

Pengembangan Media “Belajar Kuy” Berbasis *iSpring* untuk Memahami Hakikat Novel pada Siswa Kelas VIII

Ulvi Sholekha^{1*}, Mardiyah Hayati², Herni Fitriani³

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Nurul Huda OKU Timur

ulvisholekha4618@gmail.com
mardiyah@unuha.ac.id
hernifitriani@stkipnurulhuda.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif digital bernama "Belajar Kuy" berbasis *iSpring Suite 10* pada materi hakikat novel bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Buay Bahuga. Latar belakang penelitian ini didasari oleh ketergantungan proses pembelajaran pada buku paket konvensional dan rendahnya motivasi belajar siswa terhadap materi sastra. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi menjadi tiga tahapan utama yaitu *analysis*, *design*, dan *development*. Produk akhir dikonversi menjadi aplikasi Android untuk meningkatkan aksesibilitas siswa secara mandiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media "Belajar Kuy" memenuhi kriteria validitas yang sangat tinggi. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli media sebesar 96%, validasi ahli materi sebesar 93%, serta penilaian dua praktisi pendidikan dengan skor rata-rata mencapai 93%. Seluruh aspek penilaian tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Kesimpulannya, media ini dinyatakan sangat efektif digunakan sebagai alat bantu inovatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah.

Kata Kunci: *Berbasis iSpring; Materi Hakikat Novel; Media Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang variatif dan menarik. Media yang inovatif diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Pesatnya perkembangan teknologi juga ditandai dengan kepemilikan perangkat android oleh sebagian besar peserta didik. Saat ini, penggunaan *smartphone* didominasi untuk *browsing*, komunikasi, media sosial, permainan, serta pembuatan konten. Kegiatan ini berpotensi diarahkan sebagai sarana pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran menjadi penting untuk mendukung proses belajar yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu keterbatasan pendidik dalam menyampaikan informasi maupun keterbatasan jam pelajaran di kelas. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Nasaruddin, 2015) "media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengetahuan ini peserta didik, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media". Media pembelajaran sendiri memiliki arti yaitu komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat dibuat serta dirancang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, di antaranya dikolaborasikan dengan memanfaatkan android.

Novel adalah sebuah karya fiksi yang mempunyai unsur-unsur pembangun, yakni unsur instinsik dan unsur ekstrinsik (Nurgiantoro dalam Angraini & Permana, 2019). Merujuk pada kurikulum merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi karya fiksi dengan capaian pembelajaran menyimak, membaca, memirsa, berbicara, dan mempresentasikan peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, dan akademis. Peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi paparan tentang topik yang beragam dan karya sastra. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi, mempresentasikan,

dan menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi yang dipaparkan.

Berdasarkan hasil wawancara di SMPN 1 Buay Bahuga diperoleh fakta kegiatan belajar masih mengandalkan buku mata pelajaran. Menurut Sudjatmiko (dalam Rostika, 2016) buku paket sendiri merupakan subjek pembelajaran, penjabaran materi belajar mengutamakan pemahaman konsep untuk belajar dan memudahkan siswa saat belajar. Meskipun buku paket memiliki kelebihan karena praktis digunakan, penyajiannya yang cenderung naratif kurang mampu merangsang keaktifan peserta didik sehingga pembelajaran tidak tersampaikan secara maksimal. Kondisi ini semakin diperkuat oleh penggunaan metode konvensional berupa ceramah oleh guru. Hal tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan inovasi dalam pengembangan pembelajaran serta keterbatasan waktu dan ruang. Berdasarkan hasil observasi, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan perhatian serta membantu penyampaian materi kepada peserta didik.

Peneliti membuat media pembelajaran *Belajar Kuy (Be Kuy)* yang dapat dikonversi ke dalam bentuk aplikasi dan dapat diinstal ke dalam android masing-masing peserta didik. Pengembangan media pembelajaran *Belajar Kuy (Be Kuy)* tidak memberikan beban adaptasi pada penggunaannya dikarenakan banyaknya peserta didik telah memiliki dan terbiasa dalam penggunaan android. Aplikasi ini menyediakan tiga menu utama yang pertama terdiri atas beranda menampilkan layar sebelum masuk ke menu utama. Ke dua menu utama berisi CP, ATP, materi, kuis, cara kerja aplikasi, dan ke tiga tombol kembali. Materi novel dipilih sebagai objek kajian karena peserta didik saat ini cenderung membaca novel digital melalui gawai yang lebih fleksibel dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Berbeda dengan novel cetak yang memerlukan pembelian fisik, novel digital lebih diminati karena dinilai lebih praktis dan ekonomis.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2022). Penelitian pengembangan menurut Brog & Gall (dalam Rangkuti, 2016) adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) dan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dimodifikasi dengan menggunakan 3 tahapan saja yaitu analisis, desain, *development*.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis kebutuhan adalah langkah awal dalam penelitian dan pengembangan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam mengatasi masalah di lapangan. Sebelum menentukan produk yang akan dibuat, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru guna menemukan masalah dan menentukan solusi yang tepat.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan setelah peneliti mengetahui permasalahan di SMP Negeri 1 Buay Bahuga. Tahap ini bertujuan untuk merancang gambaran keseluruhan pengembangan media pembelajaran *Belajar Kuy (Be Kuy)*. Media tersebut dikembangkan menggunakan aplikasi *iSpring Suite 10*, *Website 2 APK Builder*, *PowerPoint*, dan *Google Symbols*. Logo dibuat melalui *Canva*, sedangkan *background* diperoleh dari *Canva* dan beberapa *website* lainnya.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan media pembelajaran *Belajar Kuy (Be Kuy)* meliputi beberapa langkah berikut:

a. Pembuatan media pembelajaran

Tahap ini dilakukan sebagai langkah awal dengan menggunakan *software* yang telah ditentukan, yaitu *iSpring Suite 10*, *Website 2 APK Builder*, *Canva*, *PowerPoint*, dan *Google Symbols*. Dalam prosesnya, perlu diperhatikan kesesuaian antara materi dan gambar dengan indikator pembelajaran.

b. Validasi ahli

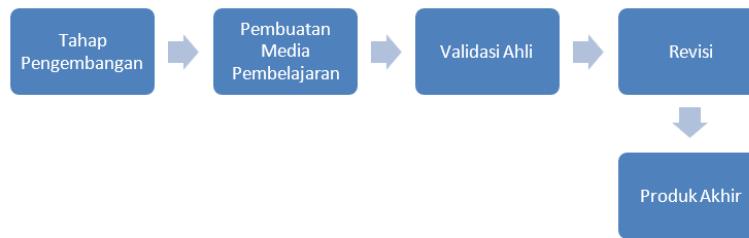
Tahap validasi bertujuan untuk memperoleh penilaian serta mengetahui kekurangan media yang dikembangkan. Kritik, saran, dan masukan dari ahli media dan ahli materi digunakan sebagai dasar perbaikan.

c. Revisi

Setelah validasi, dilakukan revisi media sesuai dengan masukan para ahli agar memenuhi kriteria kelayakan dan siap digunakan dalam pembelajaran.

d. Produk akhir

Tahap akhir menghasilkan media pembelajaran *Belajar Kuy (Be Kuy)* yang telah dinyatakan layak dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 1 Alur Pengembangan

Analisis data pada penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif berdasarkan klasifikasi kelayakan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara serta angket atau kuesioner untuk memperoleh data yang komprehensif dan akurat. Teknik analisis data memaparkan hasil pengembangan produk berupa media pembelajaran dengan menghitung persentase dari hasil angket kelayakan media. Data yang diperoleh berasal dari hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran *Belajar Kuy (Be Kuy)*. Penilaian ahli menggunakan skala Likert menurut Purwanto (2011), rumus yang digunakan adalah:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

S= Nilai persentase yang dicari

R= Skor yang diperoleh

N= Skor maksimal

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh hasil perhitungan validasi media pembelajaran *Belajar Kuy (Be Kuy)* dinyatakan layak apabila nilai skor validasi masuk dalam kategori Sangat Baik atau Baik, sehingga peneliti dapat merevisi produk dan melanjutkan ke tahap selanjutnya. Hasil skor penilaian rata-rata validasi yang masuk dalam kategori rendah, maka harus dilakukan revisi dan validasi ulang. Skor validasi pada analisis kelayakan media pembelajaran dapat dikategorikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Interpretasi Kriteria Penilaian Validasi

No	Interval	Kriteria
1	85% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	31% -40%	Kurang layak
5	0%-30%	Sangat Tidak Layak

Arikunto (dalam Sukmawati, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini berupa aplikasi pembelajaran *Be Kuy (Belajar Kuy)* pada materi hakikat novel berbasis *iSpring*. Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk *Be Kuy* berbasis *iSpring* dan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*) yang dimodifikasi dengan menggunakan 3 tahapan yaitu *analysis, desain, dan development*. Berikut ini hasil penelitian yang menggunakan model pengembangan ADDIE dengan prosedur yang telah dilakukan.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis kebutuhan merupakan tahap awal sebelum pengembangan media pembelajaran. Tahap ini dilakukan melalui observasi di sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *Be Kuy* disesuaikan dengan capaian pembelajaran tingkat

Sekolah Menengah Pertama, sedangkan modul ajar digunakan untuk menentukan tujuan dan fokus materi yang dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMPN 1 Buay Bahuga, disimpulkan bahwa media pembelajaran yang lebih menarik sangat dibutuhkan karena pembelajaran masih bergantung pada buku sebagai sumber utama. Guru cenderung menggunakan buku siswa, teks cerita, tanya jawab, dan gambar, dengan metode ceramah dan diskusi sebagai pendekatan utama. Metode tersebut memudahkan guru dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi, tetapi memiliki kelemahan, seperti memakan waktu, kurang mendorong partisipasi aktif siswa, serta menimbulkan kebosanan. Selain itu, motivasi belajar siswa, khususnya kelas VIII, masih rendah karena pelajaran Bahasa Indonesia dianggap terlalu banyak memuat bacaan.


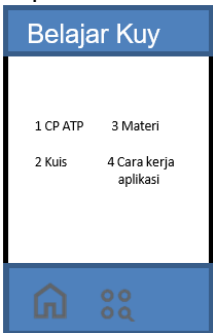

2. **Desain(Design)**

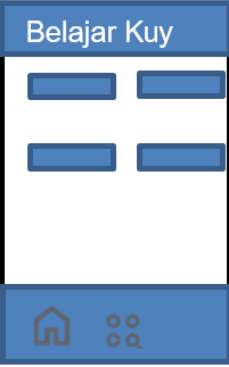
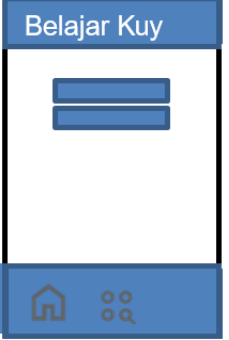
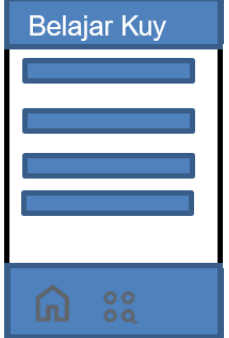
Tahapan desain dilakukan untuk merancang keseluruhan desain media pembelajaran seperti, penyusunan materi, penyusunan latihan soal, pembuatan dan penyusunan gambar, *background* media, logo, jenis tulisan (*font*) dan tombol akses yang akan digunakan dalam aplikasi. Tahap desain meliputi beberapa hal, sebagai berikut.

a. Tahap desain media pembelajaran

Desain media pembelajaran yang menjadi dasar pengembang dalam proses pengembangan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Tahap Desain Media Pembelajaran

No	Desain	Keterangan
1.	<p>Tampilan awal</p> 	Menampilkan logo aplikasi dengan tulisan di bawahnya <i>Be Kuy</i> (nama aplikasi) dan nama pengembang
2.	<p>Tampilan menu utama</p> 	Menampilkan menu utama terdapat judul materi (<i>Belajar Kuy</i> yang akan dibuat di bagian atas layar. Pada pilihan menu terdapat empat pilihan yang terdiri atas “beranda” menampilkan layar sebelum masuk ke menu utama “Menu Utama” berisi CP ATP, materi, kuis, cara kerja aplikasi, dan “tombol kembali”
3.	<p>Tampilan menu capaian pembelajaran</p> 	Menampilkan menu capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang di gunakan.

4	<p>Tampilan menu materi</p> 	<p>Tampilan menu berisi 4 pilihan utama yaitu, mengenal karya fiksi novel, unsur pembentuk novel, unsur kebahasaan novel, kuis, dan contoh novel.</p>
5	<p>Tampilan menu kuis</p> 	<p>Menu kuis menampilkan dua pilihan kuis yaitu berupa pilihan ganda dan esay.</p>
6	<p>Tampilan menu petunjuk</p> 	<p>Tampilan menu petunjuk atau cara kerja aplikasi menampilkan petunjuk penggunaan aplikasi.</p>

b. Tahap pengumpulan gambar, *background*, logo, *cover*, tombol, dan jenis tulisan (*font*)

Tahap ini mengumpulkan instrumen pendukung yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi. Gambar dan latar belakang diperoleh dari berbagai situs seperti www.freepik.com, www.pngwing.com, id.pngtree.com, www.pngdownload.id, id.pinterest.com, www.pngegg.com dan beberapa situs lainnya. Logo dan *cover* dibuat dengan mendesain pada aplikasi canva. Tombol *back* dan *next* diperoleh dari *google symbols* dan jenis tulisan (*font*) didapatkan dari sistem bawaan *powerpoint* 2010.

3. Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Produk

Tahap pengembangan meliputi pembuatan media *Be Kuy* berbasis Android. Media pembelajaran ini dikembangkan setelah tahap desain, yaitu dengan mengintegrasikan komponen-komponen yang telah dikumpulkan menjadi satu kesatuan dalam bentuk aplikasi pembelajaran. Aplikasi tersebut dinamakan *Belajar Kuy (Be Kuy)* yang berisi materi tentang hakikat novel. Komponen yang dibuat dalam pembuatan aplikasi yaitu tampilan *cover*, menu utama, menu capaian pembelajaran, menu materi, kuis, dan petunjuk. Komponen tersebut dapat dirincikan sebagai berikut:

a) Cover media pembelajaran



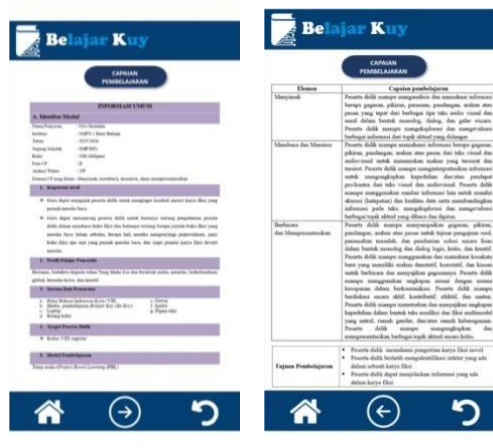
Cover muncul pertama kali saat aplikasi dibuka, berisi mengenai nama aplikasi yaitu “Be Kuy” dan keterangan pengembang yang berisi nama pengembang.

b) Menu utama



Tampilan menu dapat dilihat setelah mengklik tombol masuk yang ada pada layar cover. Menu utama pada media pembelajaran *Be Kuy* memiliki 4 pilihan menu dan setiap menunya memiliki fungsi yang berbeda. Empat menu yang terdapat di menu utama adalah capaian pembelajaran, materi pembelajaran, kuis pembelajaran, dan cara kerja aplikasi

c) Tampilan capaian pembelajaran



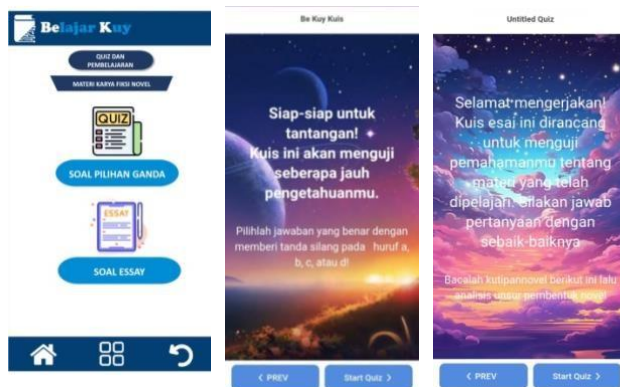
Menu ini merupakan pilihan menu pertama yang ada dalam menu utama. Mencakup CP (capaian pembelajaran) yang digunakan dalam media pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

d) Tampilan materi



Menu materi yang terdapat dalam media *Be Kuy* berisi materi mengenai hakikat novel. Menu materi di dalamnya terbagi menjadi empat jenis yaitu mengenal karya fiksi novel, stuktur novel, unsur pembentuk novel, dan contoh novel.

e) Tampilan kuis



Menu kuis menampilkan dua pilihan kuis yaitu berupa pilihan ganda yang berisi 10 butir soal dan esay berisi 5 butir soal.

f) Tampilan petunjuk




Menu petunjuk berguna untuk memberikan informasi mengenai penggunaan media *Be Kuy*

b. Validasi Ahli

1. Validasi media

Tahap validasi media dilaksanakan oleh dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Nurul Huda, Bapak M. Iqbal Mustofa, M.Kom., yang memberikan penilaian terhadap produk secara kuantitatif menggunakan instrumen validitas media. Proses validasi dilakukan hingga media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan. Validator juga memberikan masukan dan saran yang bersifat konstruktif guna mendukung penyempurnaan media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun hasil revisi media berdasarkan penilaian validator disajikan pada tabel 3.

Tabel 3 Revisi dari Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Tampilan <i>cover berbackground</i> tumpukan buku</p>	 <p>Menganti tampilan <i>background cover</i> lebih sederhana</p>

Validator	Skor Rata-Rata	Keterangan
Ahli Media	96%	Sangat layak

2. Validasi materi

Tahap validasi materi dilakukan oleh dosen Progam Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Inonesia Univesitas Nurul Huda Ibu Hj. Niar, M.Pd. Penilaian produk dilakukan secara kuantitatif menggunakan instrumen validitas materi. Proses validasi ini berlangsung hingga media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan. Validator juga memberikan masukan dan saran yang bersifat konstruktif guna memperbaiki serta menyempurnakan media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, media pembelajaran dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun hasil penilaian dan revisi dari validator dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Revisi dari Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Penulisan pada menu capaian pembelajaran</p>	 <p>Mengganti penulisan yang salah</p>

Validator	Skor Rata-Rata	Keterangan
Ahli Materi	93%	Sangat layak

3. Validasi praktisi

Tahap validasi praktisi dilakukan oleh 2 orang guru SMPN 1 Buay Bahuga Bapak Marijan, S.Pd. dan Bapak Ali Usman, S.Pd. Penilaian produk secara kuantitatif melalui instrumen penilaian validitas pedagogik. Validasi ini dilakukan sampai media pembelajaran dikatakan layak untuk digunakan. Validator dapat memberikan komentar atau saran yang membangun sehingga dapat membantu proses pengembangan media *Be Kuy*. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan, media pembelajaran memperoleh penilaian 93% dan dikategorikan sangat layak digunakan dalam proses belajar.

Pembahasan

Model ADDIE adalah model penelitian pengembangan yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *Be Kuy* berbasis *iSpring*. Model ADDIE mempunyai tahapan penelitian di antaranya yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) yang dimodifikasi dengan menggunakan 3 tahapan saja yaitu analisis, desain, *development*. Tahap awal pada penelitian pengembangan ini adalah analisis (*analysis*). Tahapan analisis dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi oleh peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SMP Negeri 1 Buay Bahuga, diketahui bahwa media pembelajaran yang lebih menarik sangat diperlukan karena proses pembelajaran masih bergantung pada buku sebagai sumber utama. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru lebih banyak menggunakan buku siswa, teks cerita, tanya jawab, dan gambar, dengan metode yang dominan berupa ceramah dan diskusi.

Tahapan kedua yaitu (*design*), tahap ini dilakukan dengan cara membuat atau merancang desain secara keseluruhan mengenai aplikasi yang akan dikembangkan oleh peneliti. *Desain* yang dimaksud adalah pembuatan rancangan di setiap menu, sehingga akan memudahkan peneliti dalam proses pembuatannya. Selanjutnya tentang pengumpulan sumber-sumber yang ingin digunakan, sumber ini berkaitan dengan gambar, *background*, logo, tombol, dan jenis tulisan (*font*).

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*). Pada tahap ini dilakukan perancangan media. Materi penelitian dimasukkan ke dalam media yang dibuat. Proses pengembangan menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint*. Latihan soal dan evaluasi dibuat dengan aplikasi *iSpring Suite 10* melalui menu *quiz* yang terintegrasi dengan *PowerPoint*, termasuk pembuatan tombol navigasi. Selanjutnya, media yang telah selesai dipublikasikan melalui menu *publish* pada *iSpring Suite 10*, kemudian dikonversi

menjadi aplikasi *Android* menggunakan *Website 2 APK Builder* agar dapat diinstal pada perangkat peserta didik. Setelah media pembelajaran selesai, dilakukan validasi produk oleh para ahli terhadap tiga aspek, yaitu media, materi, dan pedagogik, untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Penilaian ini mencerminkan sejauh mana media pembelajaran memenuhi kriteria yang ditetapkan. Validasi melibatkan ahli, yaitu Bapak M. Iqbal Mustofa, M.Pd dan Ibu Hj. Niar, M.Pd, serta dua praktisi, yaitu Bapak Marijan, S.Pd dan Bapak Ali Usman, S.Pd. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan dengan tingkat kelayakan aspek media sebesar 96% (sangat layak), aspek materi sebesar 93% (sangat layak), dan penilaian praktisi sebesar 93% (sangat layak). Aplikasi *Belajar Kuy (Be Kuy)* dapat diakses melalui barcode berikut.



Gambar 2 Barcode Aplikasi Belajar Kuy (Be Kuy)

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran *Belajar Kuy (Be Kuy)* pada materi hakikat novel kelas VIII SMP Negeri 1 Buay Bahuga, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Media pembelajaran *Belajar Kuy (Be Kuy)* berhasil dikembangkan dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D). Media ini memuat materi tentang hakikat novel yang disajikan secara menarik, interaktif, dan mudah diakses melalui perangkat android. Media ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih variatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Pengembangan media pembelajaran *Be Kuy* dikatakan layak untuk digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pernyataan layak diperoleh dari hasil penilaian validasi yang telah dilakukan pada ketiga aspek yaitu media, materi dan praktisi. Hasil tersebut menghasilkan skor 96% untuk nilai validasi aspek media (Sangat Layak), skor 93% nilai validasi aspek materi (Sangat Layak) dan skor 93% untuk validasi aspek praktisi (Sangat Layak).

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, D., & Permana, I. (2019). Analisis Novel "Lafal Cinta" Karya Kurniawan Al-Isyhad Menggunakan Pendekatan Pragmatik. *Parole Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(4), 535–542.
- Nasaruddin. (2015). Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 21–30.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rangkuti, A. N. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan* (M. S. Lubis (Ed.); April 2026). Bandung: Citapustaka Media.
- Rostika, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Buku Paket Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Mendidik Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 55–64.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, F., & Pd, M. (2016). Berbasis Android untuk Bekal Menghadapi UAN di SMP Islam Bakti 1 Surakarta. *Jurnal Teknologi Informasi*, 11(31), 1–7.