

Fitriya Ramadhani. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Tentang Kuliner Madura Bagi Pemelajar BIPA 3*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Ira Fatmawati.

ABSTRAK

Penelitian ini memaparkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android tentang kuliner Madura* bagi pemelajar BIPA 3 yang diberi nama Kumabi 3. Media Kumabi 3 ini merupakan proses pembelajaran menggunakan media aplikasi yang dapat diinstal pada gawai *android*. Media yang dikembangkan diintegrasikan dengan kuliner Madura untuk menyebarluaskan kuliner Madura ke kancan internasional. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan kelayakan pengembangan media pembelajaran aplikasi Kumabi 3, dan mengetahui respons pengajar dan pemelajar BIPA sebagai pengguna media. Objek dalam penelitian ini adalah mahasiswa BIPA 3 Darmasiswa Universitas Negeri Surabaya. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation*) dengan urutan tahapan, yaitu (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) dan evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang ditinjau dari kelayakan materi, bahasa, media, dan kelayakan respons pengguna (pengajar dan pemelajar) sebagai berikut. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran binteraktif berbasis *android* dengan nama aplikasi Kumabi 3. Hasil persentase kelayakan produk dari ahli materi 91% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli bahasa 94% dengan kategori “Sangat Layak”, dan ahli media 97% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun hasil persentase kepraktisan media melalui respons pengguna, diperoleh 92% dari respons pengajar dengan kategori “Sangat Praktis”, dan 89% dari respons pemelajar dengan kategori “Sangat Layak”.

Kata kunci: *android*, BIPA 3, budaya madura, media pembelajaran interaktif

Fitriya Ramadhani. 2024. Development of Android-based Interactive Learning Media with Cultural Content on Madurese Culinary for BIPA Students 3. Thesis, Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Supervisor: Ira Fatmawati.

ABSTRACT

This research describes the development of Android-based interactive learning media about Madurese culinary for BIPA 3 students, named Kumabi 3. Kumabi 3 media is a learning process using application media that can be installed on Android devices. The media developed is integrated with Madurese culinary to disseminate Madurese culinary to the international arena. This development research aims to describe the process and feasibility of developing the Kumabi 3 application learning media, and determine the response of BIPA teachers and students as media users. The objects of this research were BIPA 3 Darmasiswa students at Surabaya State University. The development method used in this research is the ADDIE method (Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluation) with a sequence of stages, namely (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) and evaluation. The results of this research show that Android-based interactive learning media in terms of the appropriateness of the material, language, media, and appropriateness of user responses (teachers and students) are as follows. This research produced a product in the form of Android-based interactive learning media with the name Kumabi 3 application. The product feasibility percentage results from material experts were 91% in the "Very Feasible" category, 94% for language experts in the "Very Feasible" category, and 97% for media experts in the "Very Feasible" category. "Very Worth It". As for the results of the percentage of media practicality through user responses, 92% of teacher responses were obtained in the "Very Practical" category, and 89% of student responses were in the "Very Appropriate" category.

Keywords: *android, BIPA 3, madurese culture, interactive learning media*