LEARN RESOURCES: INTERACTIVE LEARNING MEDIA ALUNE LANGUAGE

Melda Dahoklory [1], Caryl Alyona2, Hendrik K Tupan[3], Semuel Siwalete[4], Alberthus Lalaun[5]

[1,2,3,4,5]Politeknik Negeri Ambon
[1]meldadahoklory@gmail.com, [1]alyona.caryl@yahoo.fr [3]h3ntup@gmail.com , [4]semuelsiwalete@gmail.com,
[5]albertuslalaun@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran bahasa adalah segala bentuk alat, sarana, atau teknologi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran keterampilan berbahasa, baik lisan maupun tulisan. Media ini berfungsi untuk mempermudah pemahaman materi, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperkaya pengalaman belajar bahasa. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan identitas peserta didik. Dalam konteks ini, kearifan lokal (local wisdom) memegang peran penting sebagai sumber nilai, budaya, dan pengetahuan yang hidup di tengah masyarakat. Sayangnya, arus globalisasi dan modernisasi yang begitu cepat sering kali menyebabkan generasi muda kurang mengenal budaya daerahnya sendiri. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media ini berfungsi sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, mempermudah pemahaman peserta didik, serta menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perubahan, mulai dari media konvensional hingga digital interaktif. Sekolah Dasar Negeri Allang Asaude merupakan Sekolah Dasar yang berada di Desa Allang Asaude, Kecamatan Huamual Belakang, kabupaten Seram Bagian Barat, Provinsi Maluku. Sekolah Dasar Negeri Allang Asaude merupakan Sekolah Dasar yang berada di Desa Allang Asaude, Kecamatan Huamual Belakang, kabupaten Seram Bagian Barat, Provinsi Maluku. Penerapan pembelajaran budaya daerah berupa Bahasa Daerah Allang, masih sangat sederhana yaitu dengan mengunakan kamus jilid Bahasa Allang. Metode pembelajaran yang diajarkan dalam bentuk kata per kata dengan model penghafalan, sehingga saat ini masih banyak siswa SD Negeri Allang Asaude yang malas belajar dalam menangkap dan memahami setiap kata atau kalimat yang di ajarkan. Model pembelajaran Bahasa daerah ini mengakibatkan banyak siswa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan Tujuan dari penelitian ini adalah menggembangkan sebauh sumber belajar yang menggunakan media teknologi interaktif Bahasa alune. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). MDLC adalah suatu metode atau pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengembangkan produk multimedia, termasuk media pembelajaran. Metode ini terdiri dari beberapa tahapan yang saling berurutan dan saling terkait, bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: Alune, Belajar, Interaktif, Media, Sumber

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media ini berfungsi sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, mempermudah pemahaman peserta didik, serta menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perubahan, mulai dari media konvensional hingga digital interaktif.

Berdasarakan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Pasal 3 dan Pasal 4 Menjelaskan tujuan pendidikan dan prinsip penyelenggaraan pendidikan yang relevan dengan pemanfaatan teknologi. Pasal 40 Ayat (2): Pendidik berhak memperoleh pelatihan dan pengembangan profesi secara berkelanjutan, termasuk penggunaan media pembelajaran digital. Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (sekarang sebagian telah diubah melalui PP No. 32 Tahun 2013) Pasal 42: menyebutkan bahwa proses pembelajaran harus menggunakan berbagai media dan sumber belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Mewajibkan pendidik untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Permendikbud Nomor 23 Tahun 2013 tentang Pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjadi dasar operasional untuk pengembangan dan pemanfaatan TIK dalam layanan pendidikan. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan perubahannya dalam UU Nomor 19 Tahun 2016 memberi landasan hukum penggunaan teknologi digital, termasuk dalam kegiatan pembelajaran secara daring (online).

Sekolah Dasar Negeri Allang Asaude merupakan Sekolah Dasar yang berada di Desa Allang Asaude, Kecamatan Huamual Belakang, kabupaten Seram Bagian Barat, Provinsi Maluku. SD Negeri Allang Asaude didirikan sejak 1 januari 1910, dan mulai kegiatan pendidikan belajar mengajar pada tahun 1949. SD Negeri Allang Asaude dengan kapasitas sekolah yang begitu strategis dengan memiliki 16 ruang kelas dan 2 perpustakaan. dimana keseluruhan siswa bersal dari Desa Allang Asaude dengan jumlah siswa mencapai 137 orang yang terbagi-bagi dari kelas 1 = 23, kelas 2 = 22, kelas 3 = 24, kelas 4 = 22, kelas 5 = 23, dan kelas 6 = 23. Dengan jumlah guru keseluruhan mencapai 10 orang guru, dimana terdapat 9 guru pegawai dan 1 guru honorer (Data Hasil Survey, 2024). SD Negeri Allang Asaude menerapkan pembelajaran budaya daerah berupa belajar bahasa daerah atau bahasa ibu, dimana terjadi saat ini pengguna bahasa daerah yang semakin menipis dan hampir tidak ada diterlebih khusus Bahasa Allang pada kalangan muda, sehingga di terapkannya pembelajaran Bahasa Daerah Allang pada SD Negeri Allang Asaude.

Media pembelajaran bahasa adalah segala bentuk alat, sarana, atau teknologi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran keterampilan berbahasa, baik lisan maupun tulisan. Media ini berfungsi untuk mempermudah pemahaman materi, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperkaya pengalaman belajar bahasa. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan identitas peserta didik. Dalam konteks ini, kearifan lokal (local wisdom) memegang peran penting sebagai sumber nilai, budaya, dan pengetahuan yang hidup di tengah masyarakat. Sayangnya, arus globalisasi dan modernisasi yang begitu cepat sering kali menyebabkan generasi muda kurang mengenal budaya daerahnya sendiri. Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mengaitkan antara materi pelajaran dengan konteks budaya lokal. Salah satu cara yang efektif adalah melalui media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Media ini tidak hanya menyampaikan materi akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya, sosial, dan moral yang berasal dari lingkungan sekitar peserta didik. Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, hal ini juga dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air, memperkuat identitas budaya, serta mendukung pelestarian warisan budaya bangsa. Dengan memadukan teknologi pendidikan dan nilai-nilai lokal, media pembelajaran berbasis kearifan lokal menjadi salah satu inovasi penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang berakar pada budaya bangsa.

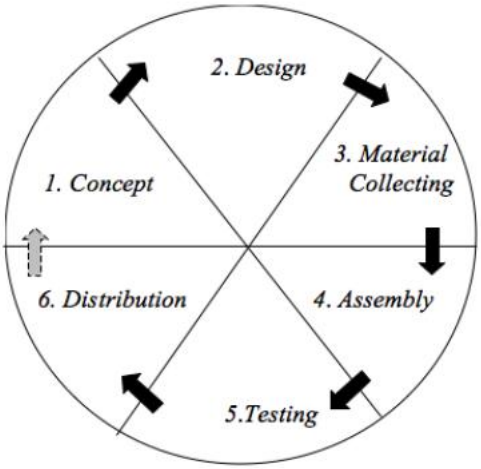
2. METODE PENELITIAN

Multimedia adalah gabungan dari berbagai media yang terdiri dari teks, gambar, suara, animasi, dan video yang disatukan dan dikendalikan oleh komputer untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada pengguna secara interaktif (Menurut Luthfi (2005)). Kekuatan multimedia terletak pada kombinasi elemen media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Dalam konteks pendidikan, multimedia dapat meningkatkan daya serap siswa, memperjelas materi abstrak, serta meningkatkan motivasi belajar.

Multimedia menghadirkan elemen visual, audio, dan interaktif yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Ini dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Materi yang sulit atau abstrak lebih mudah dipahami ketika disampaikan dengan bantuan gambar, simulasi, atau animasi. Setiap siswa memiliki gaya belajar berbeda: visual, auditori, kinestetik. Multimedia bisa mengakomodasi semuanya secara bersamaan.

Menurut Munir (2013) Dengan multimedia interaktif, siswa dapat belajar secara mandiri melalui kuis, simulasi, dan game edukasi yang memungkinkan umpan balik langsung. Multimedia dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan masing-masing (self-paced learning). Informasi yang disampaikan dengan teks dan gambar lebih mudah diingat daripada teks saja (teori dual coding) .

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). MDLC adalah suatu metode atau pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengembangkan produk multimedia, termasuk media pembelajaran. Metode ini terdiri dari beberapa tahapan yang saling berurutan dan saling terkait, bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 1. Tahapan Metode *Multimedia Development Life Cycle*
(Sumber: Putra, A. D., Susanto, M. R. D., & Fernando, Y. (2023))

Tahapan dalam MDLC

1. *Concept* (Konsep): Pada tahap ini merupakan tahapan untuk menentukan ide dasar dan tujuan pengembangan multimedia. Identifikasi kebutuhan pengguna (siswa/guru), jenis media yang digunakan (teks, gambar, video, animasi, dll), dan ruang lingkup materi.
2. *Design* (Perancangan): Pada tahap ini merupakan tahapan untuk Merancang struktur navigasi, storyboard, desain tampilan antarmuka (interface), dan alur interaktif.Mendesain bagaimana informasi akan disampaikan kepada pengguna secara efektif.
3. *Material Collecting* (Pengumpulan Materi): Pada tahap ini merupakan tahapan untuk Mengumpulkan semua bahan yang diperlukan: teks pelajaran, gambar, video, audio, animasi, dan grafik. Bahan dapat berupa hasil produksi sendiri, dokumentasi, atau dari sumber sah dan terbuka.
4. *Assembly* (Pembuatan/Produksi): Pada tahap ini merupakan tahapan untuk Menggabungkan semua elemen multimedia ke dalam satu produk utuh menggunakan perangkat lunak (contoh: Adobe Animate, Articulate, Canva, PowerPoint Interaktif). Pada tahap ini dilakukan juga pengkodean dan pengaturan interaktivitas.
5. Testing (Pengujian): Pada tahap ini merupakan tahapan untuk proses Menguji apakah media berfungsi dengan baik secara teknis (debugging) dan sesuai tujuan pembelajaran. Uji coba dilakukan bersama guru dan siswa untuk mendapatkan feedback (respons pengguna).

6. Distribution (Distribusi): Pada tahap ini merupakan tahapan untuk proses Produksi media yang didistribusikan ke pengguna melalui platform seperti Learning Management System (LMS), Google Classroom, flashdisk, CD/DVD, atau website.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah Dasar Negeri Allang Asaude merupakan Sekolah Dasar yang berada di Desa Allang Asaude, Kecamatan Huamual Belakang, kabupaten Seram Bagian Barat, Provinsi Maluku. Penerapan pembelajaran budaya daerah berupa Bahasa Daerah Allang, masih sangat sederhana yaitu dengan mengunakan kamus jilid Bahasa Allang. Metode pembelajaran yang diajarkan dalam bentuk kata per kata dengan model penghafalan, sehingga saat ini masih banyak siswa SD Negeri Allang Asaude yang malas belajar dalam menangkap dan memahami setiap kata atau kalimat yang di ajarkan. Model pembelajaran Bahasa daerah ini mengakibatkan banyak siswa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, siswa juga menjadi kesulitan dikarenakan beberapa factor yaitu:

1) Kurangnya Penutur Asli: Banyak siswa tidak lagi menggunakan bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari, bahkan di rumah. Akibatnya, mereka tidak terbiasa mendengar atau berbicara dalam bahasa tersebut.
2) Minimnya Bahan Ajar dan Media Pendukung: Buku teks, kamus, atau media pembelajaran interaktif untuk bahasa daerah sering kali terbatas, bahkan tidak tersedia di beberapa wilayah.
3) Variasi Dialek yang Beragam: Bahasa daerah sering memiliki banyak dialek atau variasi lokal, sehingga membingungkan siswa dalam memahami bentuk baku bahasa yang diajarkan di sekolah.
4) Kurangnya Guru yang Kompeten: Tidak semua guru memiliki latar belakang atau penguasaan bahasa daerah yang baik, sehingga pembelajaran kurang maksimal.
5) Kurangnya Minat dan Motivasi Siswa: Banyak siswa menganggap bahasa daerah tidak relevan dengan kehidupan modern atau masa depan mereka, sehingga kurang tertarik untuk mempelajarinya.
6) Pengaruh Bahasa Nasional dan Asing: Bahasa Indonesia dan bahasa asing (terutama Bahasa Inggris) lebih dominan digunakan dalam media, internet, dan kehidupan sekolah, sehingga menggeser peran bahasa daerah.
7) Metode Pembelajaran yang Kurang Inovatif: Pembelajaran bahasa daerah sering kali masih menggunakan metode ceramah dan hafalan, bukan pendekatan kontekstual atau berbasis budaya lokal yang menarik.
8) Kurangnya Dukungan dari Lingkungan Sekitar: Jika keluarga dan masyarakat tidak mendukung penggunaan bahasa daerah, maka pembelajaran di sekolah menjadi kurang efektif karena tidak didukung oleh praktik sehari-hari.

Media pembelajaran bahasa daerah adalah segala bentuk alat bantu, baik berupa visual, audio, audiovisual, maupun digital, yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran bahasa daerah di lingkungan pendidikan formal maupun nonformal. Media ini digunakan agar siswa dapat memahami, menggunakan, dan melestarikan bahasa daerah secara efektif. Tujuan Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Daerah sebagai berikut:

1) Meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa daerah.
2) Membantu siswa memahami kosakata, struktur kalimat, dan pelafalan.
3) Melestarikan dan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal.
4) Membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.
5) Mendorong keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis).

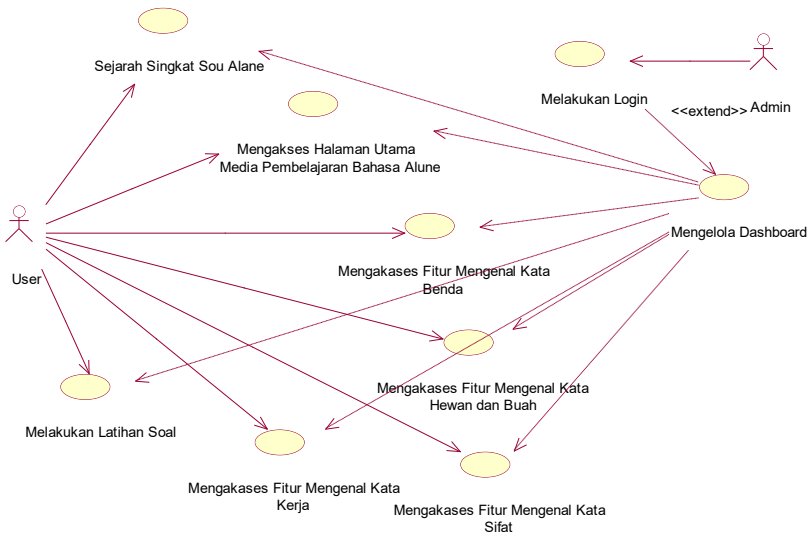
Berikut ini merupakan tahapan penyajian konten aplikasi sebagai berikut:

1. Concept (Konsep): Teknik yang digunakan berupa Analisis kebutuhan pengguna (user needs analysis), Studi pustaka dan observasi Penentuan tujuan, sasaran, dan platform berbasis mobile. Dari hasil survey dan analisis diperoleh bahwa siswa kesulitan belajar bahasa daerah, sehingga perlu dibuat media pembelajaran interaktif berbasis animasi.

2. Design (Desain): Pembuatan storyboards (alur cerita visual), Desain antarmuka (UI/UX) menggunakan tools seperti Figma, dan perancangan Objek Oriented dengan Bahasa visul

UML. Hasil yang diperoleh Mendesain tampilan aplikasi dengan menu “Belajar”, “Latihan”, dan “Evaluasi” serta alur penggunaannya.

Perancangan sistem ini didesain dengan menggunakan konsep objek oriented. Perancangan sistem berbasis *Object-Oriented* (OO) adalah pendekatan dalam pengembangan sistem yang berfokus pada objek sebagai elemen utama dalam membangun perangkat lunak. Pemodelan ini menggunakan bahasa pemodelan visual standar yang digunakan dalam rekayasa perangkat lunak untuk merancang dan memvisualisasikan sistem berbasis objek. *Unified Modeling Language* (UML) membantu pengembang dan tim memahami alur sistem, struktur data, dan interaksi antar komponen sebelum sistem dikembangkan. Usecase diagram adalah salah satu diagram dalam UML yang digunakan untuk memvisualisasikan fungsionalitas sistem dari sudut pandang pengguna (aktor). Diagram ini menjelaskan siapa saja yang menggunakan sistem (aktor) dan apa saja yang dapat mereka lakukan (use case). Berikut ini merupakan rancangan *Use Case Diagram* sistem yang dikembangkan sebagai berikut:



Gambar 2. *Use Case Diagram* Media Pembelajaran Bahasa Alune
(Sumber: Desain Pribadi, 2023)

3. Material Collecting (Pengumpulan Materi): Teknik yang digunakan berupa Pengumpulan gambar, audio, video, dan teks, serta perekaman suara ilustrasi visual, dan pengeditan multimedia. Proses ini dilakukan dengan mengambil gambar kosakata bahasa daerah dari kamus bahasa daerah, merekam pelafalan kata oleh penutur asli.

4. Assembly (Pembuatan / Penggabungan): teknik yang digunakan yaitu Pemrograman interaktif dengan tools (Adobe Animate, Unity, Construct 3, Articulate), dan juga proses Penggabungan elemen multimedia ke dalam satu sistem/aplikasi. Proses ini merupakan tahap Menggabungkan suara, teks, dan gambar ke dalam satu scene aplikasi.

Berikut ini merupakan tampilan aplikasi media ajar bahasa alune. Halaman ini adalah halaman awal pada saat Pengguna/User membuka Aplikasi yang terdapat pembelajaran, Latihan dan Informasi.

Gambar 3. Halaman Utama Media Pembelajaran Bahasa Alune
(Sumber: Desain Pribadi, 2024)

Halaman ini memuat pembelajaran tentang pengenalan kata benda dengan menggunakan Sou Alane (Bahasa Allang).

Gambar 4. Halaman Menu Mengenal Kata Benda Media Pembelajaran Bahasa Alune
(Sumber: Desain Pribadi, 2024)

Halaman ini memuat pembelajaran tentang pengenalan Hewan dan Buah menggunakan Sou Alane (Bahasa Allang).

Gambar 5. Halaman Menu Mengenal Kata Hewan dan Buah Media Pembelajaran Bahasa Alune
(Sumber: Desain Pribadi, 2024)

Halaman ini memuat pembelajaran tentang pengenalan Kata Sifat menggunakan Sou Alane (Bahasa Allang).

Gambar 6. Halaman Menu Mengenal Kata Sifat Media Pembelajaran Bahasa Alune
(Sumber: Desain Pribadi, 2024)

Halaman ini memuat pembelajaran tentang pengenalan Kata Kerja menggunakan Sou Alane (Bahasa Allang).

Gambar 7. Halaman Menu Mengenal Kata Kerja Media Pembelajaran Bahasa Alune
(Sumber: Desain Pribadi, 2024)

Selain itu terdapat fitur pendukung lainnya seperti halaamn Latihan. Dalam halaman ini, terdapat Latihan-latihan soal yang dapat membantu pengguna dalam meningkatkan pemahaman serta melatih hasil pembelajaran yang telah di pelajari. Dimana terdapat Latihan Kata Benda, Latihan Kata Kerja dan Latihan mengenal Hewan & Buah

Gambar 8. Halaman Menu Latihan Media Pembelajaran Bahasa Alune
(Sumber: Desain Pribadi, 2024)

5. Testing (Pengujian): Teknik yang digunakan yaitu Black-box testing untuk menguji fungsi-fungsi aplikasi, User testing (pengujian pengguna langsung).

   Berikut ini merupakan hasil uji fungsionalitas system dengan menggunakan metode pengujian blackbox testing.

Tabel 1. Hasil Uji Fungsionalitas Sistem

No	**Fitur yang Diuji**	**Status**	**Keterangan**
	Menu Utama berfungsi	Berhasil	Semua tombol dapat diklik
	Menu "Belajar"	Berhasil	Menampilkan konten materi
	Menu "Latihan Soal"	Berhasil	Soal muncul dan skor otomatis
	Suara pelafalan kosakata	Berhasil	Audio berjalan sesuai tombol
	Navigasi antar halaman	Berhasil	Tombol next/back bekerja

Berdasarkan hasil uji fungsionalitas sistem dapat dipastikan bahwa semua fitur utama berfungsi dengan baik dan sesuai dengan yang dirancang.

Berikut ini merupakan pertanyaan Kuesioner Kepuasan Pengguna (Siswa dan Guru) dengan menggunakan metode Skala Likert.

Tabel 2. Daftar pertanyaan Kuesioner Kepuasan Pengguna (Siswa dan Guru)

No	Pernyataan	Skor (1–5)
1	Tampilan aplikasi menarik dan menyenangkan	☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5
2	Navigasi atau perpindahan antar menu mudah dilakukan	☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5
3	Suara/audio pelafalan terdengar jelas dan membantu pemahaman	☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5
4	Materi kosakata bahasa daerah disajikan dengan jelas	☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5
5	Aplikasi ini membuat saya lebih tertarik belajar bahasa daerah	☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5

Tabel 3. Hasil Skor (Skala Likert 1–5)

Aspek	**Rata-Rata Skor**
Tampilan Menarik	4.7
Navigasi Mudah	4.7
Audio Jelas dan Membantu	4.5
Materi Mudah Dipahami	4.5
Menambah Minat Belajar	4.9

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif, menarik, dan interaktif. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman, minat belajar, serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam era digital saat ini, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat konvensional seperti gambar dan poster, tetapi juga mencakup media digital interaktif seperti video, animasi, dan aplikasi berbasis teknologi. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi ajar, dan tujuan pembelajaran akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.

Dengan demikian, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran secara kreatif dan inovatif sangat diperlukan guna menunjang keberhasilan proses pendidikan, termasuk dalam pelestarian bahasa daerah dan penguatan kearifan lokal.

4.2 Saran

Saran untuk pengembangan lebih lanjut pada Aplikasi Sou Alane (Bahasa Allang), diantaranya:

1) Pengembangan media pembelajaran sebaiknya terus diarahkan pada pemanfaatan teknologi digital yang interaktif dan mudah diakses, seperti aplikasi berbasis Android, e-learning, atau multimedia interaktif agar sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik.
2) Pengembangan fitur tambahan untuk lebih meningkatkan efektifitas pembelajaran, lebih lanjut dengan dikembangkan dan menambahkan fitur-fitur seperti kuiz berbasis game, penilaian otomatis, dan fitur pelacakan perkembangan pembelajaran siswa.
3) Media yang telah dikembangkan perlu diuji secara langsung di kelas dan dievaluasi efektivitasnya. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan dan pengembangan versi berikutnya.
4) Guru perlu diberikan pelatihan untuk menggunakan dan bahkan mengembangkan media pembelajaran secara mandiri, agar media yang tersedia bisa dimanfaatkan secara optimal dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Alyona, C., & Dahoklory, M. (2024, October). PEMANFAATAN UNIFIED MODELLING LANGUAGE DALAM PERANCANGAN E-COMMERCE PENJUALAN TENUN DESA TAWIRI. In *Prosiding Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV)* (Vol. 10, No. 1, pp. 169-176).

[2] Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, *11*(2), 46-56.

[3] Ayu, R. F. K., Sari, S. P., Setiawan, B. Y., & Fitriyah, F. K. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Daerah Melalui Cerita Rakyat Digital pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Studi Pengembangan. *Child Education Journal*, *1*(2), 65-72.

[4] Bogar, D. S., Raymond, C. P., Yeninar, R. F., & Dharsono, W. W. (2025). Pengembangan Aplikasi Kamus Elektronik Bahasa Napan Berbasis Android untuk Pelestarian Bahasa Daerah di Papua Tengah. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Teknik Informatika (JISTI)*, *8*(1), 54-64.

[5] Dahoklory, M., Tupan, H. K., Jamlaay, M., Parera, J. A., Alyona, C., & Lalaun, A. (2024). PROTOTYPE e-LAYANAN ADMINISTRASI PERSURATAN NEGERI HATIVE BESAR GUNA MENDUKUNG PROGRAM DESA DIGITAL. *JURNAL SIMETRIK*, *14*(2), 947-952.

[6] Daryanto, J. (2018). Enggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *6*(1).

[7] Erniati, E. (2019). INVENTARISASI BUNYI VOKAL DAN KONSONAN BAHASA ALUNE. *GENTA BAHTERA: Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesastraan*, *5*(2), 109-126.

[5] Erniati, E., Wahidah, W., & Harlin, H. (2018). Kamus Dwi Bahasa Alune-Indonesia.

[6] Hukubun, Y. (2018). Pergeseran Dan Pemertahanan Bahasa Alune Desa Murnaten Kecamatan Taniwel Kabupatenseram Bagian Barat Ambon. *Basindo*, *2*(1), 55-64.

[7] Luthfi, A. (2005). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

[8] Mokoginta, H. S., Tulenan, V., & Sugiarso, B. A. (2019). Aplikasi Game Edukasi 2D Pengenalan Bahasa Daerah Toraja Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, *14*(2), 235-242.

[9] Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyani, A. E. Y., Nuri, S., El-Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). Pembelajaran bahasa daerah melalui multimedia interaktif pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 4057-4066.

[10] Munir. (2013). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.

[11] Widianto, E. (2018). Pemertahanan bahasa daerah melalui pembelajaran dan kegiatan di sekolah. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, *1*(2), 1-13.

[12] Yati, D. (2015). Menyelamatkan bahasa daerah melalui pembelajaran bahasa yang komunikatif. In *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB* (Vol. 9, pp. 157-170).

[13] Zalmi, Y. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa Daerah Melalui Game Interaksi Tebak Kata* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).