



PENGEMBANGAN APLIKASI *SINTANG* DICTIONARY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN APRESIASI BAHASA DAN BUDAYA

Dede Rahmat¹, Sri Kusnita², Herlina³

^{1,2,3} Bahasa, Seni, dan Kejuruan, Universitas PGRI Pontianak

Email: dederahmat.kj8@gmail.com¹, srikusnita16@gmail.com², alif.alifah7810@gmail.com³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Menerima : 18 Juli 2025

Revisi : 28 September 2025

Diterima : 28 Oktober 2025

Kata Kunci:

Pengembangan, ADDIE, *Sintang* Dictionary (SINDI), Kamus Digital

Keywords:

Development, ADDIE, *Sintang* Dictionary (SINDI), Digital Dictionary

Korespondensi:

Dede Rahmat

Universitas PGRI Pontianak

Email:

dederahmat.kj8@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi *Sintang Dictionary* (SINDI) sebagai kamus digital dan media pembelajaran kosakata bahasa dialek Melayu Sintang pada mata kuliah Apresiasi Bahasa dan Budaya di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa, karakteristik pengguna, serta sarana dan prasarana pembelajaran. Tahap perancangan mencakup penyusunan desain antarmuka dan instrumen penelitian. Tahap pengembangan menghasilkan prototipe aplikasi yang divalidasi oleh tiga validator ahli (ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media). Tahap implementasi dilakukan pada 19 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia melalui uji coba penggunaan aplikasi. Evaluasi dilakukan menggunakan angket validasi ahli dan kuesioner respon mahasiswa untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Hasil validasi menunjukkan tingkat kevalidan aspek bahasa 98% dan 96%, materi 92,5%, serta media 95% dan 90%, seluruhnya berkategori sangat valid. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan minat belajar mahasiswa sebesar 94,21% dan pemahaman terhadap kosakata bahasa Melayu Sintang sebesar 97,05%, dengan rata-rata keefektifan keseluruhan sebesar 96,37% yang termasuk kategori sangat efektif. Dengan demikian, *Sintang Dictionary* (SINDI) dinyatakan layak digunakan sebagai kamus digital yang adaptif, interaktif, dan relevan dalam meningkatkan minat serta pemahaman mahasiswa terhadap pembelajaran bahasa daerah secara kontekstual.

ABSTRACT

This study aims to develop the *Sintang Dictionary* (SINDI) application as a digital dictionary and learning medium for Malay *Sintang* dialect vocabulary in the *Appreciation of Language and Culture* course at STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. The research employed the *Research and Development* (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The analysis stage identified students' needs, user characteristics, and available learning facilities. The design stage involved preparing the interface layout and research instruments. The development stage produced a prototype validated by three expert validators (a linguist, a material expert, and a media expert). The implementation stage was conducted with 19 students of the Indonesian Language and Literature Education Study Program through a trial of the application. The evaluation stage utilized expert validation questionnaires and student response questionnaires to assess the product's validity, practicality, and effectiveness. The validation results showed that the linguistic aspect scored 98% and 96%, the material aspect 92.5%, and the media aspect 95% and 90%, all categorized as highly valid. The effectiveness test indicated an increase in students' learning interest by 94.21% and understanding of Malay *Sintang* vocabulary by 97.05%, with an overall effectiveness average of 96.37%, classified as highly effective. Therefore, the *Sintang Dictionary* (SINDI) is declared feasible to be used as a digital dictionary that is adaptive,

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era *Society* 5.0 telah membawa perubahan signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam cara peserta didik memperoleh, mengelola, dan mengonstruksi pengetahuan. Pendidikan dalam era *Society* 5.0 dianggap sebagai kebutuhan esensial yang harus terpenuhi agar manusia dapat mencapai perkembangan, kemajuan, dan kesejahteraan (Nadeak, 2024). Integrasi teknologi digital memungkinkan kegiatan pembelajaran tidak hanya berlangsung di ruang kelas, tetapi juga melalui berbagai platform interaktif yang dapat diakses kapan pun dan di mana pun. Transformasi digital menghadirkan peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang adaptif, interaktif, serta berorientasi pada pelestarian nilai-nilai lokal. Salah satu aspek yang dapat dioptimalkan melalui teknologi adalah pelestarian bahasa daerah. Bahasa daerah merupakan warisan budaya yang memiliki nilai historis, identitas, serta kearifan lokal yang tinggi (Insani & Ridha, 2025). Namun, bahasa daerah kini menghadapi tantangan serius akibat berkurangnya penutur aktif di kalangan generasi muda. Pemertahanan bahasa mencerminkan kesetiaan penutur untuk terus menggunakan bahasa ibu di tengah gempuran bahasa lain yang semakin populer (Tyas, Astuti, & Widasari, 2018).

Salah satu penyebab kepunahan bahasa daerah adalah para penutur jatinya tidak lagi menggunakan serta mewariskan bahasa tersebut kepada generasi berikutnya (Rohana,

Mukhlis, & Jamaluddin, 2024). Kondisi ini juga terlihat pada menurunnya penggunaan bahasa daerah, yang tidak hanya terjadi di wilayah perkotaan besar, tetapi juga di daerah seperti Sintang, Kalimantan Barat. Bahasa Melayu dialek Sintang kini mulai jarang digunakan dalam interaksi sehari-hari, khususnya di kalangan mahasiswa. Fenomena tersebut menunjukkan perlunya upaya sistematis melalui pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual untuk menumbuhkan kembali minat serta pemahaman mahasiswa terhadap bahasa daerah.

Upaya pelestarian bahasa daerah melalui pendidikan tinggi masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu contohnya tampak pada pelaksanaan mata kuliah Apresiasi Bahasa dan Budaya di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang hingga kini masih menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti bahan ajar cetak dan penjelasan lisan dosen. Kondisi tersebut menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami kosakata serta ungkapan khas bahasa Melayu Sintang secara mendalam. Keterbatasan sumber belajar dan minimnya media digital yang relevan turut menghambat proses internalisasi nilai-nilai budaya lokal dalam kegiatan akademik. Di sisi lain, hasil observasi awal menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki minat tinggi terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sebagian besar dari mereka lebih antusias menggunakan media berbasis aplikasi dibandingkan dengan teks cetak tradisional.

Oleh karena itu, pengembangan aplikasi kamus digital yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penerjemahan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif, menjadi kebutuhan mendesak dalam memperkuat kompetensi bahasa daerah mahasiswa.

Berbagai penelitian sebelumnya telah berupaya mengembangkan kamus digital sebagai sarana dokumentasi sekaligus media pembelajaran bahasa daerah. Penelitian yang dilakukan oleh Insani dan Mulyana (2019) menghasilkan aplikasi kamus bahasa Jawa digital berbasis Android yang dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMA/SMK. Namun demikian, penelitian tersebut masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, pengembangannya hanya difokuskan pada peserta didik tingkat sekolah menengah sehingga belum mengakomodasi kebutuhan pembelajaran di perguruan tinggi. Kedua, aplikasi yang dihasilkan lebih menekankan fungsi penerjemahan dan latihan soal tanpa mengintegrasikan unsur pembelajaran kontekstual maupun apresiasi budaya. Ketiga, belum terdapat fitur multimedia seperti audio dan gambar yang dapat memperkuat pemahaman pengguna terhadap kosakata dan pelafalan. Keempat, aplikasi hanya berbasis Android sehingga penggunaannya terbatas pada perangkat seluler.

Penelitian yang dilakukan oleh Hasan dan Iribaram (2022) berfokus pada pengembangan kamus digital bahasa daerah Papua dengan penekanan pada penyempurnaan fitur teknis seperti penulisan fonetis dan tampilan

antarmuka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi tersebut dinyatakan sangat layak secara fungsional. Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, pengembangannya lebih menitikberatkan pada aspek teknis tanpa menguji efektivitas penggunaan aplikasi dalam konteks pembelajaran. Kedua, uji coba produk hanya melibatkan validasi pakar dan *blackbox testing*, sehingga belum menggambarkan respons pengguna sebenarnya. Ketiga, fitur pembelajaran yang dikembangkan masih terbatas pada penyediaan lema dan panduan fonetis, tanpa integrasi elemen multimedia atau konteks budaya lokal. Selain itu, fitur pelafalan suara dan sistem manajemen konten masih sebatas rekomendasi untuk penelitian lanjutan.

Penelitian yang dilakukan oleh Kasema, Sentinuwo, dan Sambul (2018) juga mengembangkan aplikasi kamus bahasa daerah Pasuruan berbasis Android sebagai sarana pembelajaran dan pelestarian bahasa Ratahan. Meskipun aplikasi tersebut berfungsi dengan baik, fokus pengembangan masih terbatas pada aspek dokumentasi bahasa tanpa menekankan fungsi pedagogisnya sebagai media pembelajaran yang interaktif.

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Pasinggi dan Pongdatu (2024) mengembangkan prototipe kamus bahasa Toraja–Indonesia berbasis web sebagai upaya pelestarian bahasa daerah. Aplikasi tersebut dinilai fungsional dan akurat, tetapi masih berfokus pada aspek teknis penerjemahan tanpa mengkaji efektivitasnya dalam konteks pembelajaran. Fitur pendukung seperti audio, visual, dan integrasi nilai budaya lokal juga

belum dioptimalkan untuk memperkaya pengalaman belajar pengguna.

Berdasarkan telaah terhadap sejumlah penelitian terdahulu, tampak bahwa sebagian besar pengembangan kamus digital bahasa daerah masih berorientasi pada fungsi dokumentatif. Aspek pedagogis, seperti integrasi media ke dalam proses pembelajaran, penerapan strategi instruksional, serta evaluasi efektivitasnya terhadap hasil belajar, belum menjadi fokus utama.

Keterbatasan lain dari penelitian terdahulu adalah rendahnya tingkat interaktivitas media. Sebagian besar kamus digital belum menyediakan fitur pelafalan audio, contoh kalimat kontekstual, maupun konten visual yang dapat memperkuat pemahaman pengguna terhadap makna dan nuansa budaya suatu kosakata. Selain itu, sebagian aplikasi tidak memberi ruang bagi pengguna untuk berkontribusi dalam memperkaya data kosakata, sehingga sifatnya statis dan kurang adaptif terhadap perkembangan bahasa di masyarakat. Kelemahan-kelemahan tersebut menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*) yang dapat diisi melalui pengembangan aplikasi kamus digital yang tidak hanya bersifat dokumentatif, tetapi juga dirancang dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran (*instructional design*) yang sistematis dan terukur.

Penelitian ini menghadirkan inovasi melalui pengembangan *Sintang Dictionary* (SINDI). Pengembangan aplikasi dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) guna memastikan proses yang

sistematis. Aplikasi ini dibuat untuk mendukung pembelajaran pada mata kuliah Apresiasi Bahasa dan Budaya. SINDI menyediakan aktivitas pembelajaran interaktif serta panduan penggunaan yang dapat diintegrasikan ke dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan sistem asesmen perkuliahan. Aplikasi SINDI memiliki entri kosakata disertai contoh kalimat kontekstual, pelafalan audio berdialek Sintang, ilustrasi visual yang memperkaya pemahaman pengguna terhadap nilai-nilai budaya dalam setiap kosakata, serta aspek partisipatif, yang memungkinkan dosen dan mahasiswa menambahkan entri baru melalui sistem moderasi. Dengan demikian, SINDI tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai platform kolaboratif yang mendukung pelestarian bahasa daerah secara berkelanjutan. Dari sisi metodologi, pengembangan SINDI tidak hanya menekankan pada aspek teknologis, tetapi juga menilai kualitas produk berdasarkan tiga kriteria utama dalam penelitian pengembangan, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Validasi dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media untuk memastikan kelayakan konten dan tampilan aplikasi. Selanjutnya, implementasi dan evaluasi dilakukan melalui uji coba terbatas terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Persada Khatulistiwa Sintang guna mengukur tingkat kepraktisan dan keefektifan aplikasi dalam meningkatkan minat serta pemahaman mahasiswa terhadap kosakata bahasa Melayu Sintang. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk digital inovatif,

tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal di pendidikan tinggi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *Sintang Dictionary* (SINDI) sebagai kamus digital sekaligus media pembelajaran yang adaptif, interaktif, dan kontekstual. Pengembangan ini diharapkan mampu memperkuat minat mahasiswa dalam mempelajari bahasa daerah serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap makna dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dalam pengembangan model pembelajaran berbasis kearifan lokal yang terintegrasi dengan teknologi digital di era pendidikan modern.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Syahid, Istiqomah, dan Azwary (2024) menyatakan bahwa model ADDIE merupakan model penelitian dan pengembangan yang bersifat rasional serta menyeluruh. Model ADDIE merupakan desain instruksional yang berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, bersifat sistematis, serta menggunakan pendekatan sistem terhadap pengetahuan dan pembelajaran manusia (Gita, Annas, & Kobandaha, 2025). Model ini dipilih karena memiliki karakteristik yang sistematis, terukur,

dan relevan untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa kamus digital yang valid, praktis, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran kosakata bahasa Melayu dialek Sintang. Setiap tahap dalam model ADDIE saling berkaitan dan membentuk suatu rangkaian yang berkesinambungan, mulai dari tahap identifikasi kebutuhan hingga penilaian efektivitas produk secara empiris.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan berbasis teknologi pada mata kuliah Apresiasi Bahasa dan Budaya di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Analisis ini mencakup empat aspek utama, yaitu analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik pengguna, sarana dan prasarana, serta relevansi materi kosakata bahasa Melayu dialek Sintang dengan capaian pembelajaran mata kuliah. Data diperoleh melalui wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah, observasi kegiatan pembelajaran, dan penyebaran angket kebutuhan kepada mahasiswa.

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun rancangan konseptual dan teknis aplikasi SINDI. Proses ini meliputi pembuatan *user flow*, desain antarmuka pengguna (*user interface*), perancangan struktur basis data kosakata, serta penyusunan instrumen penelitian yang digunakan dalam proses validasi dan uji coba. Prinsip desain yang digunakan adalah *user-centered design*, yaitu berfokus pada kemudahan navigasi dan kesesuaian tampilan dengan kebutuhan pengguna. Fitur utama yang dirancang mencakup pencarian kosakata, pelafalan audio,

ilustrasi visual, dan input kosakata baru. Untuk mendukung proses pengembangan, perancangan tampilan dilakukan menggunakan Figma, sedangkan sistem dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan basis data *MySQL* melalui *framework CodeIgniter*. Pada tahap ini juga disusun instrumen validasi ahli dan angket respon mahasiswa yang mengukur aspek kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan produk.

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi rancangan menjadi produk awal atau prototipe aplikasi SINDI. Tahap ini dilakukan dengan menerapkan desain yang telah disusun pada tahap sebelumnya dan menghasilkan aplikasi fungsional yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Prototipe tersebut kemudian divalidasi oleh tiga validator ahli, masing-masing terdiri atas seorang ahli bahasa, seorang ahli materi, dan seorang ahli media pembelajaran. Instrumen validasi mencakup indikator kebahasaan, ketepatan materi, kelayakan tampilan, dan kemanfaatan aplikasi dalam mendukung pembelajaran. Validitas isi instrumen dijamin melalui proses *content validity* oleh para validator ahli, sedangkan konsistensi hasil penilaian digunakan untuk memastikan keandalan instrumen. Hasil penilaian kuantitatif dan masukan kualitatif dari para validator menjadi dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diuji coba kepada mahasiswa.

Tahap implementasi dilakukan dengan melibatkan 19 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang sedang mengikuti mata kuliah Apresiasi Bahasa dan Budaya. Seluruh mahasiswa tersebut

ditetapkan sebagai subjek penelitian karena mereka merupakan pengguna langsung aplikasi dalam kegiatan pembelajaran. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling, mengingat jumlah mahasiswa dalam kelas tersebut memungkinkan untuk dilibatkan seluruhnya. Uji coba dilaksanakan dalam konteks pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi SINDI untuk memperkaya pemahaman mahasiswa terhadap kosakata bahasa Melayu dialek Sintang. Selama kegiatan berlangsung, mahasiswa menggunakan aplikasi untuk mencari arti kosakata, mendengarkan pelafalan, dan memahami makna kontekstual melalui ilustrasi visual. Observasi dilakukan untuk memantau keterlibatan mahasiswa dan kemudahan penggunaan aplikasi. Setelah kegiatan pembelajaran, mahasiswa diminta mengisi kuesioner untuk menilai kepraktisan serta persepsi efektivitas aplikasi dalam meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi kosakata daerah.

Tahap evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap pengembangan untuk memperbaiki produk berdasarkan masukan dari validator ahli dan hasil observasi awal. Evaluasi sumatif dilakukan setelah uji coba lapangan guna menilai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan aplikasi secara menyeluruh. Data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat kevalidan setiap aspek dengan kriteria penilaian: sangat valid (81–100%), valid (61–80%), cukup valid (41–60%), kurang valid (21–40%), dan tidak valid (0–20%). Sementara itu, data hasil uji coba mahasiswa dianalisis secara deskriptif

kuantitatif untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan aplikasi, sedangkan masukan kualitatif dari validator dan pengguna dianalisis secara tematik untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan produk.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian pengembangan aplikasi *Sintang Dictionary* (SINDI) disajikan berdasarkan tahapan dalam model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik pengguna, sarana dan prasarana, serta relevansi kurikulum sebagai dasar dalam pengembangan aplikasi *Sintang Dictionary* (SINDI) pada mata kuliah Apresiasi Bahasa dan Budaya di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pada tahap ini, kegiatan utama meliputi analisis kebutuhan dan penilaian kelayakan pengembangan media pembelajaran baru sebagai landasan bagi tahap perancangan selanjutnya (Syahid, Istiqomah, & Azwary, 2024).

1) Analisis kebutuhan mahasiswa, hasil wawancara dengan dosen pengampu menunjukkan belum tersedianya media pembelajaran digital yang mendukung penguasaan kosakata bahasa daerah. Pembelajaran masih berlangsung secara konvensional dengan bahan ajar cetak, sehingga minat mahasiswa dalam mempelajari kosakata lokal relatif rendah. Mahasiswa membutuhkan media yang kontekstual, interaktif, dan menarik agar proses pembelajaran lebih bermakna.

2) Analisis

karakteristik pengguna. Mahasiswa berjumlah 19 orang semester IV berusia 19–22 tahun, seluruhnya merupakan pengguna aktif perangkat digital. Mereka terbiasa mengakses materi melalui smartphone dan laptop, serta lebih menyukai media pembelajaran yang praktis, visual, dan dapat diakses kapan saja. Keterbatasan utama terletak pada minimnya sumber belajar yang menyediakan padanan kosakata bahasa Melayu Sintang dengan bahasa Indonesia secara jelas.

3) Analisis sarana dan prasarana. STKIP Persada Khatulistiwa Sintang memiliki fasilitas yang memadai, seperti laboratorium komputer, akses internet, dan perangkat presentasi. Mahasiswa maupun dosen telah terbiasa menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran. Kondisi ini mendukung pengembangan dan penerapan aplikasi SINDI secara optimal.

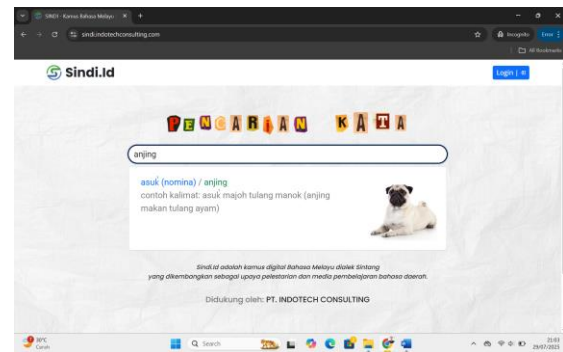
4) Analisis kurikulum dan materi. RPS mata kuliah Apresiasi Bahasa dan Budaya menekankan pemahaman dan pelestarian budaya lokal melalui bahasa. Namun, sumber belajar yang digunakan masih konvensional dan belum memanfaatkan teknologi digital. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menampilkan kosakata bahasa Melayu Sintang secara interaktif dan sesuai dengan arah kurikulum.

5) Analisis data kosakata. Pengumpulan data menghasilkan 302 kosakata bahasa Melayu dialek Sintang yang mencakup verba, pronomina, nomina, dan adjektiva. Setiap kosakata disertai padanan dalam bahasa Indonesia dan contoh kalimat. Data ini menjadi dasar penyusunan konten aplikasi SINDI sebagai media pembelajaran kosakata lokal.

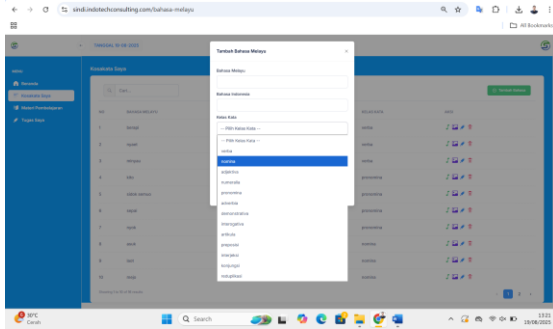
Tahap Desain



Tahap desain merupakan lanjutan dari tahap analisis yang berfokus pada perancangan struktur, konten, dan tampilan aplikasi SINDI. Pada tahap ini dilakukan perancangan berbagai unsur yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran (Anafi, Wiryokusumo, & Leksono, 2021). Desain dilakukan berdasarkan prinsip *user-centered design* dengan menekankan kemudahan navigasi, keterbacaan antarmuka, dan tampilan yang selaras dengan konteks budaya lokal. Hasil tahap ini berupa rancangan konseptual dan teknis aplikasi yang mencakup antarmuka pengguna, alur navigasi, serta fitur utama yang mendukung pembelajaran kosakata bahasa Melayu dialek Sintang. Aplikasi SINDI dikembangkan dengan rancangan yang sederhana namun fungsional, sehingga mampu memfasilitasi mahasiswa dalam mempelajari kosakata bahasa Melayu Sintang secara lebih efektif. Fitur utama yang dirancang meliputi sistem pencarian kosakata yang memungkinkan pengguna menemukan padanan kata antara bahasa Indonesia dan dialek Melayu Sintang. Setiap entri kosakata dilengkapi dengan contoh kalimat, gambar ilustratif, serta audio pelafalan untuk membantu pengguna memahami makna dan konteks penggunaan kata secara lebih mendalam. Tampilan fitur pencarian kosakata disajikan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama Aplikasi SINDI (Menampilkan fitur pencarian kosakata antara bahasa Indonesia dan dialek Melayu Sintang, dilengkapi contoh kalimat, gambar ilustratif, dan audio pelafalan untuk memperkuat pemahaman kontekstual.) Selain fitur pencarian, aplikasi ini dilengkapi dengan sistem *login* yang mengatur akses pengguna berdasarkan peran dosen atau mahasiswa. Setelah berhasil masuk, pengguna diarahkan menuju halaman beranda atau *dashboard* yang berfungsi sebagai pusat informasi dan navigasi utama. Melalui halaman ini, pengguna dapat melihat ringkasan data kosakata, materi pembelajaran, serta tugas yang diunggah dosen. Untuk mendukung proses dokumentasi bahasa, tersedia menu “Kosakata Saya” yang memungkinkan pengguna menambahkan entri kosakata baru dengan melengkapi kolom bahasa Melayu, padanan bahasa Indonesia, kelas kata, contoh kalimat, serta media pendukung berupa gambar dan audio. Fitur ini tidak hanya memperkaya isi kamus, tetapi juga melibatkan mahasiswa secara aktif dalam kegiatan pelestarian bahasa daerah. Tampilan fitur tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Menu “Kosakata Saya” pada Aplikasi SINDI (Menunjukkan fitur penambahan dan pengelolaan entri kosakata oleh pengguna, dilengkapi kolom bahasa Melayu, padanan bahasa Indonesia, kelas kata, contoh kalimat, serta media pendukung berupa gambar dan audio.) Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi menu Materi untuk memudahkan mahasiswa mengakses bahan ajar yang diunggah dosen, serta menu Tugas sebagai sarana distribusi dan pengumpulan tugas. Meskipun demikian, fitur-fitur tersebut tidak berfungsi sebagai sistem manajemen pembelajaran (*Learning Management System*), melainkan hanya sebagai pelengkap yang mendukung proses belajar kosakata secara sederhana dan terarah. Secara keseluruhan, desain aplikasi SINDI mempertimbangkan aspek kesederhanaan, interaktivitas, dan relevansi budaya, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, efisien, dan bermakna bagi mahasiswa, sekaligus mendukung upaya pelestarian bahasa Melayu dialek Sintang di lingkungan akademik.

Tahap pengembangan

Tahap Pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan aplikasi Sintang Dictionary (SINDI) menjadi produk yang siap digunakan. Pada tahap ini, rancangan yang

telah disusun diwujudkan dalam bentuk aplikasi digital yang menampilkan antarmuka interaktif, dinamis, dan ramah pengguna. Proses pengembangan berfungsi sebagai realisasi dari desain produk yang telah dirancang sebelumnya, yang mencakup kegiatan pembuatan serta modifikasi media pembelajaran sesuai rancangan yang telah ditetapkan (Cahyadi, 2019). Hasil pengembangan aplikasi SINDI menampilkan penyusunan entri kosakata dialek Melayu Sintang beserta padanan bahasa Indonesia, kelas kata, dan contoh kalimat yang disertai audio pelafalan serta ilustrasi visual. Integrasi teks, audio, dan gambar ini memperkuat pemahaman fonologis dan kontekstual mahasiswa terhadap kosakata daerah. Selain itu, aplikasi dilengkapi dengan fitur pencarian, unggahan materi oleh dosen, serta menu tugas yang relevan dengan konteks pembelajaran. Dengan demikian, Sintang Dictionary (SINDI) berfungsi tidak hanya sebagai kamus digital, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Tahap implementasi

Tahap implementasi merupakan proses penerapan aplikasi Sintang Dictionary (SINDI) dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya. Kegiatan implementasi dilaksanakan melalui uji coba produk kepada 19 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang sedang menempuh mata kuliah Apresiasi Bahasa dan Budaya. Seluruh mahasiswa dijadikan subjek penelitian karena mereka merupakan pengguna langsung aplikasi dalam konteks pembelajaran

yang relevan. Uji coba dilakukan dalam kegiatan perkuliahan yang memanfaatkan aplikasi SINDI untuk memperkaya pemahaman kosakata lokal. Mahasiswa menggunakan aplikasi untuk mencari padanan kata dalam dialek Melayu Sintang, mendengarkan pelafalan melalui fitur audio, serta mengamati ilustrasi visual yang mendukung pemaknaan kosakata. Setelah penggunaan aplikasi, mahasiswa diminta mengisi kuesioner untuk menilai kepraktisan, kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan aplikasi dalam proses belajar. Hasil implementasi menunjukkan bahwa aplikasi SINDI berfungsi secara efektif melalui fitur-fitur utama seperti pencarian kosakata, pengunduhan materi pembelajaran, pengumpulan tugas berbasis konteks lokal, serta penginputan entri kosakata baru oleh mahasiswa. Fitur-fitur tersebut memungkinkan mahasiswa berpartisipasi aktif dalam memperkaya konten kamus digital, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna. Selain itu, aplikasi turut berperan dalam pelestarian bahasa daerah melalui keterlibatan mahasiswa dalam proses dokumentasi dan digitalisasi kosakata lokal.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas dan penerimaan aplikasi SINDI sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Apresiasi Bahasa dan Budaya. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi berfungsi sesuai tujuan pengembangan dan kebutuhan pengguna. Menurut Cahyadi (2019), evaluasi merupakan proses pemberian nilai terhadap hasil pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran, baik dari sisi proses

maupun hasil yang dicapai. Pelaksanaan evaluasi dilakukan melalui penyebaran angket kepada 19 mahasiswa yang menjadi subjek uji coba. Instrumen terdiri atas 9 butir pernyataan yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, kejelasan materi, interaktivitas, dan manfaat aplikasi terhadap pemahaman kosakata bahasa daerah. Berdasarkan hasil pengumpulan data, skor total tertinggi yang diperoleh adalah 45 dan terendah 36, dengan rata-rata skor tiap butir pernyataan berada pada rentang 4,63 hingga 4,89 dari skor maksimal 5. Nilai tersebut menunjukkan bahwa aplikasi SINDI memperoleh tanggapan sangat positif dari seluruh responden. Aspek yang memperoleh penilaian tertinggi mencakup kemudahan mengakses materi, mendengarkan audio pelafalan, serta mengunduh konten pembelajaran, menandakan bahwa fitur-fitur tersebut telah diimplementasikan secara efektif. Sementara itu, item dengan skor relatif lebih rendah, meskipun masih dalam kategori sangat baik, memberikan masukan untuk penyempurnaan antarmuka dan navigasi agar lebih optimal. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi SINDI telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak, menarik, dan efektif. Aplikasi ini mampu memberikan pengalaman belajar yang positif dan bermakna bagi mahasiswa, sekaligus berkontribusi dalam penguatan pembelajaran kosakata dialek Melayu Sintang secara kontekstual.

Hasil Validasi Produk oleh Ahli

Validasi produk dilakukan untuk memastikan kelayakan aplikasi SINDI sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Apresiasi

Bahasa dan Budaya. Proses validasi melibatkan ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media dari STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Penilaian dilakukan terhadap aspek kebahasaan, substansi materi, dan tampilan media menggunakan instrumen berbasis skala Aiken's V. Hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi SINDI memperoleh tingkat kevalidan sangat tinggi pada ketiga aspek tersebut. Pada aspek kebahasaan, validator menilai bahasa yang digunakan telah memenuhi kaidah, komunikatif, dan mudah dipahami dengan nilai kevalidan mencapai 0,98 dan 0,96 (kategori sangat valid). Pada aspek materi, aplikasi memperoleh nilai 92,5%, yang menunjukkan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran dan konteks budaya lokal. Adapun aspek media memperoleh nilai 95% dan 90%, yang menandakan bahwa aplikasi memiliki desain antarmuka yang menarik, navigasi mudah, dan kompatibilitas tinggi pada berbagai perangkat. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi SINDI termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa aplikasi SINDI telah memenuhi kriteria kelayakan dari sisi linguistik, pedagogis, dan teknologis. Dengan demikian, SINDI dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan kontekstual dalam pengayaan kosakata bahasa dialek Melayu Sintang, sekaligus berperan dalam upaya pelestarian bahasa daerah melalui inovasi digital.

Hasil Uji Efektivitas Aplikasi SINDI

Uji efektivitas dilakukan untuk menilai sejauh mana aplikasi SINDI mampu

meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah Apresiasi Bahasa dan Budaya. Pengujian ini menggunakan angket sebagai instrumen non-tes. Hal ini sejalan dengan pendapat Pratiwi, Margunayasa, dan Lasmawan (2024) yang menyatakan bahwa efektivitas produk hasil pengembangan dapat diukur melalui angket. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari saran dan kritik yang diberikan oleh subjek uji coba melalui lembar angket (Rolisca & Achadiyah, 2014). Pengujian efektivitas dapat dilakukan dengan tes maupun angket, tergantung pada karakteristik data dan tujuan penelitian. Instrumen uji efektivitas terdiri atas sembilan butir pernyataan yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, interaktivitas, dan manfaat terhadap peningkatan pemahaman kosakata bahasa daerah. Uji ini melibatkan 19 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengikuti mata kuliah Apresiasi Bahasa dan Budaya sebagai responden. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh skor total sebesar 824 dari 855 atau persentase efektivitas sebesar 96,37%, yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Tingginya tingkat efektivitas menunjukkan bahwa aplikasi SINDI telah mampu menjawab kebutuhan pembelajaran mahasiswa melalui tampilan antarmuka yang jelas, kemudahan navigasi, dan penyajian konten yang menarik. Fitur pelafalan audio, ilustrasi visual, dan contoh kalimat kontekstual terbukti membantu mahasiswa memahami kosakata dialek Melayu Sintang secara lebih mendalam. Selain itu, keterlibatan mahasiswa sebagai kontributor dalam penginputan kosakata memperkuat

aspek partisipatif dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Desnelita (2022) bahwa uji efektivitas merupakan tahap akhir dalam pengujian produk yang menilai kesesuaian hasil dengan tujuan pengembangan. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa SINDI tidak hanya valid dan layak secara isi serta teknis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata lokal serta mendukung pembelajaran yang interaktif dan kontekstual di perguruan tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan aplikasi SINDI sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Apresiasi Bahasa dan Budaya di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, dapat disimpulkan beberapa hal berikut. Pertama, perancangan aplikasi SINDI dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran yang meliputi karakteristik mahasiswa, kondisi sarana dan prasarana, serta tujuan mata kuliah Apresiasi Bahasa dan Budaya. Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan kosakata bahasa dialek Melayu Sintang secara interaktif, kontekstual, dan mudah diakses melalui perangkat digital. Oleh karena itu, desain aplikasi disusun dengan tampilan antarmuka yang sederhana namun informatif, serta fitur utama seperti pencarian kata, pelafalan audio, ilustrasi visual, dan penambahan kosakata baru yang mendukung pembelajaran berbasis kearifan lokal. Kedua,

proses pengembangan aplikasi SINDI mengikuti model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Prototipe aplikasi yang dihasilkan diuji melalui validasi ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan tingkat kevalidan aspek bahasa 98% dan 96%, aspek materi 92,5%, serta aspek media 95% dan 90%, yang seluruhnya termasuk kategori sangat valid. Implementasi aplikasi dilakukan pada 19 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa aplikasi mudah digunakan (rata-rata 95,8%), sedangkan uji efektivitas memperoleh skor 96,37%, yang termasuk kategori sangat efektif. Data kualitatif dari tanggapan mahasiswa mengindikasikan peningkatan minat belajar dan kemudahan memahami kosakata daerah secara kontekstual. Ketiga, secara empiris aplikasi ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap kosakata bahasa Melayu dialek Sintang. Mahasiswa menyatakan fitur audio dan visual membantu mereka mengingat makna kata lebih cepat dan memahami konteks penggunaannya dalam komunikasi sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi dosen, aktivitas pembelajaran menjadi lebih partisipatif karena mahasiswa turut menambahkan kosakata baru ke dalam aplikasi. Dari segi implikasi akademik, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi kamus digital dalam kegiatan perkuliahan dapat menjadi model inovatif pembelajaran bahasa daerah di perguruan tinggi. Penggunaan kamus digital seperti

SINDI mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan kontekstual, sekaligus memperkuat kompetensi leksikal mahasiswa dalam memahami keberagaman bahasa lokal. Sementara itu, dari segi implikasi praktis, aplikasi SINDI dapat berfungsi sebagai solusi nyata untuk pelestarian bahasa daerah melalui media digital yang mudah diakses dan digunakan baik dalam kegiatan belajar maupun kegiatan masyarakat umum. Adapun keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup uji coba yang masih terbatas pada satu mata kuliah dengan jumlah responden yang relatif sedikit, sehingga hasil efektivitas belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, fitur aplikasi masih berfokus pada aspek kosakata dasar dan belum mencakup unsur tata bahasa atau ekspresi budaya yang lebih kompleks. Berdasarkan hal tersebut, disarankan beberapa hal berikut. Bagi Pengembang Aplikasi, disarankan agar terus memperbarui dan memperluas konten kosakata, khususnya yang berkaitan dengan variasi dialek dan konteks budaya Melayu Sintang, serta menambahkan fitur interaktif seperti permainan kosakata atau kuis digital agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Bagi Dosen, aplikasi SINDI dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam pembelajaran bahasa, sastra, dan budaya daerah. Dosen juga diharapkan memfasilitasi mahasiswa untuk berkontribusi dalam pengisian kosakata baru sehingga tercipta proses belajar yang kolaboratif dan reflektif. Bagi Mahasiswa, penggunaan aplikasi ini tidak hanya sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai bentuk partisipasi aktif dalam pelestarian bahasa

daerah melalui eksplorasi dan dokumentasi kosakata lokal. Bagi Lembaga Pendidikan, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang maupun lembaga lain diharapkan dapat memberikan dukungan teknis dan kebijakan untuk menjaga keberlanjutan aplikasi, misalnya dengan menjadikannya bagian dari repositori digital kampus atau sumber belajar lokal. Bagi Penelitian Selanjutnya, disarankan untuk melakukan uji efektivitas lebih lanjut menggunakan pendekatan kuantitatif, misalnya dengan metode eksperimen pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara objektif, serta memperluas konteks uji coba pada mata kuliah lain atau lembaga pendidikan berbeda. Penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan versi aplikasi yang lebih lengkap dengan dukungan multimedia interaktif dan fitur analisis semantik otomatis. Dengan demikian, aplikasi SINDI terbukti sebagai media pembelajaran yang adaptif, interaktif, dan relevan, sekaligus berpotensi menjadi model pengembangan kamus digital berbasis pembelajaran partisipatif dan pelestarian bahasa daerah di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, 9(4), 433-438.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Desnelita, Y., Irwan, & Gustientledina. (2022). *Model rekomendasi karir mahasiswa*

- sistem informasi menggunakan sistem pakar*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Glita, G. R., Annas, A. N., & Kobandaha, F. (2025). Inovasi Pembelajaran Digital: Tinjauan Literatur Tentang Model Dan Strategi Yang Efektif. *Educazione: Jurnal Multidisiplin*, 2(1), 120-128.
- Hasan, N. F., & Iribaram, M. S. A. (2022). Digitalisasi kamus bahasa daerah Papua menggunakan metode rapid application development. *Matrik: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 21(3), 710-720.
- Insani, N. N., & Ridha, M. R. (2025). Ancaman Pergeseran Bahasa Daerah Dan Dampaknya Terhadap Keberlanjutan Warisan Budaya Di Era Global. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 91-96.
- Insani, N. H., & Mulyana, M. (2019). Pengembangan kamus bahasa Jawa digital berbasis android. *LingTera*, 6(1), 17-29.
- Kasema, L. O., Sentinuwo, S. R., & Sambul, A. M. (2018). Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Pasan Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(2).
- Nadeak, H. (2024). Transformasi Dunia Pendidikan Pada Era Industri 5.0 Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 1188-1195.
- Pasinggi, E., & Pongdatu, G. A. N. (2024). Kamus Bahasa Daerah Toraja–Indonesia Berbasis Web. *AnoaTIK: Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 2(2), 71-76.
- Pratiwi, N. W. C., Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. (2024). Media Pembelajaran Augmented reality Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 110-122.
- Rohana, R., Mukhlis, M., & Jamaluddin, J. (2024). Analisis kebijakan Merdeka Belajar episode ke-17: Revitalisasi bahasa daerah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1134-1143.
- Rolisca, R. U. C., & Achadiyah, B. N. (2014). Pengembangan media evaluasi pembelajaran dalam bentuk online berbasis e-learning menggunakan software wondershare quiz creator dalam mata pelajaran akuntansi SMA Brawijaya Smart School (BSS). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 12(2), 41-48.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268.
- Tyas, D. K., Astuti, S., & Widasari, E. (2018). Pemertahanan Bahasa Melayu Menyumbang Kecamatan Sintang Kabupaten Sintang. *Jurnal Kansasi*, 3(2), 90-95.