MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERMUATAN LINGKUNGAN WISATA JAWA TIMUR PADA KETERAMPILAN MEMBACA MATERI PARIWISATA

Nurul Aini Putri[1], Ersa Alami[2]
[12]Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia
E-mail: [1]nurulainiputri825@gmail.com [2]ersa.alami@trunojoyo.ac.id

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini memaparkan media pembelajaran digital bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur pada keterampilan membaca materi pariwisata. Media ini merupakan media berbentuk aplikasi *Android* yang dapat diinstal melalui gawai. Media aplikasi MANDALA bertujuan untuk menciptakan suatu produk pengembangan media pembelajaran digital bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur pada keterampilan membaca materi pariwisata dan mengetahui kelayakan media pembelajaran digital bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur pada keterampilan membaca materi pariwisata. Pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.* Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran diketahui melalui validasi yang dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli bahasa, dan validator ahli materi. Pemerolehan presentase media oleh validator ahli media pada tahap pertama yaknu 95% dan tahap kedua 98%. Presentase kelayakan validator ahli materi tahap pertama adalah 63% dan tahap kedua 100%. Kemudian, validator ahli bahasa mendapatkan presentase kelayakan tahap pertama sebesar 98% dan tahap kedua 100%. Adapun hasil akumulasi respons pemelajar memperoleh 92% dengan kategori “sangat layak”.

Kata kunci: pengembangan; media pembelajaran; kelayakan

PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan aspek penting dalam upaya mempromosikan bahasa dan budaya Indonesia ke kancah internasional (Romadhon dan Darni, 2025). Melalui program BIPA, pemelajar asing dapat mengenal lebih dekat kekayaan bahasa, adat istiadat, serta nilai-nilai budaya bangsa Indonesia. Pembelajaran BIPA kini sudah diterapkan di berbagai institusi, baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Suyitno (2021: 11) menyatakan bahwa di dalam negeri, ada lebih dari 45 lembaga yang menyelenggarakan pembelajaran BIPA, baik yang dikelola oleh universitas maupun lembaga kursus. Pada kegiatan pembelajaran BIPA membutuhkan alat bantu agar materi yang disampaikan dapat mencapai indikator dan lebih mudah dipahami oleh pemelajar, yakni media pembelajaran. Suatu media pembelajaran dapat digunakan sebagai media utama yang digunakan untuk keseluruhan proses pembelajaran atau sebagai pelengkap atau suplemen saja (Suryani, Setiawan, dan Putria, 2018: 4). Keberadaan media pembelajaran berperan penting dalam membantu pemelajar memahami materi lebih mudah dan efektif. Oleh karena itu, pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor pendukung utama dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Keterampilan membaca adalah kemampuan seseorang dalam memahami teks tertulis dengan baik dan cepat (Angel, 2023: 1). Jika memiliki keterampilan membaca yang baik, maka seseorang dapat meningkatkan wawasan, memperluas pengetahuan, serta mendukung perkembangan kemampuan berpikir. Membaca juga melibatkan kemampuan untuk menginterpretasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang terkandung dalam teks secara kritis. Pembelajaran membaca bagi mahasiswa menuntut adanya suatu proses, yang sangat erat kaitannya dengan berpikir kritis (Himawan et al., 2023). Melalui kegiatan membaca, mahasiswa tidak hanya memahami isi teks, tetapi juga mampu menganalisis, menilai, dan menafsirkan informasi secara mendalam. Proses ini membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan berpikir logis dan argumentatif. Maka dari itu,

membaca bukan sekadar aktivitas memahami teks, melainkan juga sarana untuk membentuk kemampuan berpikir.

Perkembangan teknologi menuntut adanya terobosan baru dalam pengembangan media pembelajaran (Mutiatun dan Alami, 2023). Saat ini inovasi media pembelajaran semakin variatif, salah satunya digitalisasi media. Khairunnisa dan Apoko (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran digital adalah media yang sangat penting dan dibutuhkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Digitalisasi media pembelajaran memiliki tingkat interaktivitas yang bervariasi, yakni keterlibatan menggunakan elemen dalam media serta keterlibatan saat mengerjakan tugas atau kegiatan yang terdapat pada media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran digital dapat diakses oleh pemelajar saat proses pembelajaran di ruang kelas atau di luar proses pembelajaran. Selain itu, inovasi yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media BIPA tingkat madya adalah bermuatan lingkungan tempat wisata yang terdapat di Provinsi Jawa Timur. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 27 tahun 2017 tentang Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) parameter capaian pembelajaran mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan hidupnya. Maka dari itu, inovasi ini bertujuan untuk memperkenalkan kekayaan budaya dan keindahan alam Indonesia kepada pemelajar BIPA tingkat madya khususnya lingkungan tempat wisata di Provinsi Jawa Timur yang merupakan lingkungan belajar pemelajar melalui media pembelajaran digital.

Pengembangan media pembelajaran digital yang bermuatan lingkungan wisata untuk pemelajar BIPA memiliki peran penting dalam konteks pembelajaran BIPA saat ini. Hal tersebut terdapat pada Permendikbud Nomor 27 tahun 2017 sebagai negara dengan bahasa dan ekonomi terbesar di kawasan ASEAN, program khusus dan pelatihan BIPA mempunyai peran krusial dalam mengembangkan dan memelihara kekayaan tradisi dan budaya, terutama yang berupa karya seni, atraksi pariwisata, dan khazanah kuliner. Selain itu, beberapa dekade terakhir, minat terhadap bahasa Indonesia di kalangan penutur asing semakin meningkat (Kusuma, 2023: 6). Meningkatnya minat pemelajar asing untuk belajar bahasa Indonesia dikarenakan adanya dorongan teknologi, budaya, ekonomi, dan pariwisata di Indonesia tentunya memerlukan media pembelajaran relevan dan menarik yang dapat membantu pemelajar memahami bahasa dan budaya Indonesia secara lebih mendalam. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran digital bermuatan lingkungan wisata tidak hanya bermanfaat bagi pemelajar, tetapi juga bagi pengajar dan institusi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran BIPA.

Keterampilan membaca selalu ada dalam setiap pembelajaran (Nugroho dan Rohmah, 2024: 28), khususnya pada level 4 tingkat madya terdapat materi “Pariwisata” pada unit 6 yang memfokuskan pada capaian untuk mampu memahami isi teks eksposisi tentang topik pariwisata. Berdasarkan hasil wawancara terhadap praktisi BIPA yang dilakukan, dihasilkan bahwa biasanya pemelajar juga datang ke sekolah di luar kota Surabaya. Tetapi pemelajar hanya mengetahui tempat yang dikunjungi merupakan kota yang dekat Surabaya. Maka dari itu, adanya aplikasi yang dikembangkan membantu pemelajar mengetahui lingkungan seperti apa yang ada di tempat yang dikunjungi. Berdasarkan hasil angket kebutuhan, pemelajar juga tertarik untuk mempelajari lingkungan wisata yang ada di Jawa Timur melalui media pembelajaran digital. Selain itu, dalam hasil wawancara terhadap praktisi BIPA juga didapatkan, bahwa media khususnya memang lebih baik dilingkupkan di Jawa Timur untuk mengenal lingkungan sekitar. Hal ini dikarenakan Jawa Timur merupakan lingkungan nyata pemelajar BIPA di UNESA.

Pada pengembangan ini memiliki kelebihan utama dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan materi pembelajaran bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur. Media yang menggabungkan teks, gambar, dan suara dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan (Mayer, 2009: 31). Melalui media pembelajaran yang dirancang dalam pengembangan ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Selain itu, melalui media pembelajaran digital lebih fleksibel dan mudah diakses.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa BIPA sebagai jembatan diplomasi memiliki peran penting dalam memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia secara global. Melalui media pembelajaran digital bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur pemelajar BIPA dapat mengenal Indonesia dengan cara yang mudah. Selain itu, pembelajaran BIPA dapat lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan pemelajar. Hal ini dikarenakan pada media ini mengintegrasikan fitur interaktivitas dengan elemen dan muatan budaya lokal sesuai kehidupan nyata pemelajar berupa lingkungan wisata di Jawa Timur. Maka dari itu, penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Bermuatan Lingkungan Wisata Jawa Timur Pada Keterampilan Membaca Materi Pariwisata".

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development. Setyosari (2013: 291) menyatakan bahwa suatu model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (mengimplementasikan), *Evaluation* (mengevaluasi). Subjek uji coba pada penelitian ini merupakan pemelajar BIPA. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, validasi ahli, respons pemelajar. Instrumen yang digunakan terdapat lembar observasi, lembar wawancara, lembar angket kebutuhan pengajar dan pemelajar, serta lembar validasi ahli. Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran digital bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur pada keterampilan membaca materi pariwisata menggunkan skala Likert. Melalui penggunaan skala Likert, hasil yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang jelas tentang persepsi validator, pengajar, pemelajar terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini dikarenakan pada skala likert terdapat skor yang digunakan untuk mengukur produk atau media yang dikembangkan dengan memberikan nilai pada masing-masing angket. Skor yang dihasilkan pada angket validasi dan respons kemudian dijumlahkan. Hasil penjumlahan dianalisis untuk mengetahui persentase kelayakan. Berikut cara penghitungan atau rumus dari hasil yang telah dijumlahkan.

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil penghitungan yang didapatkan melalui rumus di atas, maka hasil persentase dikategorikan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Pada skala Likert tingkat kelayakan dibagi menjadi lima. Berikut kategori kelayakan media yang telah dikembangkan.

Tabel 1. Kategori Kelayakan Media

Persentase Kelayakan	Kategori Media
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak

41% - 60%	Kurang Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

ANALISIS

Hasil penelitian dan pembahasan pada pengembangan media pembelajaran digital bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur pada keterampilan membaca materi pariwisata adalah sebagai berikut.

1. *Analysis* (Analisis)

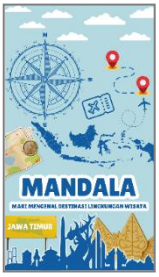
Berdasarkan hasil analisis kinerja yang dilaksanakan melalui observasi dan wawancara didapatkan bahwa kurikulum pembelajaran BIPA UNESA mengacu pada Bahan Diplomasi Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Sahabatku Indonesia BIPA 4 dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia serta Standar Kompetensi Lulusan (SKL) BIPA sesuai Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017, sehingga program pembelajarannya telah terstruktur dan sejalan dengan kebijakan nasional. Dalam pembelajaran BIPA bidang pariwisata, pemelajar tidak hanya belajar di kelas, tetapi juga melakukan kunjungan langsung ke destinasi wisata untuk melatih kemampuan berbahasa Indonesia dalam konteks nyata serta mengenal budaya dan kebiasaan masyarakat setempat. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur pada keterampilan membaca materi pariwisata disusun dengan mengacu pada SKL BIPA, dengan fokus pada teks eksposisi bertema ekonomi pariwisata yang menekankan pemahaman aspek ekonomi dalam suatu destinasi wisata.

Adapun hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengajar BIPA menggunakan buku Sahabatku Indonesia serta referensi tambahan dalam pembelajaran, dan telah mengenalkan lingkungan wisata Jawa Timur kepada pemelajar, namun belum pernah memanfaatkan media berbasis aplikasi interaktif. Hal ini menandakan adanya peluang untuk mengembangkan media digital yang relevan dengan konteks pembelajaran BIPA pariwisata. Sementara itu, pemelajar diketahui memiliki buku teks sebagai penunjang belajar, tetapi masih mengalami kesulitan memahami materi. Meskipun demikian, mereka menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran pariwisata dan tertarik menggunakan media digital interaktif karena dinilai lebih menarik dan membantu pemahaman. Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar penting dalam perancangan media pembelajaran digital bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap desain terdapat penyusunan konten dan perancangan produk. Tahap penyusunan konten merupakan bagian penting dalam perancangan media pembelajaran karena menentukan materi, evaluasi, serta tampilan yang menarik dan mudah dipahami pemelajar. Media ini mengusung tema lingkungan dan wisata dengan warna dominan biru, kuning, putih, hijau, dan coklat, serta menampilkan animasi karakter khas Jawa dan elemen wisata. Fitur yang disertakan meliputi menu navigasi, audio narasi, materi, kuis interaktif, dan permainan yang disusun sistematis agar mudah diakses. Seluruh konten dirancang sesuai karakteristik pemelajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui perpaduan visual, audio, dan interaksi langsung, dengan storyboard sebagai panduan sebelum tahap perancangan produk. Pada perancangan produk merupakan satu tahap untuk memadukan konten yang telah dibuat menjadi suatu tampilan yang menarik. Berikut rancangan produk media pembelajaran.

Tabel 2. Rancangan Produk Media Pembelajaran MANDALA

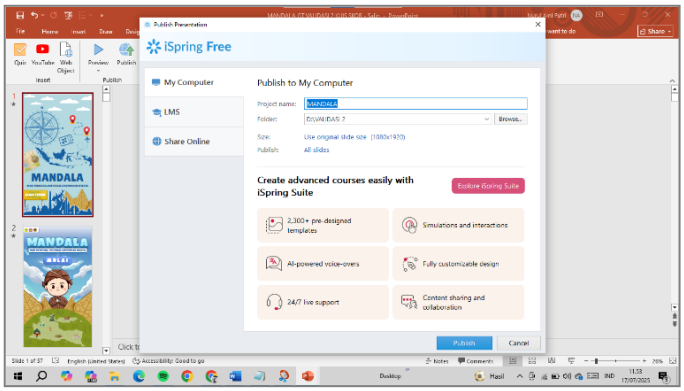
Tampilan	Keterangan
	Tampilan awal pada aplikasi MANDALA merupakan tampilan pembukaan yang dilengkapi dengan beberapa logo, yakni logo Universitas Trunojoyo Madura, logo Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, serta logo Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Selain itu, elemen yang digunakan merupakan elemen bernuansa Jawa Timur sebagai pandangan terhadap kegiatan selanjutnya.
	Setelah tampilan pembukaan, terdapat tampilan mulai yang disertai dengan nama aplikasi berupa MANDALA (Mari Mengenal Destinasi Lingkungan Wisata). Beberapa elemen seperti elemen monumen Surabaya, Reog Ponorogo, Rusa Bawean, Gunung Bromo serta aksara Jawa yang melambangkan daerah Jawa Timur. Fitur tombol mulai digunakan ke halaman berikutnya.
	Tampilan daftar wisatawan digunakan untuk mengatahui pengguna yang mengakses aplikasi MANDALA. Fitur klik pada “Daftar Wisatawan” mengarah pada *Google Form* yang akan diisi oleh pengguna. Setelah mengisi daftar pengguna yang dikemas dengan fitur tombol “Daftar Wisatawan” pengguna dapat kembali ke aplikasi dan melanjutkan ke tampilan berikutnya.
	Tampilan menu terdiri dari tombol-tombol yang mengarahkan pada tampilan yang berbeda-beda. Adapun fitur tombol yang terdapat pada tampilan menu, yakni tombol panduan penggunaan, tombol profil pengembang, tombol ayo belajar! yang berisi materi dan evaluasi pembelajaran, tombol ayo bermain!, dan tombol referensi.
	Pada tampilan panduan penggunaan terdapat panduan fitur tombol yang memiliki kegunaan masing-masing. Pada media pembelajaran MANDALA terdiri dari tombol mulai, tombol panah kanan, tombol panah kiri, tombol musik latar, tombol jeda, tombol menu, tombol suara, dan tombol putar ulang.
	Tampilan profil pengembang dilengkapi dengan fitur musik latar berupa alunan gamelan. Pada tampilan profil pengembang terdapat gambar pengembang media pembelajaran untuk memudahkan visualisasi pengembang. Selain itu, dilengkapi dengan profil singkat dari

	pengembang media pembelajaran.
	Pada tampilan daftar referensi terdapat kumpulan pustaka yang ditampilakan sesuai dengan penulisan yaang benar serta menggunakan huruf *bitter* dengan ukuran 18 berwarna hitam.
	Tampilan menu materi memiliki 10 opsi destinasi lingkungan wisata Jawa Timur yang merupakan top 10 wisata di Jawa Timur. Adapun destinasi wisata tersebut meliputi Air Terjun Tumpak Sewu, Kampung Warna-Warni, Taman Wisata Alam Ijen, Alas Purwo, Bromo Tengger Semeru, Ranu Regulo, Kampung Tridi Kesatrian, De Djawatan, Taman Nasional Baluran, dan Museum Tugu Pahlawan.
	Tampilan materi dikemas dengan 3 foto destinasi wisata sebagai visualisasi teks eksposisi. Teks dikemas dengan huruf *Montserrat* ukuran 18 dan berwarna hitam. Selain itu, menggunakan latar putih untuk memberikan kenyamanan saat membaca. Pada tampilan materi dilengkapi dengan fitur suara yang digunakan untuk panduan membaca pengguna. Fitur ayo berlatih terletak pada bagian bawah yang dapat digunakan untuk mengevaluasi setelah membaca teks eksposisi.
	Pada tampilan evaluasi materi terdapat 5 soal *multiple choiche* yang dihasilkan berdasarkan kisi-kisi soal. Adapun kisi-kisi soal dibuat dengan capaian pembelajaran dan kompetensi materi BIPA Level 4. Evaluasi materi keseluruhan terdapat 50 dengan masing-masing materi terdapat 5 soal.
	Tampilan “Ayo Bermain!” merupakan bentuk relaksasi dari proses belajar yang telah dilakukan. Permainan ini beruma menemukan kotak kosong yang sesuai, sehingga menjadi gambar terpadu.
	Apabila jawaban benar maka terdapat tampilan centang sebagai tanda bahwa berhasil menyelesaikan permainan. Selain itu, terdapat tombol panah kanan untuk beralih ke permainan berikutnya.
	Tampilan jawaban salah ditandai dengan elemen silang sebagai simbol bahwa jawaban kurang benar. Selain itu, dilengkapi pula jawaban yang

	telah dipilih untuk memastikan bahwa gambar masih belum sesuai. Tombol mengulang kembali juga digunakan untuk kembali ke tampilan awal permainan, sehingga pengguna dapat menyelesaikan permainan dengan benar.

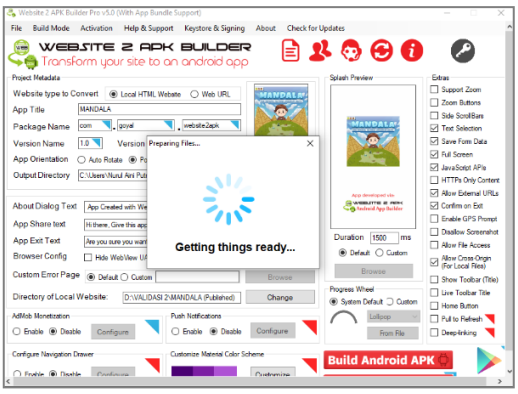
3. *Development* (Pengembangan)

Tahapan *development* terdiri dari pemformatan fitur tombol, publikasi media pembelajaran, dan konversi media pembelajaran. Pemformatan fitur tombol mencakup pengaturan respons tombol saat ditekan. Pemformatan tombol dilakukan pada *Microsoft Power Point* dengan memberikan navigasi tombol pada media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kenyamanan, dan kemudahan interaksi bagi pengguna saat mengakses fitur melalui tombol. Pada langkah selanjutnya adalah mempublikasikan media yang telah disiapkan menggunakan *iSpring Suite 11* dalam format HTML. Proses publikasi ini merupakan tahap awal sebelum media dikonversi menjadi aplikasi. Format HTML yang dihasilkan dari *iSpring Suite 11* akan menjadi dasar untuk tahap pengembangan berikutnya.



Gambar 1. Publikasi Media ke *iSpring Suite 11*

Pada tahap berikutnya merupakan konversi media pembelajaran dari HTML menjadi aplikasi. Tahap ini melibatkan *Website 2APK Builder Pro* untuk mengubah format media pembelajaran. Poses konversi bertujuan agar media pembelajaran dapat diakses dalam bentuk aplikasi Android sehingga lebih praktis dan mudah digunakan oleh pemelajar. Melalui aplikasi, seluruh konten HTML, termasuk gambar, audio, video, serta interaktivitas tombol, dapat diintegrasikan ke dalam satu platform. Pada proses konversi melalui *Website 2APK Builder* dapat mencantumkan nama aplikasi yang telah disesuaikan oleh pengembang. Beberapa *extras* yang digunakan pada proses konversi adalah *text selection, save from data, full screen, JavaScript APIs, allow external URLs, confirm on exit, dan allow cross-origin (for local files).* Selain itu, proses ini juga menambahkan ikon aplikasi dengan hasil akhir dari tahap ini adalah file APK yang siap diinstal pada perangkat Android.



Gambar 2. Konversi Media HTML ke APK

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahapan implementasi merupakan tahap untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Pada tahap ini dilakukan uji validasi oleh tiga validator, yakni validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa. Validator merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Trunojoyo Madura. Selain itu, terdapat uji coba melalui angket respons pemelajar untuk mendapatkan nilai kelayakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket pada tahap implementasi bagian validasi, media pembelajaran yang telah dikembangkan mendapatkan jumlah skor validasi pertama 62 dan validasi kedua 64 dari validasi ahli media. Jumlah skor validasi tahap pertama 19 dan skor validasi kedua 30 dari validasi ahli materi, serta jumlah skor 49 pada validasi tahap pertama dan skor 50 pada validasi tahap kedua dari validasi ahli bahasa. Pada hasil akumulasi respons pengguna mendapatkan jumlah skor 207. Jumlah skor pada hasil validasi dan uji coba digunakan untuk mendapatkan presentase kelayakan menggunakan rumus perhitungan. Hasil perhitungan tersebut kemudian dikategorikan sesuai dengan kriteria kelayakan yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil uji kelayakan yang telah dilaksanakan terdapat perbedaan presentase kelayakan antara uji validasi tahap pertama dan uji validasi tahap kedua. Pada tahap pertama validasi bagian media memperoleh 95% dan 98% setelah melakukan perbaikan. Pada validasi aspek materi memperoleh 63% di tahap pertama dan 100% setelah melaksanakan perbaikan. Sedangkan, pada aspek validasi bahasa mendapatkan presentase kelayakan 98% di tahap pertama dan 100% pada tahap kedua. Adapun hasil keefektivitasan melalui respons pemelajar mendapatkan nilai presentase 92% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil presentase keseluruhan media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan baik.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini terdapat proses perbaikan dari media yang telah menyelesaikan uji validitas. Hasil evaluasi kelayakan media pembelajaran merupakan hasil perbaikan yang diakui kelayakannya oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa. Pada ahli media perbaikan dilakukan pada halaman awal yang mencantumkan logo institusi, penyempurnaan fitur tombol, serta perbaikan fitur suara. Pada ahli materi perbaikan dilakukan pada capaiana pemelajaran yang digunakan dalam kisi-kisi soal. Sedangkan, pada ahli bahasa perbaikan dilakukan pada penulisan huruf miring pada beberapa kata. Perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan kelayakan media pembelajaran agar lebih efektif digunakan oleh pengguna. Melalui perbaikan berdasarkan masukan dari ketiga validator, media pembelajaran menjadi lebih optimal dan memiliki kelayakan yang baik. Selain itu, evaluasi pelaksanaan uji coba dilakukan dengan memperbaiki kesulitan belajar pada pemelajar melalui bantuan kamus dan Google Translate. Melalui perbaikan pada tahap validasi dan pelaksanaan uji coba media pembelajaran dapat bermanfaat dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi yang dilaksanakan oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa media pembelajaran digital berbentuk aplikasi MANDALA mendapatkan presentase 95% dari validator ahli media di tahap pertama, presentase 63% dari validator ahli materi, dan 98% dari validator ahli bahasa di tahap pertama. Adapun hasil presentase tahap kedua mendapatkan 98% dari ahli media, 100% dari ahli materi, dan 100% dari ahli bahasa. Sedangkan, pada uji coba yang dilakukan melalui respons pemelajar mendapatkan nilai presentase 92% dengan kategori dalam skala Likert adalah “sangat layak”.

DAFTAR PUSTAKA

Angel. (2023). Membaca Cerdas: Membaca untuk Menunjang Proses Belajar dan Bekerja. Bekasi: Elementa Media.

Himawan, R., Kusmiatun, A., Nurbaya, St., & Syamsi, K. 2023. Pengembangan Buku Elektronik Membaca Kritis dan Kreatif Berbasis Project Based Learning untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua, 8(2), 161.

Khairunnisa, A., Apoko, Tri Wintolo. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar. Jurnal Kewarganegaraan, 20(2), 200.

Kusuma, Emy R. (2023). Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing Teori dan Wujud Pembelajarannya. Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup.

Nugroho, Ris Yuwono Yudo, dan Rohmah, N. 2024. Pengembangan Modul Digital Bahasa Indonesia dengan Pendekatan CIRC untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMP di Kabupaten Bangkalan. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua, 9(1), 28.

Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning. New York: Cambridge University Press.

Mutiatun, Siti., Alami, E. 2023. Media Ajar Pendamping Bahasa Inggris "Let's Express" Sebagai Media dalam Materi Expression Siswa SMP Kelas VII. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua, 8(2), 147.

Romadhon, Sahrul., Darni. 2025. Analisis Struktur Teks Sastra dalam Bahan Ajar BIPA Sahabatku Indonesia: Studi Wacana Kritis Model Van Dijk. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua, 10(1), 24.

Setyosari, Punaji. (2013). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana.

Suyitno, Imam. (2021). Pembelajaran BIPA Perencanaan, Pelaksanaan, dan Problematikanya. Bandung: Refika Aditama.

Suryani, dkk. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.