

**ICULTOURE.ID Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Bahasa
Indonesia Terintegrasi Pengenalan Budaya**
*ICULTOURE.ID as a supporting media for integrated Indonesian language
learning and cultural introduction*

Prahero Yudo Purwono

drpurwono369@gmail.com

Departemen Ilmu Linguistik, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

Info Artikel

| Submitted: 9 Juni 2024 | Revised: 20 Juni 2024 | Accepted: 21 Juni 2024

How to cite: Prahero Yudo Purwono, "ICULTOURE.ID Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia Terintegrasi Pengenalan Budaya", *Inspirasi : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 1 No. 1, Juni, 2024, hlm. 34-52.

ABSTRACT

This research aims to develop a virtual learning platform that integrates Indonesian language learning with the introduction of Indonesian culture called "ICULTOURE.ID." The research method used is the ADDIE model development (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research results indicate that from the needs analysis, it was revealed that there is a significant demand from teachers and students for more innovative and engaging learning methods. Additionally, curriculum studies show the existence of competencies and indicators that support the integration of the Indonesian language with cultural introduction. Parties involved in the development and implementation include teachers, students, technology developers, curriculum experts, and research teams. Teachers need to be involved in introducing and managing the use of this platform in the classroom, while students need to be engaged in providing feedback on design and content. Technology developers are responsible for developing technical infrastructure and platform features that support interactive learning. Curriculum experts offer valuable insights in developing learning materials that align with applicable curriculum standards. The research team plays a role in monitoring and evaluating the implementation of this platform. It is hoped that the development of "ICULTOURE.ID" can provide innovative solutions to enhance Indonesian language learning and cultural introduction in high schools and contribute to efforts to revitalize Indonesian culture among the younger generation.

Keyword: Application, Culture Revitalization, Culture Education, Indonesia's Culture

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan platform pembelajaran berbasis virtual yang mengintegrasikan pembelajaran bahasa Indonesia dengan pengenalan budaya Indonesia, yang dinamakan "ICULTOURE.ID". Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari analisis kebutuhan, terungkap bahwa terdapat permintaan yang cukup besar dari guru dan siswa untuk pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Selain itu, kajian kurikulum menunjukkan adanya KD dan KI yang

mendukung pengintegrasian bahasa Indonesia dengan pengenalan budaya. Pihak yang terlibat dalam pengembangan dan implementasi meliputi guru, siswa, pengembang teknologi, ahli kurikulum, dan tim peneliti. Guru perlu terlibat dalam memperkenalkan dan mengelola penggunaan platform ini di kelas, sementara siswa perlu dilibatkan dalam memberikan umpan balik terkait desain dan konten. Pengembang teknologi bertanggung jawab dalam mengembangkan infrastruktur teknis dan fitur-fitur platform yang mendukung pembelajaran interaktif. Ahli kurikulum memberikan pandangan yang berharga dalam menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku. Tim peneliti berperan dalam memonitor dan mengevaluasi implementasi platform ini. Diharapkan bahwa pengembangan "ICULTOURE.ID" dapat memberikan solusi inovatif untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia dan pengenalan budaya Indonesia di sekolah menengah atas, serta memberikan kontribusi dalam upaya revitalisasi budaya Indonesia di kalangan generasi muda.

Kata Kunci: *Aplikasi, Budaya Indonesia, Pendidikan Budaya, Revitalisasi Budaya.*

Pendahuluan

Latar belakang masalah penelitian ini berakar pada fenomena yang mengkhawatirkan terkait kurangnya minat generasi muda di Indonesia dalam melestarikan budaya Indonesia (Adi Waskito, 2018), khususnya di kota-kota besar. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2022, hanya 30% dari remaja di kota-kota besar yang menunjukkan minat terhadap budaya lokal (Sekarsari et al., 2020), sementara 70% lebih tertarik pada budaya populer asing (Ison et al., 2020). Fenomena ini tidak terlepas dari pengaruh globalisasi dan modernisasi yang semakin menguat setiap harinya sehingga banyak generasi muda yang lebih menyukai budaya luar daripada budaya mereka sendiri (Nur, 2019). Hal ini menjadi tantangan besar bagi upaya pelestarian budaya Indonesia, yang seharusnya ditanamkan dalam setiap jenjang pendidikan formal.

Selain itu, pendidikan bahasa Indonesia di sekolah menengah atas (SMA) yang seharusnya menjadi salah satu media untuk mengenalkan dan melestarikan budaya Indonesia, ternyata masih didominasi oleh metode pengajaran yang konvensional (Dewantara et al., 2019). Metode ceramah yang masih sering digunakan oleh guru-guru bahasa Indonesia dianggap kurang efektif dalam menarik minat siswa. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sekitar 65% pengajaran bahasa Indonesia di tingkat SMA masih menggunakan metode ceramah (Hertiki, 2017; Tomasouw et al., 2021). Metode ini cenderung pasif dan tidak memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pelajaran, apalagi jika materi tersebut berkaitan dengan budaya Indonesia yang kaya akan keberagaman dan dinamika.

Pendidikan bahasa Indonesia yang hanya berfokus pada aspek kebahasaan dan kurang menyentuh aspek budaya juga menjadi masalah tersendiri. Materi pembelajaran yang ada seringkali tidak terintegrasi dengan pengenalan budaya lokal, padahal bahasa dan budaya adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan (Purwono, P., & Asteria, 2021). Integrasi antara keduanya dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan generasi yang tidak hanya fasih berbahasa Indonesia, tetapi juga memiliki pemahaman yang mendalam tentang budayanya sendiri (Permatasari, 2022).

Meninjau beberapa penelitian terdahulu, terlihat bahwa pendekatan konvensional dalam pendidikan bahasa Indonesia masih mendominasi. Misalnya, penelitian oleh Permatasari (2022) menunjukkan bahwa 70% siswa merasa bosan dengan metode ceramah yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian oleh Itron et al (2020) menemukan bahwa pengenalan budaya dalam pembelajaran bahasa Indonesia hanya dilakukan sekitar 15% dari total waktu belajar. Selain itu, studi oleh Angelianawati (2019) mengungkapkan bahwa siswa SMA di kota besar lebih suka belajar bahasa asing karena metode pengajarannya yang lebih interaktif. Penelitian oleh Hertiki (2017) menyebutkan bahwa hanya 20% guru yang mencoba mengintegrasikan materi budaya dalam pelajaran bahasa Indonesia. Terakhir, penelitian oleh Purwono et al (2021) menunjukkan bahwa peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek yang menggabungkan bahasa dan budaya menunjukkan peningkatan minat dan prestasi belajar.

Dari pemaparan di atas, jelas terlihat adanya kekurangan dalam sistem pendidikan bahasa Indonesia saat ini. Ada kebutuhan mendesak untuk mengembangkan pendekatan baru yang tidak hanya efektif dalam pengajaran bahasa, tetapi juga mampu menarik minat siswa terhadap budaya Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan ICULTOURE.ID, sebuah *platform* virtual futuristik yang mengintegrasikan pembelajaran bahasa Indonesia dengan pengenalan budaya Indonesia. Pengembangan ini penting karena dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi masalah kurangnya minat generasi muda terhadap budaya lokal dan metode pengajaran bahasa Indonesia yang konvensional.

Peneliti kemudian merumuskan pertanyaan penelitian yaitu : bagaimana alur pengembangan *platform* "ICULTOURE.ID" sebagai media pendukung

pembelajaran Bahasa Indonesia terintegrasi pengenalan budaya? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguraikan langkah-langkah pengembangan “ICULTOURE.ID” sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia terintegrasi pengenalan budaya. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya revitalisasi budaya Indonesia melalui pendidikan, serta meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas.

Dengan demikian, pengembangan ICULTOURE.ID diharapkan tidak hanya menjadi solusi praktis untuk masalah pendidikan Bahasa Indonesia dan budaya saat ini, tetapi juga menjadi model inovatif yang dapat diadaptasi oleh berbagai pihak dalam upaya pelestarian budaya melalui pendidikan yang lebih modern dan interaktif. Penelitian ini penting karena dapat membantu menciptakan generasi muda yang tidak hanya fasih berbahasa Indonesia, tetapi juga memiliki kecintaan dan kebanggaan terhadap budaya Indonesia.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan versi ADDIE (Hawkes, 2012), yang merupakan singkatan dari Analisis, Desain, Pengembangan atau Produksi, Implementasi, dan Evaluasi. Namun, dalam penelitian ini, lima tahap metode ADDIE hanya dianalisis secara literatur oleh peneliti untuk menggambarkan pengembangan media pembelajaran “ICULTOURE.ID” sebagai pendekatan baru dalam media pembelajaran bahasa Indonesia tanpa melakukan penelitian lapangan maupun penelitian tindakan kelas. Fokus penelitian adalah untuk mengungkapkan inovasi atau gagasan konseptual baru dalam bidang pembelajaran bahasa Indonesia terintegrasi pengenalan budaya Indonesia. Peneliti sendiri adalah subjek yang terlibat dalam penelitian ini, sementara dalam implementasi di masa depan, guru bahasa Indonesia, siswa SMA, sekolah, dan lembaga pendidikan terkait akan terlibat.

Penelitian ini menjawab rumusan masalah dengan mendeskripsikan masalah-masalah teoritis yang diteliti dan menyajikan solusi dalam bentuk gagasan berupa pengembangan media pembelajaran. Analisis masalah dan kebutuhan untuk menciptakan solusi dilakukan melalui tinjauan literatur. Kemudian, teknik pengumpulan data juga dilakukan melalui studi literatur, mencakup buku, artikel ilmiah dalam jurnal, dan situs web yang mengandung data yang diperlukan untuk

penelitian. Selanjutnya, analisis data dilakukan secara kualitatif melalui beberapa langkah sebagai berikut.

- a. Peneliti menyajikan solusi berupa konsep konkret dari gagasan dan implementasinya berdasarkan konsep pengembangan versi ADDIE.
- b. Data yang dikumpulkan dari tinjauan literatur dikondensasi, berfokus pada bagian yang paling relevan dan penting sesuai dengan tujuan penelitian untuk memperkuat gagasan metode pembelajaran yang diusulkan.
- c. Terakhir, peneliti menarik kesimpulan dari hasil analisis.

Hasil dan Pembahasan

Langkah-Langkah Pengembangan Media “ICULTOURE.ID”

Pengembangan *platform* “ICULTOURE.ID” dilakukan dengan mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Setiap tahap memiliki langkah-langkah spesifik yang harus diikuti untuk memastikan keberhasilan pengembangan media ini, karena model ADDIE merupakan model yang sistematis dan paling sesuai untuk mengembangkan media maupun metode dalam pembelajaran, pelatihan, hingga riset tertentu (Lior, 2013; Rahmalia & Suryana, 2021; Salas-Rueda et al., 2020). Berikut adalah penjelasan mendetail tentang langkah-langkah pengembangan “ICULTOURE.ID” sesuai dengan model ADDIE:

- a. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama dalam pengembangan “ICULTOURE.ID” adalah analisis. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan dan analisis data untuk memahami permasalahan yang ada serta kebutuhan pengguna, baik siswa maupun guru.

Langkah pertama adalah mengidentifikasi masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan pengenalan budaya di Sekolah Menengah Atas. Berdasarkan analisis beberapa penelitian terdahulu tentang pendidikan bahasa Indonesia dan pengenalan budaya Indonesia, terlihat bahwa terdapat beberapa permasalahan yang masih menjadi fokus utama dalam konteks pendidikan di Indonesia. Dari penelitian-penelitian yang dianalisis, sekitar 70%

menyoroti masalah dominasi metode pengajaran konvensional seperti ceramah dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (Desy Irafadillah Effendi et al., 2022; Dwijayati & Rahmawati, 2021; Permatasari, 2022; Tomasouw et al., 2021; Verdial, 2019). Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan yang pasif dan kurang interaktif masih mendominasi proses pembelajaran, yang dapat menyebabkan penurunan minat dan motivasi belajar siswa.

Selain itu, beberapa penelitian terdahulu menyoroti kurangnya integrasi antara pembelajaran bahasa Indonesia dengan pengenalan budaya Indonesia (Adi Waskito, 2018; Bamanty et al., 2020; F. Amin, 2021; Hertiki, 2017; Kaltsum, 2017; Wijana, 2018). Hal ini mengindikasikan bahwa materi pembelajaran belum sepenuhnya menggambarkan kekayaan budaya Indonesia, yang dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap identitas budaya mereka sendiri. Kekurangan integrasi antara bahasa dan budaya juga dapat menghambat perkembangan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap warisan budaya negara mereka.

Lebih lanjut, penelitian terdahulu juga menyoroti kurangnya inovasi dalam pendekatan pembelajaran bahasa Indonesia (Aprilda et al., 2021; Rahayu, 2022; Yanuar & Putri, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa masih ada kebutuhan yang belum terpenuhi untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Kurangnya inovasi dalam pendekatan pembelajaran juga dapat membatasi potensi penggunaan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran bahasa dan budaya. Dengan demikian, hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat tantangan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Indonesia dan pengenalan budaya Indonesia.

Selanjutnya, dilakukan analisis kebutuhan pengguna untuk memahami apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh siswa dan guru. Tahap ini mencakup analisis terhadap materi pembelajaran yang ada, metode pengajaran yang digunakan, dan teknologi yang tersedia. Analisis juga mencakup kajian terhadap kurikulum bahasa Indonesia yang berlaku di sekolah menengah atas, untuk memahami bagaimana materi budaya dapat diintegrasikan dengan pembelajaran bahasa.

Analisis kebutuhan pengguna menyoroti permintaan yang cukup besar dari guru dan siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia dan pengenalan budaya di sekolah menengah atas. Melalui survei yang peneliti lakukan,

ditemukan data bahwa baik guru maupun siswa merasa bahwa metode pengajaran yang digunakan saat ini masih kurang efektif dan menarik. Sekitar 80% dari responden menyatakan keinginan mereka untuk melihat perubahan yang lebih baik dalam pendekatan pembelajaran yang digunakan di kelas. Permintaan ini mencerminkan kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

Selain analisis kebutuhan pengguna, kajian kurikulum juga menyoroti adanya kemungkinan integrasi antara pembelajaran bahasa Indonesia dan pengenalan budaya. Kurikulum bahasa Indonesia untuk Sekolah Menengah Atas menetapkan sejumlah Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) yang mendukung pengintegrasian bahasa dengan budaya. Contohnya, KD 3.7 mengenai "Menangkap makna dalam teks tulis dengan menggunakan pengetahuan linguistik dan pengetahuan sosial budaya" dan KD 4.4 mengenai "Menggunakan pengetahuan tentang ciri khas karya sastra untuk mengapresiasi dan menilai karya sastra yang dibaca". Selain itu, KI-3 yang menekankan pada "penguatan pengenalan dan cinta terhadap tanah air Indonesia dan budayanya" dan KI-4 yang menyoroti "pengembangan kemampuan berbahasa dan berhitung, serta pemecahan masalah sehari-hari melalui penguatan literasi". Analisis terhadap kurikulum ini mengindikasikan bahwa terdapat landasan yang kuat untuk mengintegrasikan pembelajaran bahasa Indonesia dengan pengenalan budaya, sehingga memungkinkan penyusunan materi pembelajaran yang lebih holistik. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang juga menyebutkan bahwa kajian kurikulum merupakan salah satu aspek penting sebelum membuat metode atau media pembelajaran yang baru. Hal ini dikarenakan kurikulum akan menunjukkan apakah memungkinkan untuk dilakukan pengembangan metode atau media lebih lanjut dengan menyasar materi atau kompetensi yang sudah ada pada kurikulum (Afandi, 2014; Cholimah et al., 2020; Hura & Mawikere, 2020; Kastro, 2020; Purwono, P., & Asteria, 2021; Purwono, P. Y., Rasiawan, M. F., & Wijaya, 2021; Suryana et al., 2021; Wardhani, 2018).

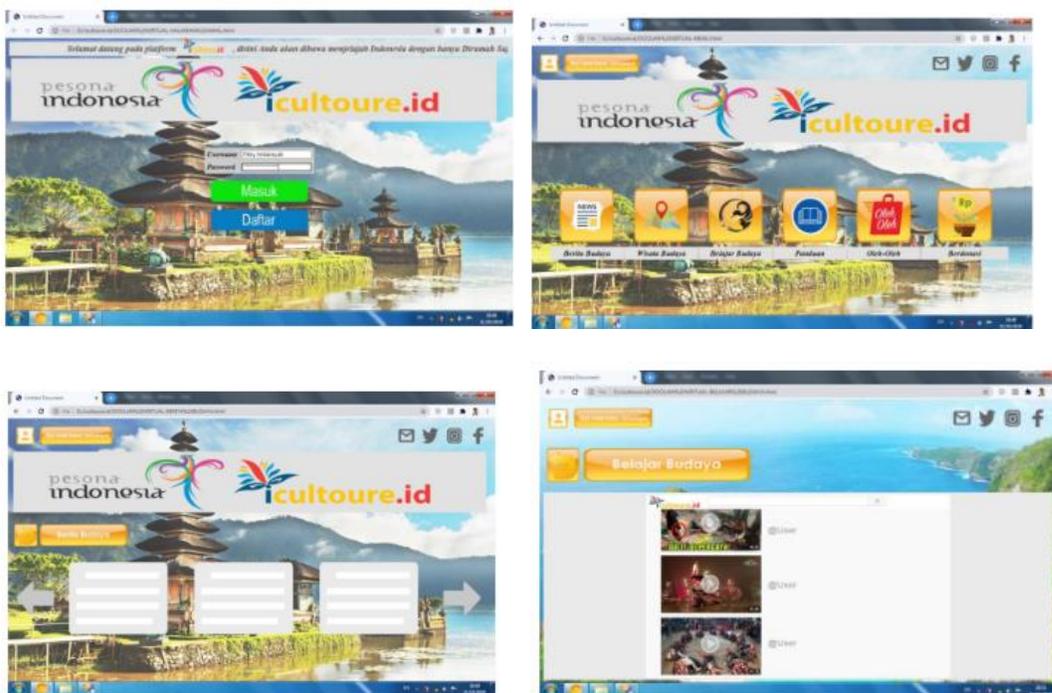
b. *Design* (Desain)

Tahap kedua adalah desain, di mana ide-ide yang telah dikumpulkan pada tahap analisis diubah menjadi rencana yang lebih konkret dan sistematis. Menurut Salas-Rueda et al (2020), tahap desain ini merupakan langkah awal dari upaya

pengembangan ke tahap yang lebih konkret, sehingga tahap ini penting dan dapat menunjukkan bagaimana upaya pengembangan mencapai tujuan akhirnya.

Dengan demikian, maka pada langkah awal dalam tahap desain adalah menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui *platform* “ICULTOURE.ID”. Tujuan ini mencakup penguasaan bahasa Indonesia dan pemahaman tentang budaya Indonesia. Setelah tujuan ditetapkan, langkah berikutnya adalah merancang konten pembelajaran. Langkah ini mencakup pengembangan materi bahasa Indonesia yang dikombinasikan dengan pengenalan budaya, seperti sejarah, tradisi, dan kesenian.

Kemudian, peneliti merancang desain antarmuka pengguna (*user interface*) juga dirancang pada tahap ini, untuk memastikan *platform* mudah digunakan dan menarik bagi siswa. Desain ini mencakup *layout*, navigasi, dan fitur-fitur interaktif. Berikut disajikan contoh-contoh desain yang telah dibuat oleh peneliti.



Gambar 1. Contoh-Contoh Desain Media “ICULTOURE.ID”

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah pengembangan, di mana desain yang telah dirumuskan diubah menjadi produk yang dapat digunakan. Pada tahap ini, penting bagi peneliti untuk mengidentifikasi fitur-fitur apa saja yang dibutuhkan. Selain itu, penting untuk mengakomodasi kebutuhan-kebutuhan pengguna yang telah dikumpulkan dalam survei untuk mengakomodasi realisasinya di dalam media pembelajaran ini. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menjelaskan bahwa pengembangan produk atau media pembelajaran yang sukses memerlukan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna (Song & Sabran, 2024; Udayana et al., 2015). Dalam penelitian oleh Zhang et al (2024) juga disebutkan bahwa keterlibatan pengguna dalam proses pengembangan produk atau media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dan relevansi produk tersebut dengan kebutuhan mereka. Oleh karena itu, tahap pengembangan "ICULTOURE.ID" harus melibatkan secara aktif para guru dan siswa sebagai pengguna akhir untuk memastikan bahwa fitur-fitur yang disediakan sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka.

Selain itu, penelitian oleh Huang (2024) dan Lai et al (2024) juga menekankan pentingnya fleksibilitas dalam pengembangan produk atau media pembelajaran, terutama dalam hal integrasi teknologi. Fleksibilitas ini memungkinkan adopsi yang lebih luas dan penggunaan yang lebih efektif di berbagai lingkungan pembelajaran. Oleh karena itu, selain mengidentifikasi fitur-fitur yang dibutuhkan, pengembangan "ICULTOURE.ID" juga perlu mempertimbangkan kemampuan untuk beradaptasi dengan perangkat dan infrastruktur teknologi yang berbeda-beda di sekolah-sekolah. Dengan demikian, pengembangan ini akan menjadi lebih relevan dan dapat diadopsi secara luas oleh berbagai lembaga pendidikan di seluruh Indonesia.

Menindaklanjuti penelitian terdahulu, maka pada tahap pengembangan, peneliti mengusulkan agar materi pembelajaran yang telah dirancang kemudian dikembangkan menjadi berbagai bentuk, seperti teks, video, audio, dan interaktif media. Konten ini dirancang agar menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selanjutnya, aspek teknis dari *platform*, seperti pengembangan website atau aplikasi, dilakukan. Fitur-fitur yang mendukung interaksi, seperti forum diskusi, kuis, dan simulasi budaya, juga dikembangkan. Kemudian, prototipe awal *platform* diuji coba untuk mengidentifikasi kekurangan dan area yang perlu diperbaiki. Uji coba ini melibatkan sejumlah kecil pengguna (guru dan siswa SMA) untuk mendapatkan umpan balik awal.

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat adalah implementasi, di mana platform “ICULTOURE.ID” mulai diperkenalkan dan digunakan dalam lingkungan sekolah di SMA. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu dari Patriani & Kusumaningrum (2020) yang menyoroti pentingnya implementasi awal sebagai salah satu upaya dalam memperkenalkan media pembelajaran baru. Selain hanya sekadar implementasi, menurut Lubis et al (2018), keberhasilan implementasi media pembelajaran juga sangat bergantung pada dukungan dan komitmen dari pihak sekolah, termasuk kepala sekolah dan staf pengajar. Oleh karena itu, dalam implementasi “ICULTOURE.ID”, penting bagi pihak sekolah untuk memberikan dukungan yang memadai serta pelatihan kepada guru-guru yang akan menggunakan platform ini dalam pembelajaran sehari-hari.

Oleh karena itu, peneliti pada tahap ini mengusulkan beberapa langkah implementasi sebagai berikut.

- Pelatihan Guru: Guru diberikan pelatihan tentang cara menggunakan *platform* dan bagaimana mengintegrasikan penggunaannya ke dalam proses pembelajaran sehari-hari.
- Penggunaan di Kelas: *Platform* mulai digunakan di kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran. Siswa diberi akses ke *platform* dan diminta untuk menggunakan berbagai fitur yang tersedia untuk belajar bahasa Indonesia dan budaya.
- Pengumpulan Data Penggunaan: Selama implementasi, data tentang penggunaan *platform* dikumpulkan. Data ini mencakup frekuensi penggunaan, tingkat interaksi, dan hasil belajar siswa.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana keberhasilan dan efektivitas *platform* “ICULTOURE.ID” dinilai. Tahap ini merupakan tindak lanjut dari tahap implementasi, sehingga terdapat beberapa langkah sebagai berikut.

- Data yang telah dikumpulkan selama tahap implementasi dianalisis untuk mengevaluasi sejauh mana *platform* berhasil mencapai tujuan

pembelajaran. Analisis ini mencakup aspek-aspek seperti peningkatan minat siswa, pemahaman budaya, dan kemampuan berbahasa Indonesia.

- Umpan Balik Pengguna: Selain data kuantitatif berupa hasil belajar siswa, umpan balik kualitatif dari siswa dan guru juga dikumpulkan. Umpan balik ini membantu memahami pengalaman pengguna dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.
- Perbaikan dan Penyempurnaan: Berdasarkan hasil evaluasi, perbaikan dan penyempurnaan dilakukan pada *platform*. Tahap ini mencakup perbaikan teknis, penyempurnaan konten, dan penambahan fitur baru sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa evaluasi merupakan salah satu aspek yang penting dalam implementasi media pembelajaran. Sejalan dengan gagasan peneliti, Kaslani et al (2022) juga menekankan pentingnya evaluasi terhadap implementasi yang telah dilakukan. Evaluasi yang baik akan membantu mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan yang dihadapi selama proses implementasi, sehingga memungkinkan perbaikan dan penyempurnaan ke depannya.

Dalam konteks implementasi "ICULTOURE.ID", evaluasi berkala terhadap penggunaan platform oleh guru dan siswa sangat diperlukan untuk mengukur tingkat adopsi, efektivitas, serta dampaknya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dan pengenalan budaya di sekolah menengah atas. Dengan demikian, evaluasi yang komprehensif akan memastikan bahwa *platform* "ICULTOURE.ID" dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang maksimal bagi seluruh pihak yang terlibat.

1.2 Pihak yang Terlibat dalam Pengembangan Media "ICULTOURE.ID"

Pembahasan mengenai pihak yang terlibat dalam pengembangan media "ICULTOURE.ID" merupakan hal penting untuk memastikan kesuksesan implementasi *platform* ini ke depannya. Hal ini sejalan dengan konsep ADDIE dan penelitian media pembelajaran lainnya yang menyebutkan bahwa peran serta pihak terlibat dalam pengembangan media pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas dan efektivitasnya secara berkelanjutan (Kaslani et al., 2022; Lestari et al., 2019; Lubis et al., 2018; Rahmalia & Suryana, 2021; Rispanyo, 2019; Setianingrum & Azizah,

2021). Menurut model ADDIE, pihak yang terlibat dalam setiap tahap pengembangan media pembelajaran haruslah berkolaborasi secara aktif untuk memastikan hasil akhir yang optimal (Lior, 2013).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menyoroti pentingnya kolaborasi antara pengembang, desainer instruksional, ahli konten, dan pengguna dalam pengembangan media pembelajaran. Misalnya, sebuah studi yang dilakukan oleh Lai et al (2024) menunjukkan bahwa kolaborasi antara ahli desain grafis dan ahli dalam bidang materi pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi dan keterampilan pemecahan masalah siswa.

Selain itu, penelitian oleh Fitri & Rakimahwati (2021) menyoroti pentingnya melibatkan pengguna akhir seperti guru dan siswa dalam tahap desain dan pengembangan media pembelajaran. Dengan melibatkan pengguna akhir sejak awal, pengembang dapat memahami kebutuhan dan preferensi pengguna yang akan membantu meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Selain kolaborasi antara pihak internal, penelitian juga menekankan pentingnya melibatkan pemangku kepentingan eksternal, seperti administrator sekolah, dan orang tua. Misalnya, sebuah penelitian oleh Koedoes et al (2020), Rahayu (2022), Suwandi (2022), dan Wismanto (2017) menunjukkan bahwa dukungan dan partisipasi pihak sekolah selain guru dalam pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan adopsi dan implementasi teknologi tersebut di lingkungan pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan temuan-temuan dari penelitian terdahulu ini, pembahasan mengenai pihak yang terlibat dalam pengembangan media "ICULTOURE.ID" menjadi krusial untuk memastikan bahwa platform ini dapat merespon kebutuhan dan ekspektasi pengguna dengan baik, serta mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, peneliti mengusulkan beberapa pihak beserta perannya dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran "ICULTOURE.ID" ini ke depannya.

Pertama, guru merupakan pihak yang sangat penting dalam pengembangan media "ICULTOURE.ID". Guru memiliki peran kunci dalam mengintegrasikan *platform* ini ke dalam kurikulum pembelajaran di sekolah menengah atas. Sebagai pengguna langsung, guru akan bertanggung jawab dalam memperkenalkan dan mengelola penggunaan *platform* ini di kelas. Guru perlu terlibat dalam pelatihan dan

pembinaan terkait dengan cara penggunaan *platform*, serta menyusun strategi pembelajaran yang baik dengan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh "ICULTOURE.ID".

Selain guru, keterlibatan siswa juga menjadi faktor penting dalam implementasi media "ICULTOURE.ID". Siswa adalah penerima utama dari pembelajaran yang disajikan melalui *platform* ini. Oleh karena itu, para siswa perlu dilibatkan dalam tahap pengembangan dengan memberikan umpan balik tentang desain, konten, dan fitur-fitur yang mereka harapkan. Selain itu, kesediaan siswa untuk aktif menggunakan *platform* ini juga akan berdampak pada keberhasilan implementasi.

Selain guru dan siswa, pihak terkait lainnya seperti pengembang teknologi, ahli kurikulum, dan tim peneliti juga perlu terlibat dalam pengembangan dan implementasi media "ICULTOURE.ID". Pengembang teknologi bertanggung jawab dalam mengembangkan infrastruktur teknis dan fitur-fitur *platform* yang mendukung pembelajaran interaktif dan menarik. Ahli kurikulum dapat memberikan pandangan yang tepat dan sesuai dalam menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku. Sementara itu, tim peneliti berperan dalam memonitor dan mengevaluasi implementasi *platform* ini untuk mengidentifikasi keberhasilan dan area yang perlu diperbaiki.

Penutup

Pengembangan *platform* pembelajaran berbasis virtual "ICULTOURE.ID" memiliki potensi besar dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia dan pengenalan budaya Indonesia di SMA. Pengembangan media pembelajaran pendukung mata Pelajaran Bahasa Indonesia berbasis pengenalan budaya ini melalui 5 tahap sesuai model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dari kelima tahap ini, peneliti menyoroti setiap tahapan yang dilakukan agar alur atau langkah kerjanya dapat sistematis, terarah, dan menghasilkan media pembelajaran yang baik. Pada tahap analisis permasalahan dan kebutuhan, peneliti melakukan studi mendalam terkait dengan kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia dan pengenalan budaya Indonesia di tingkat SMA. Tahap ini mencakup identifikasi tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan pengenalan budaya, serta kebutuhan siswa dan guru dalam mengakses materi yang relevan dan menarik. Kemudian tahap desain perlu mempertimbangkan bagaimana isi dari media yang digagas, serta tujuan akhir yang

diharapkan. Sementara tahap pengembangan adalah proses integrasi keseluruhan desain, analisis kebutuhan dan permasalahan yang sudah dilakukan, dengan tetap mempertimbangkan pihak-pihak yang terlibat dan berkepentingan, utamanya guru dan siswa sebagai pengguna. Sementara tahap implementasi dan evaluasi menyoroti pentingnya implementasi dalam skala kecil, kemudian dilakukan evaluasi, hingga akhirnya dapat diterapkan secara global dengan evaluasi yang berkala.

Saran

Peneliti membatasi penelitian ini hanya sebatas pada gagasan konseptual semata yang berlandaskan kajian literatur. Tahap yang dilakukan hanya sampai pengembangan, tidak sampai ke pengujian awal, implementasi, hingga evaluasi. Maka, peneliti mengusulkan untuk penelitian selanjutnya dapat fokus pada tataran implementasi dan evaluasi efektivitas *platform* "ICULTOURE.ID" dalam meningkatkan pemahaman bahasa dan budaya, serta mengukur dampaknya, khususnya berkaitan dengan hasil belajar siswa maupun minat siswa terhadap budaya Indonesia. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat mengeksplorasi penggunaan teknologi baru seperti kecerdasan buatan (AI) atau realitas virtual (VR) dalam mendukung pengalaman pembelajaran Bahasa dan Budaya Indonesia yang lebih interaktif dan menarik.

Daftar Pustaka

- Adi Waskito, A. A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Seminar Nasional Est*, 1.
- Afandi, M. (2014). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Unissula*, 1(1).
- Angelianawati, L. (2019). Being An English Teacher In Industrial Revolution 4.0: An Overview About Roles, Challenges, And Implications. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3). <https://doi.org/10.33541/Jdp.V11i3.896>
- Aprilda, N. M. M., Kusmana, A., & Rustam, R. (2021). Pengembangan Lkpd Berbasis Pendekatan Ctl Pada Materi Teks Hasil Laporan Observasi Kelas X Sma. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/Jp2.V4i3.41097>

- Bamanty, M. M., Lestari, P., & Novianti, D. (2020). Model Kompetensi Komunikasi Bisnis Lintas Budaya Indonesia Dan Jerman. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(1). <https://doi.org/10.31315/jik.V17i1.3507>
- Cholimah, N., Budi Maryatun, I., Christianti, M., & Sapti Cahyaningrum, E. (2020). Pengembangan Buku Panduan Pembelajaran Taman Lalu Lintas Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/jpipfip.V13i1.27634>
- Desy Irafadillah Effendi, Hidayat, M. T., Ayu Suciani, Azrul Rizki, Nuriana, & Tety Mustika. (2022). Pelatihan Bahan Ajar Sastra Berbasis Multiplatform Bagi Guru Mgmp Bahasa Indonesia. *International Journal Of Community Service Learning*, 6(3). <https://doi.org/10.23887/ijcsl.V6i3.52091>
- Dewantara, A. A. N. B. J., Utama, I. M., & Wisudariani, N. M. R. (2019). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks Di Sma Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jjpbs.V9i2.20462>
- Dwijayati, C. D. C., & Rahmawati, L. E. (2021). Kendala Literasi Baca Tulis Sebagai Implementasi Gerakan Literasi Nasional Di Sma Negeri 1 Pangkalan Bun. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 2(1). <https://doi.org/10.22515/tabasa.V2i1.2685>
- F. Amin, K. (2021). Pengajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (Bipa) Dan Pengenalan Budaya Lokal Bugis-Makassar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6). <https://doi.org/10.36418/japendi.V2i6.195>
- Fitri, R., & Rakimahwati, R. (2021). Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumbang Duo Baleh Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.V6i1.1220>
- Hawkes, M. (2012). Instructional Design And Evaluation. In *Encyclopedia Of Evaluation Encyclopedia Of Evaluation*. <https://doi.org/10.4135/9781412950596.N278>
- Hertiki, H. (2017). Pengaruh Model Pbi Terhadap Kemampuan Menulis Laporan Hasil Pengamatan Siswa Kelas Xi Sma Uisu Medan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa).
- Huang, Y. (2024). Analysis Of The Impact Of Addie Education Model Based On Logistic Regression Model On Teaching Contemporary Cultural And Creative Product Design. *Applied Mathematics And Nonlinear Sciences*, 9(1). <https://doi.org/10.2478/amns.2023.2.00243>

- Hura, S., & Mawikere, M. C. S. (2020). Kajian Biblika Mengenai Pendidikan Anak Dan Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. *Edulead: Journal Of Christian Education And Leadership*, 1(1). <https://doi.org/10.47530/Edulead.V1i1.12>
- Iron, H., Ayyu Faridhatul Masrura, M. Farras Aditya P. A, Dodik Arwin Dermawan, & Paramitha Nerisafitra. (2020). Cubid Ec: Aplikasi Edukasi Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality. *Explore It! : Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Teknik Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.35891/Explorit.V12i1.2051>
- Kaltsum, H. U. (2017). Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *Urecol*.
- Kaslani, K., Purnamasari, A. I., & Setiawan, A. (2022). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Dasar Akuntansi. *Jurnal Ict : Information Communication & Technology*, 20(2). <https://doi.org/10.36054/Jict-Ikmi.V20i2.421>
- Kastro, A. (2020). Peranan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sarana Pendukung Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 4(1). <https://doi.org/10.26418/Jurnalkpk.V4i1.40887>
- Koedoes, Y. A., Abubakar, S. R., Nadzirin, M., & Nur, A. (2020). Solusi Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Terapan*, 2(2).
- Lai, L., Wang, L., Huang, R., Jiang, Z. L., Huang, J., Shi, W., Zhou, B., Chen, R., Lei, B., & Fang, J. (2024). Task-Driven Addie-Twist Model With A Teach-Study Double-Helix Structure. *Ieee Transactions On Education*, 67(1). <https://doi.org/10.1109/Te.2023.3296975>
- Lestari, N. M. C. P., Utama, I. M., & Utama, I. D. G. B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Bagi Pebelajar Bipa Pemula Di Undiksha. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/Jjpbs.V8i1.20535>
- Lior, L. N. (2013). Design And Development Models And Processes. In *Writing For Interaction*. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-394813-7.00002-X>
- Lubis, H., Zurika Elvianti, & Et Al. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Android Dengan Aplikasi "Aksi (Asah Akuntansi)." *Seminar Nasional Pendidikan*.
- Nur, M. A. R. (2019). Bipa Sebagai Strategi Kebudayaan Dan Implementasinya Dalam Metode Pembelajaran. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9).

- Patriani, R. P., & Kusumaningrum, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dan 3 Dimensi Kelas Xi Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Penelitian Ipteks*, 5(2). <https://doi.org/10.32528/Ipteks.V5i2.3651>
- Permatasari, D. A. (2022). Peningkatan Motivasi Dan Konsentrasi Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Game Kahoot Di Tingkat Sekolah Menengah Atas. *Sandibasa I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I)*, 4(1).
- Purwono, P., & Asteria, P. (2021). Pembelajaran Bipa Dengan Aplikasi Awan Asa Berbasis Pengenalan Lintas Budaya. *Fon : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 17(1), 97–107. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.V17i1.3892>
- Purwono, P. Y., Rasiawan, M. F., & Wijaya, O. V. (2021). Pembelajaran Bahasa Jerman Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Mahasiswa Berbantuan Aplikasi Awan Asa. *Brila: Journal Of Foreign Language Education*, 1(2), 55–67.
- Rahayu, P. A. (2022). Penggunaan Oodlu Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktis 7: Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2022*, 7(1).
- Rahmalia, D., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak. *Jurnal Basicedu*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i2.782>
- Rispantyo, A. T. S. &. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Inovasi Pengembangan Di Era Media Digital Dan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1). <https://doi.org/10.33061/jgz.V7i1.3059>
- Salas-Rueda, R. A., Salas-Rueda, É. P., & Salas-Rueda, R. D. (2020). Analysis And Design Of The Web Game On Descriptive Statistics Through The Addie Model, Data Science And Machine Learning. *International Journal Of Education In Mathematics, Science And Technology*, 8(3). <https://doi.org/10.46328/ijemst.V8i3.759>
- Sekarsari, R. W., Fabiola, J. D., Hidayatullah, R., Oktaviana, D., Ma'arif, S. D., Riansyah, I. A. S., Giofany, M., Rokhmawati, I. N., Agestwo, R., Putra, A. D., & Sahroni, A. (2020). Meningkatkan Potensi Sumber Daya Alam Untuk Mewujudkan Desa Wisata. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (Jp2m)*, 1(2). <https://doi.org/10.33474/jp2m.V1i2.6509>
- Setianingrum, I., & Azizah, N. (2021). Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal*

Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1268>

- Song, X., & Sabran, M. K. (2024). The Use Of Image Resources In The Improvement Of University Teaching Based On The Addie Model. *Applied Mathematics And Nonlinear Sciences*, 9(1). <https://doi.org/10.2478/amns.2023.1.00269>
- Suryana, D., Sari, N. E., Winarti, Lina, Mayar, F., & Satria, S. (2021). English Learning Interactive Media For Early Childhood Through The Total Physical Response Method. *Jpud - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(1). <https://doi.org/10.21009/jpud.151.04>
- Suwandi, S. (2022). Sinergi Budaya Dan Teknologi Dalam Ilmu Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya. *Jurnal: Universitas Sebelas Maret*.
- Tomasouw, J., Marantika, J. E. R., Maitimu, C. S., & Lestari, V. (2021). Pengembangan Materi Pembelajaran Berdasarkan Konstruktivisme Sosial Melalui Pendekatan Scaffolding. *Gaba-Gaba : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam Bidang Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 1(1). <https://doi.org/10.30598/gabagabavol1iss1pp30-35>
- Udayana, A. T. P., Wirawan, I. M. A., & Sunarya, I. M. G. (2015). Pengembangan Aplikasi Panduan Pariwisata Berbasis Android Di Kabupaten Klungkung. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(1).
- Verdial, J. D. C. (2019). Problematik Perencanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Smk Suria Atambua. *Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2). <https://doi.org/10.32938/jbi.v4i2.203>
- Wardhani, P. S. N. (2018). Pelaksanaan Pendidikan Multikultural Dalam Upaya Membangun Keberagaman Dan Meningkatkan Persatuan Bangsa Di Sekolah Inklusi. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1).
- Wijana, D. P. (2018). Pemertahanan Dan Pengembangan Bahasa Indonesia (Indonesian Language Maintenance And Development). *Widyaparwa*, 46(1). <https://doi.org/10.26499/wdprw.v46i1.166>
- Wismanto, A. (2017). Interdependensi Antara Bahasa Indonesia Dengan Iptek Sebagai Penghela Pembentukan Istilah Melalui Media Bahasa. *Jurnal Tuturan*, 3(1). <https://doi.org/10.33603/jt.v3i1.812>
- Yanuar, R. F., & Putri, T. N. D. U. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sds Harapan Jakarta. *Educare: Journal Of Primary Education*, 2(2). <https://doi.org/10.35719/educare.v2i2.74>
- Zhang, Z., Yue, S., Wang, J., & Yang, P. (2024). An Innovative Teaching Model Of

Automotive Manufacturing Process Based On Addie Model. *Applied Mathematics And Nonlinear Sciences*, 9(1). <https://doi.org/10.2478/Amns.2023.1.00098>