan aplikasi mobile untuk sistem android tanpa memerlukan kemampuan pemrograman (Ramadhanty et al., 2025). Pada SAC ini digabungkan seluruh desain yang akan dibuat dengan ditambahkan interaksi-interaksi menarik yang tersedia di SAC. Berikut adalah pengembangan aplikasi RANTING IDE dengan berbantuan aplikasi SAC.

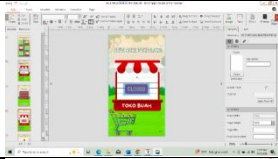
Tabel 1. Pengembangan Aplikasi RANTING IDE

Tampilan	Penjelasan
	Pada tampilan awal akan ada pilihan ukuran, pilih android phone, untuk ukuran 1920 x 1080 lalu klik <i>submit</i> .
	<i>Insert</i> semua desain yang telah kita buat dengan klik <i>background</i> .

Tampilan	Penjelasan
	Pada halaman pertama <i>insert hotspot</i> pada <i>Start</i> . Lalu interaksikan untuk ke halaman menu.
	Pada tampilan menu, <i>hotpost</i> semua pilihan menu lalu interaksikan sesuai tujuan saat di klik.
	Pada tampilan CP&TP <i>insert</i> elemen tombol kanan dan <i>home</i> , lalu interaksikan sesuai tujuan.
	Pada tampilan materi <i>insert</i> elemen tombol kanan dan <i>home</i> , lalu interaksikan sesuai tujuan.
	Pada tampilan awal menu latihan, cukup <i>insert</i> logo <i>start</i> dan logo tombol kiri. Diinteraksikan sesuai tujuan.
	Pada tampilan level seperti ini. Cukup interaksikan ke halaman cara main.
	Pada tampilan cara main. Cukup <i>hotspot</i> ke tampilan awal
	Tampilan latihan level 1. Jika jawaban benar buah akan menempel pada daun, jika salah maka ranting akan patah. Jawaban salah atau ranting patah bisa dibenarkan dengan menempel jeruk yang benar. Cara supaya jeruk menempel. <i>Interaction</i> pada setiap jeruk pada jawaban benar. Klik jeruk, pilih enter <i>hotspot</i> ke <i>hotspot</i> yang merupakan jawaban benar, objeknya klik jeruk yang sedang diinteraksi, klik appear. Selanjutnya sama, tapi objeknya daun, pilih daun yang merupakan pasangan

Tampilan	Penjelasan
	<i>hotspot, appear.</i> Objeknya kedua ranting patah, <i>hide.</i> Objeknya jeruk dengan nomor yang sama tapi yang 2 nya, <i>hide.</i> <i>Interaction</i> untuk jawaban salah. <i>Basic interaction</i> nya adalah klik apel, <i>enter hotspot</i> ke <i>hotspot</i> jawaban salah. Objeknya apel yang dipilih, <i>hide.</i> <i>Basic interaction,</i> objek ranting patah, <i>appear.</i> <i>Basic interaction,</i> objek daun sesuai <i>hotspot, hide.</i>
	Tampilan level 2. Mangga bisa diklik, lalu muncul kalimat ide pendukung. Pasangkan mangga ke karung. jika salah pohon akan tumbang. Jika jawaban salah, bisa diperbaiki dengan memasukkan buah yang benar. Cara masih sama dengan level 1, interaksi salah nya pohon tumbang.
	Tampilan latihan level 3. Caranya persis sama dengan level 1. Tambahan interaksi buah yang merupakan ide pokok, interaksikan ke keranjang.
	Tampilan awal level 4. Pada tampilan ini hanya perlu <i>insert hotspot</i> pada setiap judul yang ada di pohon, interaksikan sesuai tujuan pohon.
	Pada level 4, sama seperti level 3. Bedanya sekarang apel ada 5. 1 ide pokok dan 4 ide pendukung.
	Tampilan level 5. Anak hanya perlu Menyusun nomor ke keranjang dan daun. Ini sama saja degan level sebelumnya. Hanya berbeda penempatan angka yang semula penggalan kalimat, di level ini berada di sebuah teks.

Tampilan	Penjelasan
	Setiap setelah latihan baik dari level 1-5 tombol <i>next</i> di interaksikan ke tampilan <i>funfact</i> .
	Tampilan awal menu <i>games</i> , cukup <i>insert</i> logo <i>start</i> , tombol <i>speaker on</i> dan <i>off</i> , dan tombol ke halaman menu.
	Tampilan level pada menu <i>games</i> , sama seperti latihan tapi ini anak harus meloncati batu yang berisi level.
	Tampilan cara main hanya perlu <i>insert start</i> dan tombol <i>home</i> .
	Pada level 1 sama seperti latihan level 1. Bedanya ada 1 jeruk pengecoh yang tidak boleh ditempel ke daun. Jika ditempel skor berkurang.
	Pada level 2, terdapat 6 buah apel dan ada 2 pengecoh. Cara pembuatan sama dengan latihan level 3.
	Level 3 ini hanya perlu menyusun jeruk ke tempatnya. Sama seperti level 5.
	Level ini hanya perlu mencari ide pokok saja. Interaksinya pohon tumbang seperti di level 2.
	Tampilan awal level 5, ini berisi pilihan judul teks. Cukup <i>insert hotspot</i> ke setiap judul dan sesuaikan tujuan.
	Tampilan setelah klik judul, ini adalah pilihan ide pokok. Jika salah akan muncul tanda silang, jika benar akan masuk ke halaman berikutnya.

Tampilan	Penjelasan
	Tampilan games level 5 Anak harus memasukkan apel berisi ide pokok ke keranjang. Jebakannya ada 2 apel yang bukan ide pendukung. Cara pembuatannya masih sama seperti di menu latihan.
	Tampilan akhir games 5. <i>Insert hotspot</i> pada <i>closed</i> dan interaksikan ke halaman utama.
	Tampilan profil pengembang.
	Langkah terakhir yaitu mengeksplor menjadi aplikasi. Klik <i>smart</i> di atas kiri, pilih <i>output</i> . Isi kolom sesuaikan dengan aplikasi, <i>insert</i> logo aplikasi. Jika sudah yakin klik submit.

Kelayakan Aplikasi RANTING IDE

Untuk menguji kualitas aplikasi RANTING IDE, maka dibutuhkan penilaian dari para ahli di bidang media dan ahli di bidang materi. Tujuan validasi media yaitu untuk menguji kelayakan aplikasi dari berbagai aspek. Berikut hasil penilaiannya.

1. Validasi Ahli Media

Dalam validasi ahli media dilakukan oleh seorang Dosen UPI Sumedang yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Hasil dari penilaian oleh ahli media dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Perolehan Skor
1.	Aspek Pendahuluan	9
2.	Aspek Tampilan dan Kualitas Media	29
3.	Aspek Penggunaan Media	19
Total Skor		57
Skor Maximal		60
Persentase (%)		95%
Kriteria Penilaian		Sangat Layak

Berdasarkan hasil tabel 2 di atas, aplikasi RANTING IDE mendapatkan persentasi 95% dengan kriteria “Sangat Layak”. Dari validasi ahli media ini didapat revisi yaitu, tambahkan tombol *back* pada menu tampilan awal latihan dan *games*, serta tambahkan tombol *home* di setiap tampilan. Validator ahli media memberikan tanggapan bahwa aplikasi sudah sangat jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Desain aplikasi sudah menarik dari segi tampilan materi, latihan ataupun *games*. Media pembelajaran tidak dituntut memiliki tampilan yang terlalu

bagus, melainkan cukup dengan desain yang sederhana namun tetap menarik untuk mendukung pemahaman peserta didik. (Maulana & Nasir, 2022). Validasi ahli media dilakukan hanya sekali dengan syarat peneliti harus benar-benar mengerjakan revisi yang diberikan.

2. Validasi Ahli Materi

Penilaian validasi ahli materi terhadap aplikasi RANTING IDE ini dilakukan oleh satu orang Dosen UPI Sumedang yang memiliki kompetensi di bidang materi khususnya Bahasa Indonesia. Tabel 3., berikut hasil penilaiannya.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	
		Validasi Pertama	Validasi Kedua
1.	Isi Materi	27	29
2.	Evaluasi	12	17
3.	Media	7	10
Total Skor		46	56
Skor Maximal		60	60
Persentasi (%)		76%	93%
Kriteria Kelayakan		Layak	Sangat Layak

Pada validasi ahli materi ini dilakukan dua kali, karena terdapat revisi mayor yang harus dilakukan. Setelah revisi yang diberikan oleh validator selesai dilakukan, hasil validasi ahli materi yang semula

76% menjadi 93% yang menunjukkan peningkatan kualitas yang signifikan. Selain oleh Dosen UPI Sumedang, validasi ahli materi juga dilakukan oleh 4 orang guru

SDN Cikadu dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Materi Oleh Guru SDN Cikadu

No.	Aspek Penilaian	Perolehan Skor			
		V1	V2	V3	V4
1.	Isi Materi	30	28	30	29
2.	Evaluasi	20	20	20	20
3.	Media	10	9	10	9
Total Skor		60	57	60	57
Skor Maximal		60	60	60	60
Persentase (%)		100%	95%	100%	95%

Hasil validasi ahli materi oleh guru 4 orang guru SDN Cikadu memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Dari hasil keseluruhan diperoleh rata-rata hasil validasi ahli materi yaitu sebesar 96,6% dengan kriteria "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa media aplikasi RANTING IDE memiliki kualitas tinggi untuk digunakan di sekolah dasar.

Hasil validasi ahli materi oleh guru 4 orang guru SDN Cikadu memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Dari hasil keseluruhan diperoleh rata-rata hasil validasi ahli materi yaitu sebesar 96,6% dengan kriteria "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa media aplikasi RANTING IDE memiliki kualitas

tinggi untuk digunakan di sekolah dasar.

Secara keseluruhan Validator ahli materi berkomentar bahwa aplikasi RANTING IDE sangat baik digunakan dalam pembelajaran, penyelesaian materi yang disajikan cukup jelas dan mudah dipahami, serta tampilan media juga menarik sehingga membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran, Komentar lain yang juga diberikan oleh guru yaitu dari segi kebermanaknaan aplikasi dimana guru memberikan komentar bahwa aplikasi RANTING IDE ini merupakan inovasi yang sangat baik dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Komentar-komentar positif tersebut memberikan dukungan penguatan penuh atas kelayakan dan kebermanaknaan aplikasi RANTING IDE terutama

dalam segi kualitas. Dengan menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan meningkatkan motivasi belajar siswa, Media pembelajaran difungsikan untuk mendukung proses belajar supaya pembelajaran menjadi efektif dan terkesan menyenangkan. (Haryani & Khansaa, 2021).

Respons Siswa Terhadap Aplikasi RANTING IDE

Setelah dilakukan uji kelayakan pada aplikasi RANTING IDE, kini langkah selanjutnya yaitu tahap implementasi aplikasi RANTING IDE ke sekolah dasar. Tahap implementasi

aplikasi dilaksanakan melalui kegiatan uji coba pada siswa kelas 4 SD Negeri Tegalkalong pada tanggal 11 Mei 2026. Uji coba diikuti oleh 24 orang siswa kelas 4. Semua siswa membawa Smartphone masing-masing dan diarahkan untuk mengunduh aplikasi RANTING IDE. Uji coba yang dilakukan secara keseluruhan berhasil dilakukan oleh siswa tanpa ada kendala yang berat.

Uji coba yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh respons siswa terhadap aplikasi RANTING IDE untuk membantu dalam membedakan ide pokok dan ide pendukung. Dari uji coba yang dilakukan, berikut adalah hasil respon siswa terhadap aplikasi RANTING IDE.

Tabel 5. Hasil Respons Siswa Terhadap Aplikasi RANTING IDE

No.	Aspek	Skor	Skor Max	(%)
1.	Kemudahan Akses	109	120	90%
2.	Isi materi pada media RANTING IDE mudah dipahami dan praktis	104	120	84%
3.	Desain warna pada media RANTING IDE menarik	114	120	95%
4.	Jenis dan ukuran huruf jelas	110	120	92%
5.	Ilustrasi mendukung	109	120	90%
6.	Pembelajaran tidak membosankan	112	120	93%
7.	Kemudahan Penggunaan	112	120	93%
8.	Tidak ada hambatan dalam menggunakan media	113	120	94%
Skor Keseluruhan		883	960	92%

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, secara keseluruhan respon siswa mendapatkan persentase 92% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut mencerminkan bahwa penggunaan media aplikasi RANTING IDE sangat disukai oleh siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan aplikasi RANTING IDE dalam proses pembelajaran. Siswa menilai pada aspek kemudahan digunakan dimanapun dan kapanpun sangat membantu siswa dalam belajar secara fleksibel. Amelia & Arwin (2021) juga berpendapat bahwa melalui aplikasi, materi pembelajaran dapat disampaikan secara interaktif, menarik, dan mudah diakses kapan pun dan dimana pun oleh siswa.

Pada aspek menyenangkan, aplikasi RANTING IDE ini dinilai oleh siswa sangat menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam pembelajaran yang menyenangkan pola pembelajaran sifatnya demokratis, dan guru memposisikan sebagai mitra dalam proses pembelajaran (Sungkono et al., 2024). Aplikasi ini bermanfaat, mudah digunakan, serta

mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dukungan positif ini mencerminkan potensi aplikasi RANTING IDE sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi RANTING IDE menjadi solusi dirancang dengan tahapan pengembangan *flowchart*, *storyboard*, pengembangan segala desain tampilan pada aplikasi Canva yang membuat tampilan menjadi menarik. Pengembangan desain aplikasi RANTING IDE dikembangkan melalui aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)* untuk menggabungkan seluruh elemen aplikasi yang telah dibuat. Validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran aplikasi RANTING IDE "Sangat Layak" digunakan dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

Almadiliana, Heri, H. S., & Heri, S. (2021). Hubungan Antara

- Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 57–65.
- Amelia, V., & Arwin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4, 88–97.
- Dzambiyah, A., Rakhman, P. A., & Rokmanah, S. (2023). Analisis Kesulitan Peserta Didik Dalam Mengidentifikasi Ide Pokok Paragraf Di SDN Sempu 2. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(1), 241–253.
- Haryani, R., & Khansaa, H. N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Indonesia*, 4(4), 2588–2593.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Jaelani, W. R., & Irianto, D. M. (2023). Application of Media Level Up Pop-Up Book in Improving the Initial Reading Ability of Grade 1 Elementary School Students. *AURELIA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 1085–1088.
- Kandupi, A. A. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Menentukan Ide Pokok Paragraf dengan Teknik Membaca Intensif di SD Negeri Bambalo. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(2), 241–255.
- Khesya, N. (2021). Mengenal Flowchart Dan Pseudocode Dalam Algoritma Dan Pemrograman. *Pmm Fitk Uinsu*.
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 253–260.
- Maulana, M. R., & Nasir, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Mulyasari, R., Irvan, & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model Addie (Sekolah Dasar). *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(1), 334–338.
- Mumtazah, K., & Mukhlisina, I. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Papan Ceria Serba Guna Untuk Menentukan Ide Pokok dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(10), 273–289.

- Oktaviani, S., Djuanda, D., & Iswara, P. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Baca Digital Untuk Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3), 1356.
- Rahmawati, M., & Roshayanti, F. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf (Studi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar). *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 165–171.
- Ramadhanty, A. R., Syahid, A. A., & Rukmana, K. (2025). Pengembangan Aplikasi PANDAKU dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(9), 10842–10851.
- Rusanti, F., Umam, N. K., & Subayani, N. W. (2022). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Materi Menentukan Ide Pokok Paragraf Kelas 3. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 344–352.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57–60.
- Shansabilah, L., Fadhillah, D., & Latifah, N. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Kelas V Dalam Menentukan Suatu Ide Pokok Paragraf Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 94.
- Sukadana, I. K. R., Sarjono, S., & Yahya, S. (2021). Media Pengenalan Aksara Bali untuk Sekolah Dasar Kelas Rendah Berbasis Motion graphic. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 59–64.
- Sungkono, Hakim, M. L., Trilisiana, N., & Prabowo, M. (2024). Pembelajaran Yang Efektif, Efisien, Dan Menyenangkan Dengan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Di Wilayah Koordinator Pendidikan Bulu Sukoharjo. *Abdi*, 9(2), 195–199.
- Utama, R. P., Rengganis, I., & Murron, F. S. (2024). Pengembangan Media “PANDAPAN” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Fase B. *El-Ibtidaiy:Journal of Primary Education*, 7(2), 223.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *JURNAL Pendidikan Tambusai*, 7(1), 99–113.