



---

## Media Rotatoon SiBaku TV untuk Materi Kata Baku dan Tidak Baku di Sekolah Dasar: Bagaimana Desain dan Persepsi Siswa?

Tutut Septia Wati<sup>1</sup>(✉), Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro Indonesia

[123septia123@gmail.com](mailto:123septia123@gmail.com)

**abstrak** – *Rotatoon* adalah media pembelajaran berbasis animasi rotasi yang dirancang untuk menampilkan konsep pelajaran secara visual dan menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui desain dan persepsi siswa tentang media *rotatoon* SiBaku TV. Metode penelitian ini berupa penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi, teknik pengumpulan data menggunakan angket, teknik analisis data menggunakan analisis tematik, dan menggunakan triangulasi sumber untuk memeriksa keabsahan data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain media *rotatoon* SiBaku TV memuat 1) Kemudahan penggunaan, 2) Pemahaman materi, 3) Estetika dan desain, 4) Motivasi dan keterlibatan belajar, dan 5) Keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar sedangkan persepsi siswa terhadap media *rotatoon* SiBaku. Simpulan dalam penelitian ini bahwa respons siswa terhadap media *rotatoon* SiBaku TV dalam kategori setuju.

**Kata kunci** – *Media Rotatoon, Kata Baku, Sekolah Dasar*

**Abstract** – *Rotatoon* is a rotation-based animation learning medium designed to present lesson concepts visually and attractively. The purpose of this study was to determine the design and students' perceptions of the SiBaku TV *rotatoon* medium. This study used a qualitative research method with an exploratory approach, data collection techniques using questionnaires, data analysis techniques using thematic analysis, and triangulation of sources to examine data validity. The results of this study are 1) There is a design for the SiBaku TV *rotatoon* media for standard and non-standard vocabulary material in elementary schools and 2) Students' perceptions of the SiBaku TV *rotatoon* media for standard and non-standard vocabulary material in elementary schools. The conclusion of this study is that there is a design and students' perceptions of the SiBaku TV *rotatoon* media for standard and non-standard vocabulary material in elementary schools.

**Keywords** – *Rotatoon Media, Standard Language, Elementary School*

## PENDAHULUAN

*Rotatoon* adalah media pembelajaran berbasis animasi rotasi yang dirancang untuk menampilkan konsep pelajaran secara visual dan menarik. Media ini menggabungkan unsur gambar dan teks sehingga memudahkan siswa memahami isi materi yang diajarkan (Marlina dkk., 2021). Dalam konteks pembelajaran modern, *rotatoon* menjadi inovasi yang menggabungkan unsur edukatif dan hiburan secara

seimbang. Media *rotatoon*, yang mampu menyajikan gambar dalam jumlah banyak dan berurutan, menimbulkan kesan bahwa materi yang disampaikan bersifat serangkaian dan saling berhubungan (Abidin, 2016). Media ini juga berperan sebagai jembatan antara teori dengan pengalaman belajar yang konkret (Ali dkk., 2024). Dengan demikian, *rotatoon* dapat didefinisikan sebagai sarana belajar interaktif yang memanfaatkan kekuatan visual untuk meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, *rotatoon* juga memiliki ciri-ciri.

Ciri-ciri *rotatoon* dapat dilihat dari penggunaan animasi sederhana, karakter edukatif, dan alur visual yang mudah diikuti oleh anak-anak (Wahyuni, 2024). Setiap tayangan dalam *rotatoon* biasanya memiliki narasi pendek dan pesan pembelajaran yang jelas (Khairiyah, 2018). Warna yang cerah dan gaya gambar yang bersahabat membuat siswa merasa nyaman dan tertarik untuk menyimak. Selain itu, media ini sering disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar (Marinda, 2020). Melalui kombinasi aspek visual tersebut, *rotatoon* menjadi media yang menyenangkan sekaligus mendidik. Hal ini kemudian berimplikasi pada munculnya berbagai manfaat dalam pembelajaran.

Manfaat *rotatoon* dalam pembelajaran terletak pada kemampuannya membangkitkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa. Penggunaan media ini dapat mengurangi kejemuhan belajar yang sering muncul pada metode konvensional (Ayshara dan Kamil, 2025). Selain itu, *rotatoon* juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif karena pesan visual lebih mudah diingat (Kotimah, 2024). Siswa dapat memahami konsep abstrak melalui ilustrasi yang konkret dan komunikatif (Hasanudin dan Purnama, 2025). Dengan demikian, *rotatoon* mampu meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses belajar di kelas.

Selain berfungsi sebagai alat bantu presentasi, *rotatoon* juga berperan sebagai media visual yang menyajikan materi pelajaran secara ringkas dan menarik dalam bentuk banner berputar. Setiap slide menampilkan bagian materi yang saling terhubung sehingga membentuk alur pembelajaran yang runtut dan mudah diikuti (Pardomuan dkk., 2023). Desainnya dibuat dengan perpaduan warna cerah, ikon sederhana, serta teks yang mudah dibaca agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu guru menjelaskan konsep secara sistematis, tetapi juga membuat siswa lebih fokus pada inti materi. Tampilan visual yang dinamis dan terarah menjadikan *rotatoon* sebagai media yang menarik (Damayanti dan Perdana, 2024) dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran kebahasaan, khususnya pada materi kata baku.

Kata baku adalah bentuk kata yang penulisannya sesuai dengan kaidah ejaan. Menurut Devianty (2021) kata baku adalah kata yang telah sesuai dengan tata bahasa. Kata ini digunakan dalam situasi resmi, seperti tulisan ilmiah, laporan, dan komunikasi Pendidikan (Laba dan Rinayanthi, 2018). Penggunaan kata baku mencerminkan kemampuan berbahasa yang baik, teratur, dan dapat dipertanggungjawabkan (Rakhmah dan Purnomo, 2025). Dalam praktiknya, kata baku menjadi acuan utama untuk menghindari kesalahan penulisan dan pengucapan. Oleh karena itu, memahami konsep kata baku merupakan dasar penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Setelah memahami pengertiannya, langkah selanjutnya adalah mengenali ciri-ciri kata baku.

Ciri-ciri kata baku terlihat dari cara penulisannya yang sesuai dengan aturan bahasa yang benar. Kata baku juga tidak mengandung bentuk informal atau campuran logat tertentu (Ahyar, 2019). Menurut Prastika dan Zuliana (2025) dalam konteks pembelajaran, siswa diajak untuk membedakan bentuk baku dan tidak baku melalui contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Ciri lainnya adalah keseragaman ejaan dan pelafalan sesuai dengan standar yang ditetapkan (Syafrizal, 2024). Dengan ciri tersebut, kata baku menjadi pedoman utama dalam komunikasi formal. Pemahaman terhadap ciri-ciri tersebut tidak hanya membantu dalam penggunaan bahasa yang tepat, tetapi juga memberikan berbagai manfaat.

Manfaat mempelajari kata baku di sekolah dasar adalah menanamkan keterampilan berbahasa sejak dini. Siswa akan terbiasa menggunakan bentuk bahasa yang benar, baik dalam tulisan maupun lisan (Rahmi dan Syukur, 2023). Hal ini berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan literasi dan berpikir logis (Setiowati dkk., 2024). Selain itu, penguasaan kata baku membantu siswa memahami struktur bahasa Indonesia secara lebih sistematis (Setiawati, 2016). Dengan demikian, kata baku memiliki peran penting dalam membangun dasar kecakapan berbahasa yang kuat.

Selain sebagai norma bahasa, kata baku juga mencerminkan identitas nasional dan kesatuan linguistik bangsa Indonesia. Menurut Pradani dkk. (2024) penggunaan kata baku di berbagai daerah memperkuat komunikasi lintas budaya di dalam negeri. Menurut Tanujaya dkk. (2022) dengan begitu, siswa yang terbiasa menggunakan kata baku turut berperan menjaga kelestarian bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan. Pembelajaran ini juga mengajarkan sikap disiplin dan tanggung jawab dalam berkomunikasi (Amiruddin dan Djuhan, 2021). Oleh sebab itu, pendidikan kata baku berfungsi bukan hanya untuk kepentingan akademik, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter kebahasaan pada peserta didik di sekolah dasar.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang berfungsi membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Di tahap ini, siswa mulai diperkenalkan pada berbagai bidang ilmu, termasuk kemampuan literasi dan komunikasi (Abidin dkk., 2021). Sekolah dasar juga menjadi tempat awal pengembangan potensi anak secara menyeluruh melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Durisa dkk., 2022). Proses belajar di sekolah dasar berfokus pada pembentukan kebiasaan positif serta rasa ingin tahu (Ramadhani dan Supriyadi, 2024). Dengan demikian, sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membangun fondasi kecerdasan bangsa.

Ciri-ciri sekolah dasar antara lain penggunaan pendekatan pembelajaran tematik, penerapan nilai-nilai karakter, dan kegiatan belajar yang berpusat pada siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu anak memahami konsep secara kontekstual (Yolanda dkk., 2024). Lingkungan sekolah biasanya didesain ramah anak, penuh warna, dan mendukung aktivitas eksploratif (Ulfadhilah, 2024). Selain itu, interaksi sosial antar siswa juga menjadi bagian penting dari proses pendidikan. Ciri-ciri ini membuat pembelajaran di sekolah dasar menjadi pengalaman yang menyeluruh, tidak hanya akademis tetapi juga emosional (Prawiyogi dan Rosalina, 2025).

Manfaat sekolah dasar bagi anak adalah memberikan landasan bagi perkembangan akademik dan sosial di jenjang berikutnya. Di sekolah ini, anak belajar

disiplin, kerja sama, serta tanggung jawab melalui kegiatan belajar Bersama (Rantauwati, 2020). Pembelajaran di sekolah dasar juga membantu membentuk kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah sederhana (Hartini, 2017). Selain itu, pengalaman belajar yang positif di usia ini akan berpengaruh terhadap minat belajar jangka panjang (Nurdiana, 2023). Dengan demikian, sekolah dasar menjadi kunci bagi keberhasilan pendidikan selanjutnya.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, sekolah dasar adalah tempat ideal untuk memperkenalkan konsep kebahasaan yang benar, termasuk penggunaan kata baku. Siswa pada usia ini masih dalam tahap penyerapan yang tinggi terhadap bahasa dan norma berkomunikasi (Afrianingsih, 2016). Dengan mengintegrasikan media seperti *rotatoon*, guru dapat menanamkan pemahaman kata baku secara menarik dan kontekstual. Pendekatan visual dan interaktif akan membuat siswa lebih mudah memahami serta mengingat bentuk kata yang benar (Nursolehah dkk., 2024). Oleh karena itu, perpaduan antara media inovatif dan pembelajaran dasar bahasa sangat relevan diterapkan di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan kenyataan bahwa banyak siswa sekolah dasar masih kesulitan membedakan kata baku dan tidak baku karena pembelajaran yang bersifat monoton dan teoritis, maka diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. *Rotatoon SiBaku TV* hadir sebagai solusi dengan memadukan unsur visual, animasi, dan audio yang edukatif untuk membantu siswa memahami konsep kebahasaan secara kontekstual. Penelitian mengenai desain dan persepsi siswa terhadap media ini menjadi penting untuk menilai sejauh mana *rotatoon SiBaku TV* mampu meningkatkan minat belajar, memperkuat pemahaman bahasa, serta mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi. Pendekatan eksplorasi dalam penelitian kualitatif merupakan strategi yang digunakan ketika peneliti ingin memahami secara mendalam suatu fenomena yang belum banyak diteliti atau masih memerlukan penjelajahan lebih lanjut (Sumilah dkk., 2025). Pendekatan ini memungkinkan peneliti bersikap fleksibel dalam proses pengumpulan dan analisis data (Haki dan Prahastiwi, 2024). Penelitian ini dapat dikatakan penelitian eksplorasi mengingat bahwa penelitian ini menggali secara mendalam bagaimana desain media *rotatoon SiBaku TV* dikembangkan serta bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaannya dalam pembelajaran materi kata baku dan tidak baku di sekolah dasar. Penelitian eksplorasi adalah jenis penelitian yang berfokus pada upaya menggali dan memahami secara mendalam suatu fenomena yang masih baru atau belum terungkap secara luas (Septiana dan Khoiriyyah, 2024). Sejalan dengan pengertian tersebut, penelitian eksplorasi memiliki tujuan.

Menurut Setiawati (2024) penelitian eksplorasi bertujuan untuk memahami suatu fenomena secara komprehensif melalui penggalian makna dan pengalaman subjek penelitian tanpa terikat pada variabel tertentu atau pengujian hipotesis.

Pendekatan eksplorasi digunakan untuk menggali persepsi, pengalaman, dan pandangan peserta didik atau pendidik terhadap suatu media, metode, atau inovasi pembelajaran yang sedang dikembangkan (Ali dkk., 2024). Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menemukan pemahaman baru mengenai desain media pembelajaran yang inovatif dan respons siswa terhadapnya.

Partisipan dalam penelitian ini adalah 20 orang siswa kelas IV. Pemilihan kemampuan partisipan berdasarkan pertimbangan bahwa siswa kelas IV telah memiliki membaca dan memahami materi bahasa Indonesia pada tingkat dasar yang memungkinkan mereka memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang digunakan. Siswa dipilih karena mereka pengguna langsung dari media *rotatoon* SiBaku TV yang dirancang untuk membantu pemahaman konsep kata baku dan tidak baku. Melalui pandangan mereka, peneliti dapat memperoleh gambaran autentik mengenai bagaimana media tersebut diterima, sejauh mana menarik minat belajar, serta aspek-aspek desain yang dianggap efektif maupun kurang sesuai dari sudut pandang pengguna sebenarnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket (kuesioner). Angket atau kuesioner adalah instrumen pengumpulan data yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden (Hidayat dkk., 2025). Instrumen ini dirancang untuk mengukur persepsi siswa terhadap desain media, isi materi, kemudahan penggunaan, daya tarik visual, dan manfaat media dalam membantu pemahaman konsep bahasa Indonesia. Adapun instrumen angket dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Instrumen Angket

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kemudahan Penggunaan	1. Media <i>rotatoon</i> SiBaku TV mudah digunakan.					
	2. Saya dapat memutar media ini tanpa bantuan orang lain.					
	3. Petunjuk penggunaan mudah saya pahami.					
	4. Tampilan media mudah dikenali dan tidak membingungkan.					
	5. Saya dapat menggunakan media ini tanpa merasa kesulitan.					
Pemahaman Materi	6. Materi kata baku dan tidak baku mudah saya pahami.					
	7. Contoh kata yang disajikan sesuai dengan pembelajaran di sekolah.					
	8. Kegiatan di dalam media membantu saya membedakan kata baku dan tidak baku.					
	9. Media ini menambah pengetahuan saya tentang Bahasa Indonesia.					

	10. Isi media sesuai dengan pelajaran yang saya pelajari di kelas.				
	11. Penjelasan yang disajikan dalam media jelas dan mudah dipahami.				
	12. Media ini memberikan contoh penggunaan kata baku dan tidak baku dalam kalimat yang mudah dipahami.				
Estetika dan Desain	13. Desain <i>rotatoon</i> SiBaku TV menarik perhatian saya.				
	14. Warna media menyenangkan untuk dilihat.				
	15. Tulisan dan gambar mudah dibaca dan dilihat.				
	16. Media tampak rapi dan menarik.				
	17. Ukuran huruf dan gambar sesuai untuk anak sekolah dasar.				
Motivasi dan Keterlibatan Belajar	18. Saya menjadi lebih bersemangat belajar setelah menggunakan media ini.				
	19. Media ini membuat saya tertarik mempelajari kata baku dan tidak baku				
	20. Saya merasa senang saat menggunakan <i>rotatoon</i> SiBaku TV.				
	21. Media ini membuat belajar terasa seperti bermain.				
	22. Saya ingin menggunakan media seperti ini lagi di pelajaran berikutnya.				
Keterlibatan Emosional dan Kenyamanan Belajar	23. Saya merasa nyaman belajar dengan media <i>rotatoon</i> SiBaku TV.				
	24. Saya tidak cepat bosan saat menggunakan media ini.				
	25. Saya merasa senang saat melihat isi dalam media.				
	26. Saya merasa senang setiap kali menggunakan media <i>rotatoon</i> SiBaku TV di kelas.				
	27. Media ini membuat saya lebih percaya diri saat belajar.				
	28. Saya merasa waktu belajar terasa cepat saat menggunakan media ini.				
	29. Saya merasa lebih fokus saat belajar dengan media ini				
	30. Media ini membuat saya lebih menikmati proses belajar bahasa Indonesia.				

Keterangan (Sangat Setuju=5, Setuju=4, Netral=3, Tidak Setuju= 2, dan Sangat Tidak Setuju=1) (Dikembangkan oleh peneliti dari Iqbal, 2022)

Angket tersebut berfungsi untuk menggali tanggapan siswa terhadap berbagai aspek media *rotatoon* SiBaku TV, meliputi kemudahan penggunaan, pemahaman materi, tampilan desain, serta pengaruhnya terhadap motivasi dan kenyamanan belajar. Setiap butir pernyataan dirancang agar mampu merepresentasikan pengalaman belajar siswa secara menyeluruh dan autentik. Data yang diperoleh dari

hasil angket selanjutnya menjadi dasar dalam proses analisis untuk memahami makna di balik setiap tanggapan yang diberikan siswa. Tahap berikutnya berfokus pada bagaimana data tersebut dianalisis secara sistematis melalui teknik analisis tematik.

Teknik analisis data menggunakan analisis tematik (*thematic analysis*). Menurut Braun dan Clarke dalam Aurelia dan Dewi (2023) analisis tematik adalah metode untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menginterpretasikan pola atau tema dalam data kualitatif. Pendekatan ini membantu peneliti menemukan makna yang terkandung di balik tanggapan partisipan (Judijanto dkk., 2024). Teknik analisis tematik di dalam penelitian ini mengikuti langkah Braun dan Clarke dalam Aurelia dan Dewi (2023) ada enam tahapan yaitu (1) *familiarizing with data* (pengenalan data), (2) *generalizing initial codes* (pembuatan kode awal), (3) *searching for themes* (pencarian tema), (4) *reviewing themes* (peninjauan tema), (5) *defining and naming themes* (pendefinisian dan penamaan tema), serta (6) *producing the report* (penulisan laporan). Pengenalan data adalah tahap awal ketika peneliti membaca dan menelaah data secara berulang untuk memahami konteks dan makna yang terkandung di dalamnya (Adelliani dkk., 2023). Pembuatan kode awal adalah proses memberi tanda atau label pada bagian data yang dianggap penting dan relevan dengan fokus penelitian (Sarosa, 2021). Pencarian tema adalah pengelompokan kode-kode yang memiliki kesamaan makna untuk membentuk tema-tema awal yang muncul dari data (Heriyanto dan Nurislaminingsih, 2025). Peninjauan tema adalah tahap meninjau kembali dan menyempurnakan tema agar sesuai dengan konteks data dan tujuan penelitian (Wahab dkk., 2025). Pendefinisian dan penamaan tema adalah proses merumuskan batasan dan makna setiap tema serta memberi nama yang mencerminkan inti pesannya (Supriatin, 2020). Penulisan laporan merupakan tahap akhir di mana peneliti menyusun hasil analisis secara deskriptif dan interpretatif untuk menjelaskan temuan penelitian secara menyeluruh (Achjar dkk., 2023). Pendekatan ini digunakan untuk mengidentifikasi pola-pola tematik yang muncul dari hasil tanggapan siswa mengenai desain serta persepsi terhadap media *rotatoon SiBaku TV*.

Pada tahap pengenalan data, peneliti membaca hasil angket siswa secara berulang untuk memahami konteks dan isi data secara menyeluruh. Selanjutnya, pada tahap pembuatan kode awal, peneliti menandai pernyataan-pernyataan penting yang relevan dengan fokus penelitian. Tahap pencarian tema dilakukan dengan membandingkan tiap tema dengan data asli, misal dari hasil angket tersebut untuk memastikan tidak ada penyimpangan makna. Setelah itu, tema-tema yang terbentuk ditinjau kembali guna memastikan konsistensi dan keterwakilan data. Pada tahap pendefinisian dan penamaan tema, setiap tema dirumuskan secara jelas agar mencerminkan inti pesan yang ditemukan. Tahap terakhir, penulisan laporan, melalui tahap ini, hasil analisis disusun secara deskriptif dan interpretatif untuk memberikan pemahaman menyeluruh mengenai desain media *rotatoon SiBaku TV* dan persepsi siswa terhadap penggunaannya dalam pembelajaran kata baku dan tidak baku di sekolah dasar.

Teknik validasi data menggunakan triangulasi sumber. Validasi data dilakukan dengan triangulasi sumber. Menurut Nurfajriani dkk. (2024), triangulasi sumber adalah cara memeriksa keabsahan data dengan membandingkan dan mengonfirmasi

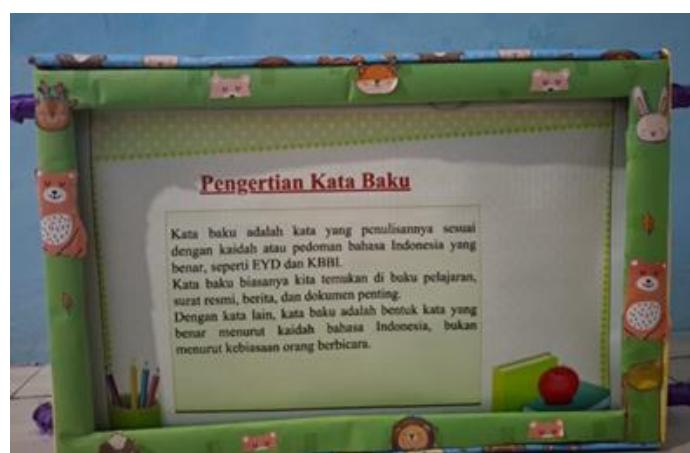
informasi dari berbagai sumber yang berbeda. Pada penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil angket siswa, catatan observasi selama pembelajaran, serta refleksi peneliti terhadap penggunaan media *rotatoon* SiBaku TV. Melalui triangulasi sumber, data yang diperoleh menjadi lebih valid karena diuji dari berbagai sudut pandang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Desain Media *Rotatoon* SiBaku TV untuk Materi Kata Baku dan Tidak Baku di Sekolah Dasar

Media *rotatoon* SiBaku TV merupakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk membantu siswa kelas IV SD memahami materi kata baku dan tidak baku. Media ini dirancang dalam bentuk papan putar bergambar dengan tampilan visual cerah dan karakter kartun yang menarik minat belajar siswa. Setiap bagian media memuat menu materi yang dapat diputar sesuai urutan pembelajaran, mulai dari pengertian kata baku, ciri-ciri kata baku, hingga pengertian kata tidak baku. Penyajian materi menggunakan bahasa sederhana disertai ilustrasi pendukung agar sesuai dengan kemampuan membaca dan karakteristik belajar siswa kelas IV. Selain itu, desain media dibuat konsisten pada setiap halaman baik dari segi warna, tata letak, maupun penggunaan ikon visual. Hal ini bertujuan agar siswa tidak mengalami kesulitan mengikuti alur pembelajaran serta dapat memusatkan perhatian pada isi materi.

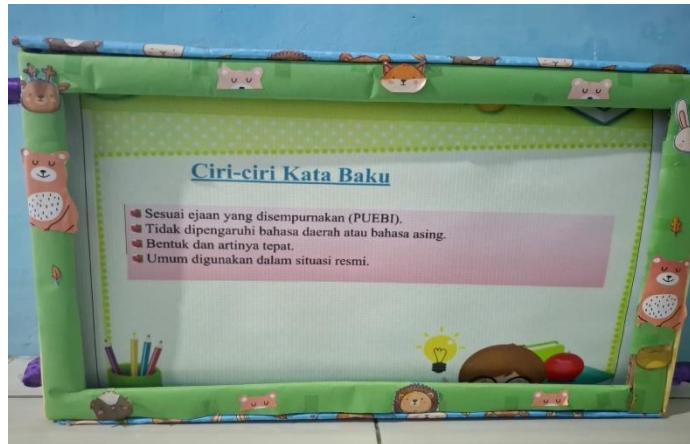
Pada halaman awal media *rotatoon* SiBaku TV, ditampilkan menu utama berisi pilihan materi tentang kata baku dan tidak baku. Selain itu, pada bagian ini juga terdapat judul "Pengertian Kata Baku" yang disertai gambar karakter kartun SiBaku untuk menarik perhatian siswa. Menu ini mencakup penjelasan singkat mengenai definisi kata baku yang disusun dengan kalimat sederhana agar mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD. Halaman ini bertujuan memberikan pemahaman dasar kepada siswa tentang makna kata baku sebagai bekal sebelum mempelajari materi lanjutan. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Pengertian Kata Baku

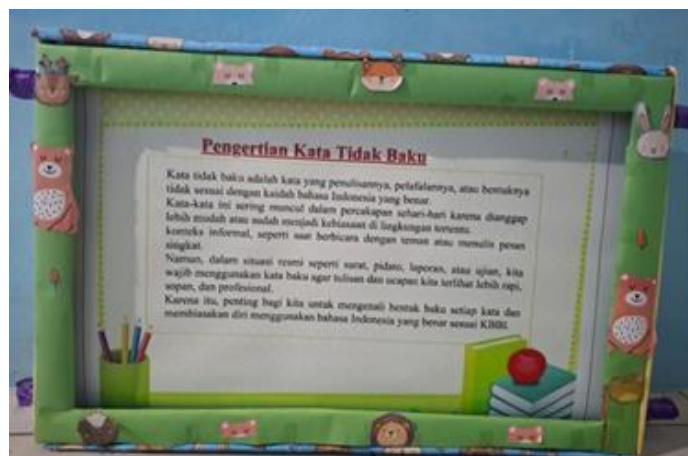
Selain itu, pada desain halaman kedua terdapat menu materi "Ciri-Ciri Kata Baku" yang menampilkan daftar ciri dalam bentuk poin-poin. Setiap poin didukung

ilustrasi visual seperti ikon buku, pena, atau tanda centang untuk memperkuat makna teks. Menu ini mencakup ciri ejaan yang sesuai PUEBI, penggunaan bentuk baku, dan konsistensi penulisan. Halaman ini bertujuan membantu siswa mengidentifikasi ciri kata baku sehingga mampu membedakan kata baku dan tidak baku secara konkret. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Ciri-Ciri Kata Baku

Kemudian, pada desain halaman ketiga terdapat menu “Pengertian Kata Tidak Baku” yang berfungsi sebagai pembanding dari materi sebelumnya. Menu ini menampilkan beberapa contoh kata tidak baku dan bentuk bakunya secara berdampingan, agar siswa dapat langsung mengenali perbedaan. Bahasa yang digunakan tetap komunikatif dan kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa. Halaman ini bertujuan menumbuhkan kesadaran siswa bahwa penggunaan kata harus disesuaikan dengan situasi komunikasi, baik formal maupun informal. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Pengertian Kata Tidak Baku

Secara keseluruhan, desain media *rotatoon* SiBaku TV memuat menu yang disusun secara sistematis mulai dari pengertian, ciri, hingga pembanding. Warna-warna cerah, karakter animasi, dan teks singkat digunakan untuk menyesuaikan dengan usia belajar siswa sekolah dasar. Setiap elemen visual dan menu materi saling

mendukung untuk meningkatkan daya tarik serta efektivitas pembelajaran tentang kata baku dan tidak baku.

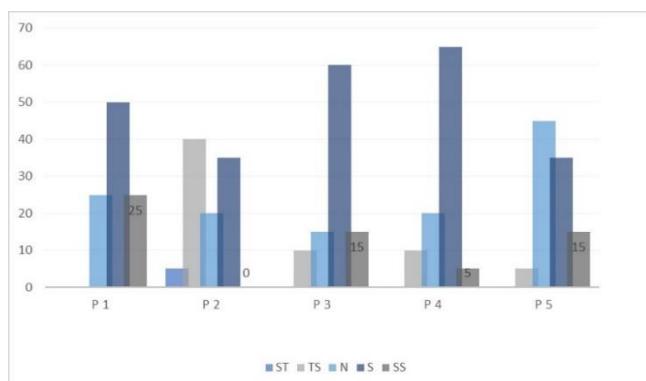
Selain aspek tampilan, desain media *rotatoon* SiBaku TV juga mempertimbangkan kemampuan membaca dan fokus siswa kelas IV. Penyajian teks yang ringkas, penggunaan ilustrasi pendukung, serta tata letak yang tidak terlalu padat bertujuan memudahkan siswa memahami materi tanpa mengalami kelelahan membaca. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami perbedaan penggunaan kata baku dan tidak baku secara konkret.

### **Persepsi Siswa Media *Rotatoon* SiBaku TV untuk Materi Kata Baku dan Tidak Baku di Sekolah Dasar**

Persepsi siswa terhadap media *rotatoon* SiBaku TV diperoleh melalui angket yang disebarluaskan kepada siswa kelas IV sekolah dasar. Angket disusun menggunakan *skala likert* lima tingkat, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju, kemudian dianalisis berdasarkan lima aspek penilaian berikut.

#### **1. Kemudahan Penggunaan**

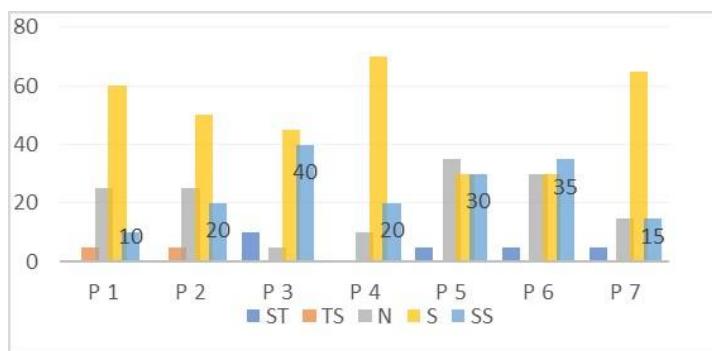
Pada aspek kemudahan penggunaan, persepsi siswa terhadap media *rotatoon* SiBaku TV diperoleh dari lima pernyataan. Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata siswa menjawab sangat tidak setuju sebesar 1%, tidak setuju 13%, netral 25%, setuju 49%, dan sangat setuju 12%. Dominasi jawaban setuju menunjukkan bahwa media dinilai mudah dioperasikan serta memiliki navigasi yang jelas bagi siswa kelas IV SD. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 4. Diagram Aspek Kemudahan Penggunaan

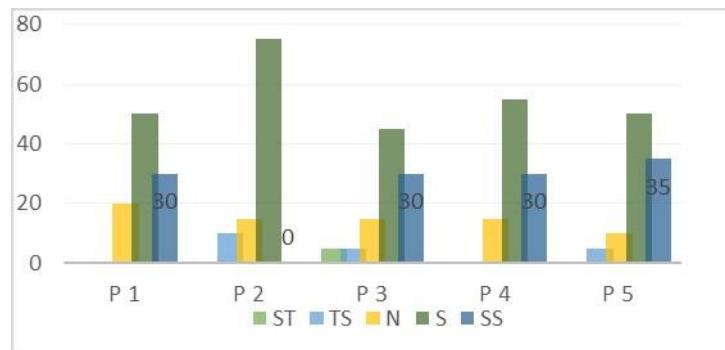
#### **2. Pemahaman Materi**

Pada aspek pemahaman materi, yang diukur melalui tujuh pernyataan, hasil angket menunjukkan bahwa siswa menjawab sangat tidak setuju sebesar 3,57%, tidak setuju 1,42%, netral 20,7%, setuju 50%, dan sangat setuju 24,2%. Persentase tinggi pada kategori setuju mengindikasikan bahwa media *rotatoon* SiBaku TV membantu siswa memahami pengertian, ciri, serta contoh penggunaan kata baku dan tidak baku secara jelas. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 5.** Diagram Aspek Pemahaman Materi

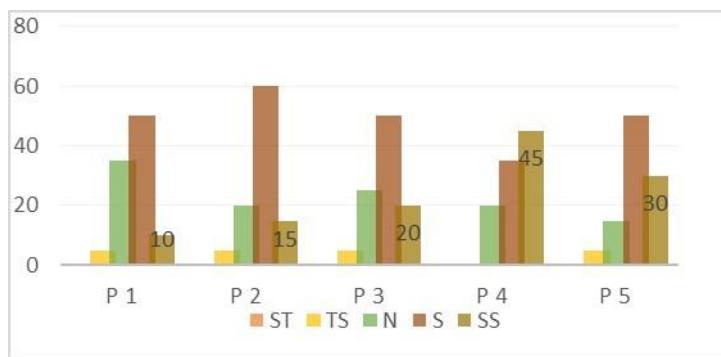
### 3. Estetika dan Desain

Pada aspek estetika dan desain, hasil angket menunjukkan respon sangat tidak setuju sebesar 2%, tidak setuju 3%, netral 7%, setuju 33%, dan sangat setuju 55%. Respon positif ini menunjukkan bahwa siswa menilai tampilan warna, ilustrasi tokoh kartun, serta tata letak media menarik dan sesuai dengan karakteristik visual siswa sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 6.** Aspek Estetika dan Desain

### 4. Motivasi dan Keterlibatan Belajar

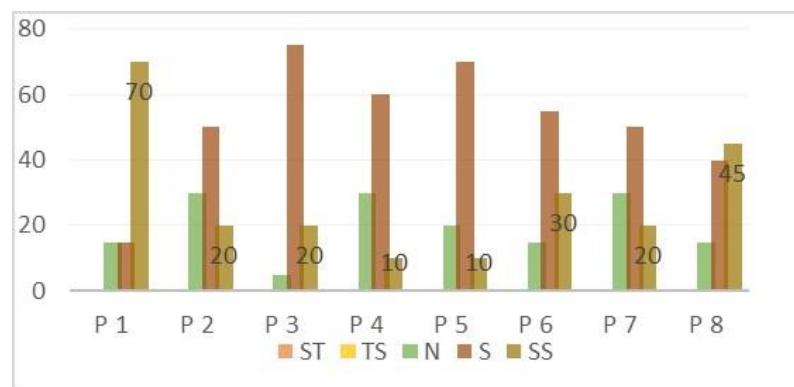
Pada aspek motivasi dan keterlibatan belajar, diperoleh hasil bahwa respon siswa terdiri atas sangat tidak setuju 0%, tidak setuju 2,8%, netral 22,8%, setuju 44,2%, dan sangat setuju 30%. Tingginya persentase setuju menunjukkan bahwa media *rotatoon* SiBaku TV mampu meningkatkan semangat belajar serta membuat siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 7. Aspek Motivasi dan Keterlibatan Belajar

### 5. Keterlibatan Emosional dan Kenyamanan Belajar

Pada aspek keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar, hasil angket menunjukkan bahwa siswa menjawab sangat tidak setuju 0%, tidak setuju 0%, netral 20,7%, setuju 53,5%, dan sangat setuju 25,7%. Dominasi jawaban setuju menunjukkan bahwa siswa merasa senang, nyaman, dan tidak tertekan saat belajar menggunakan media *rotatoon* SiBaku TV. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 8. Aspek Keterlibatan Emosional dan Kenyamanan Belajar

Secara keseluruhan, data dari hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan pilihan sangat setuju terhadap komponen pada media *rotatoon* SiBaku TV sebanyak 100 sedangkan siswa memberikan pilihan sangat tidak setuju terhadap komponen pada media *rotatoon* SiBaku TV sebanyak 20. Hal ini dapat disimpulkan bahwa respons siswa terhadap media *rotatoon* SiBaku TV dalam kategori setuju.

Media *rotatoon* SiBaku TV merupakan media pembelajaran berbasis visual yang dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar. Media *rotatoon* adalah inovasi penyampaian materi yang menggabungkan unsur visual, rotasi informasi, dan interaksi sederhana sehingga membantu pembelajar memahami konsep secara bertahap (Kertati dkk., 2023). *Rotatoon* ini menarik bagi peserta didik karena cara penyajiannya menghadirkan pergerakan materi yang runtut dan mudah diikuti (Kustiawan, 2016). *Rotatoon* SiBaku TV menjadi media yang tidak hanya informatif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa kelas IV.

## SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah desain media *rotatoon* SiBaku TV memuat 1) kemudahan penggunaan, 2) pemahaman materi, 3) estetika dan desain, 4) motivasi dan keterlibatan belajar, dan 5) keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar sedangkan persepsi siswa terhadap media *rotatoon* SiBaku dalam kategori setuju.

## REFERENSI

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Abidin, Z. (2016). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9-20. <https://jurnal-fip.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/3601>.
- Achjar, K. A. H., Rusliyadi, M., Zaenurrosyid, A., Rumata, N. A., Nirwana, I., & Abadi, A. (2023). *Metode penelitian kualitatif: Panduan praktis untuk analisis data kualitatif dan studi kasus*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Adelliani, N., Sucirahayu, C. A., & Zanjabila, A. R. (2023). *Analisis tematik pada penelitian kualitatif*. Jakarta Selatan: Penerbit Salemba.
- Afrianingsih, A. (2016). Komunikasi positif sebagai sarana untuk meningkatkan penyerapan bahasa lisan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 25-36. <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.589>.
- Ahyar, J. (2019). *Kamus istilah ilmiah: dilengkapi kata baku dan tidak baku, unsur serapan, singkatan dan akronim, dan peribahasa*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Ali, A., Kaigere, D., Apriyanto, A., Haryanti, T., & Rusli, T. S. (2024). *Eksplorasi sains melalui inquiry: Pendekatan inovatif dalam pembelajaran IPA*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amiruddin, A., & Djuhan, M. W. (2021). Upaya guru mata pelajaran IPS dalam menanamkan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 2(1), 101-116. <https://doi.org/10.21154/asanka.v2i1.3029>.
- Aurellia, S., & Dewi, K. S. (2023). Hidup bersama orangtua yang kasar dalam sudut pandang emerging adult: sebuah analisis tematik kualitatif. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Psikologi Indonesia*, 4, 10-19. <https://prosiding.collabryzk.com/index.php/kmpi/article/view/10>.
- Ayshara, F. D., & Kamil, K. (2025). Pemanfaatan media interaktif untuk mengatasi kejemuhan siswa dalam pembelajaran PAI di SD Citra Indonesia. *Innovative:*

*Journal Of Social Science Research, 5(2), 3053-3066.*  
<https://doi.org/10.31004/innovative.v5i2.18677>.

Damayanti, U. D., & Perdana, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran fisika berbantuan 3d application scratch pada topik rotasi dan revolusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *MAGNETON: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika, 2(1), 45-51.* <https://doi.org/10.30822/magneton.v2i1.3014>.

Devianty, R. (2021). Penggunaan kata baku dan tidak baku dalam bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia), 1(2), 121-132.* <http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v1i2.1136>.

Durisa, A. I., Istiningih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan di sekolah dasar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5(2), 55-63.* <https://doi.org/10.47178/elementary.v5i2.1678>.

Haki, U., & Prahastiwi, E. D. (2024). Strategi pengumpulan dan analisis data dalam penelitian kualitatif pendidikan. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan, 3(1), 1-19.* <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v3i1.67>.

Hartini, A. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran model project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 1(2a), 23-35.* <https://doi.org/10.30651/else.v1i2a.1038>.

Hasanudin, C., & Purnama, M. P. Y. I. (2025). *Media inovatif pengajaran bahasa karya mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro.* Ponorogo: BuatBuku. Com.

Heriyanto, H., & Nurislaminingsih, R. (2025). From code to theme: coding technique for qualitative researchers. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi, 9(2).* 23-33. <https://doi.org/10.14710/anuva.9.2.295-303>.

Hidayat, F. N., Maulana, A. E., Munawar, A. B., & Pratama, M. L. (2025). Analisis pandangan, sikap, serta peran mahasiswa terhadap sistem informasi untuk mengurangi tingkat korupsi. *Journal ANC, 1(1), 79-94.* <https://journal.anc-aryantonurconsulting.com/tp/article/view/14>.

Iqbal, M. (2022). Angket persepsi guru dan siswa. [PDF diunggah ke Scribd]. Scribd. <https://id.scribd.com/document/682126041/Angket-Persepsi-Guru-dan-Siswa-1>.

Judijanto, L., Wibowo, G. A., Karimuddin, K., Samsuddin, H., Patahuddin, A., Anggraeni, A. F., & Simorangkir, F. M. A. (2024). *Research design: Pendekatan kualitatif dan kuantitatif.* Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Kertati, I., Muhammadiah, M. U., Zamista, A. A., Rahman, A. A., Yendri, O., Pratama, A., & Artawan, P. (2023). *Model & metode pembelajaran inovatif era digital.* PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Khairiyah, U. (2018). *Media pembelajaran edukatif.* Ponorogo: BuatBuku. com.

- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas media pembelajaran audio visual berupa video animasi berbasis powtoon dalam pembelajaran IPA. *Katera: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 5-12.  
<https://jurnal.lintasgenerasi.com/index.php/katera/article/view/26>.
- Kustiawan, U. (2016). Pengembangan media pembelajaran anak usia dini. Malang: Gunung Samudera (Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia).
- Laba, I. N., & Rinayanthi, N. M. (2018). *Buku ajar bahasa Indonesia berbasis karya tulis ilmiah*. Sleman: Deepublish.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.  
<https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.
- Marlina, M. P., Wahab, A., Susidamaiyanti, M. P., Ramadana, M. P. I., Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan media pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Nurdiana, R. (2023). Analisis pengaruh lingkungan fisik kelas terhadap minat aktivitas belajar anak usia dini. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/10.62070/thufuli.v1i1.16>.
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826-833. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>.
- Nursolehah, S., Rasminah, S., Rokmah, S., & Naiyah, S. (2024). Efektivitas pembelajaran visual dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah islam di MI Miftahul Huda. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(3), 414-419. <https://jurnal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit/article/view/1181>.
- Pardomuan, G. N., Ristua, Y., & Kom, S. I. (2023). *Buku ajar media pembelajaran tepat guna*. Surabaya: Cipta media nusantara.
- Pradani, S. P. N., Wardani, P. A., Afifah, N. N., Sahesti, I., Tivan, K., & Arum, D. P. (2024). Komunikasi lintas budaya: Strategi pemanfaatan bahasa Indonesia dalam pertemuan bisnis. *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia*, 1(1), 9-9. <https://doi.org/10.47134/jbdi.v1i2.2337>.
- Prastika, W., & Zuliana, E. (2025). Penerapan pendekatan pmri media timbangan sederhana tidak baku dalam pemahaman konsep mengukur berat benda sebagai media pembelajaran peserta didik kelas III SDN Kedungmutih 1. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika SIGMA (JPMS)*, 11(1), 88-95. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/sigma/article/view/6584>.
- Prawiyogi, A. G., & Rosalina, A. (2025). *Deep learning dalam pembelajaran sekolah dasar*. Bandung: Indonesia Emas Group.
- Rahmi, S., & Syukur, M. (2023). Analisis penggunaan bahasa daerah dan lemahnya kemampuan berbahasa Indonesia pada siswa SD No. 249 Tunrung

Ganrang. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(2), 131-139. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v4i2.228>.

Rakhmah, A. A., & Purnomo, H. (2025). Analisis kesalahan menulis kata baku pada pelajaran bahasa Indonesia kelas 4 SD. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 13(a), 152-161.

<https://jiwpp.unram.ac.id/index.php/widya/article/view/353>.

Ramadhani, D. F., & Supriyadi, S. (2024). Menumbuhkan karakter rasa ingin tahu melalui model project based learning dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 399-413. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18092>.

Rantauwati, H. S. (2020). Kolaborasi orang tua dan guru melalui kubungortu dalam pembentukan karakter siswa SD. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1), 23-34. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30951>.

Sarosa, S. (2021). *Analisis data penelitian kualitatif*. Yogyakarta: PT Kanisius.

Septiana, N. N., & Khoiriyah, Z. (2024). Metode penelitian studi kasus dalam pendekatan kualitatif. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 233-243. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5181>.

Setiawati, R. (2024). *Metodologi penelitian bisnis: strategi dan teknik penelitian terkini*. Kalimantan Tengah: Asadel Liamsindo Teknologi.

Setiawati, S. (2016). Penggunaan kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) dalam pembelajaran kosakata baku dan tidak baku pada siswa kelas iv sd. *Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 44-51. <https://doi.org/10.22202/jg.2016.v2i1.1408>.

Setiowati, E., Hadi, S., Ulfa, M., Dainuri, A., Sholeh, F., Surur, M., & Munawwir, Z. (2024). Analisis kemampuan literasi matematika dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 55-68. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.321>.

Sumilah, D. A., Jaya, A., Fitrianingsih, A. D. R., Nugrohowardhani, R. L. K. R., Irawan, E. P., Dirna, F. C., & Kurniasih, U. (2025). *Metode penelitian kualitatif*. Yogyakarta: PT. Star Digital Publishing. Yogyakarta-Indonesia.

Supriatin, E. S. (2020). *Kajian makna puisi keagamaan (Metode Hermeneutika)*. Tasikmalaya: SPASI MEDIA.

Syafrizal, S. (2024). Analisis kata tidak baku pada karangan ilmiah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Meureubo Kabupaten Aceh Barat. *COSMOS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi dan Teknologi*, 1(4), 278-284. <https://doi.org/10.37567/cosmos.v1i5.164>.

Tanujaya, C. P., Yulyana, D., Natasha, E., Arrasyiid, M. R., & Giovanni, Y. J. (2022). Peran generasi muda dalam melestarikan Bahasa Indonesia di era globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(4), 6628-6634. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i4.4221>.

- Ulfadhilah, K. (2024). Manajemen desain lingkungan pada program kegiatan paud ramah anak. *JIEM (Journal of Islamic Education Management)*, 8(1), 63-73. <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/jiem/article/view/16908>.
- Wahab, D. A. S., Ulya, N. M., & Susilawati, S. (2025). Aplikasi prinsip pembelajaran tematik penggalian tema, pengelolaan pembelajaran, evaluasi, dan reaksi. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 959-973. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v9i2.4253>.
- Wahyuni, R. (2024). *Pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris*. Sumatera Utara: Umsu Press.
- Yolanda, A., Sihotang, M., Zebua, J. A., Hutasoit, M., & Sinaga, Y. L. (2024). Strategi pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 301-308. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.941>.