

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU SAKU DIGITAL UNTUK
PENGENALAN WISATA DANAU TELUK SERUO DI DESA SEJARO
SAKTI KABUPATEN OGAN ILIR**

Rahmia Syafitri¹, Shomedran², Erna Retna Safitri³, Henny Helmi⁴
^{1,2} Penmas FKIP, Universitas Sriwijaya, ³Teknologi Pendidikan, Universitas
Sriwijaya, ⁴Penmas FKIP, Universitas Sriwijaya
¹rahmiasyafitri@gmail.com, ²shomed16@fkip.unsri.ac.id,
³ernaretnasafitri@fkip.unsri.ac.id, ⁴hennyhelmi@unsri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media edukasi berupa buku saku digital untuk pengenalan wisata bagi pemuda di Desa Sejaro Sakti, Kabupaten Ogan Ilir, yang dinilai dari aspek validitas dan kepraktisan. Jenis penelitian adalah pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), tetapi hanya mencakup empat tahap hingga implementation. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan wawancara. Hasil pengembangan menunjukkan validasi ahli materi 100% (sangat valid), ahli media 75% (valid), serta ahli bahasa 92% (sangat valid). Uji coba one-to-one mencapai 90% (sangat praktis), sedangkan small group 98% (sangat praktis). Dengan demikian, produk tersebut tergolong valid dan sangat praktis untuk digunakan pemuda di Desa Sejaro Sakti sebagai media edukasi pengenalan wisata Danau Teluk Seruo.

Kata kunci: *buku saku, wisata, digital, danau, pemuda, edukasi.*

Abstract

This study aims to develop an educational medium in the form of a digital pocketbook for tourism introduction for youth in Sejaro Sakti Village, Ogan Ilir Regency, which is assessed from the aspects of validity and practicality. The type of research is development using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), but only covers four stages up to implementation. Data collection was conducted using questionnaires and interviews. The development results show

material expert validation of 100% (very valid), media expert 75% (valid), and language expert 92% (very valid). One-to-one trials reached 90% (very practical), while small group trials reached 98% (very practical). Thus, the product is categorized as valid and very practical for use by youth in Sejaro Sakti Village as an educational medium for introducing Teluk Seruo Lake tourism.

Keywords: e-book, tourism, digital, lake, youth, education.

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan keindahan alamnya, termasuk berbagai danau yang tersebar di hampir seluruh wilayah nusantara. Wisata danau menjadi salah satu segmen pariwisata yang semakin diminati karena keindahan panorama, keunikan ekosistem, dan berbagai aktivitas rekreasi yang bisa dilakukan di sekitarnya. Sektor pariwisata menawarkan beragam bentuk kegiatan, di antaranya wisata alam. Wisata alam ini mencakup berbagai aktivitas rekreasi, pendidikan, penelitian, kebudayaan, serta penguatan rasa cinta terhadap lingkungan, yang biasanya dilaksanakan di berbagai objek wisata yang tersedia (Rahman, 2021).

Didasarkan data dari Dinas Pariwisata Ogan Ilir melalui platform Wonderful Indonesia, salah satu objek wisata yang ada di Sumatera Selatan adalah Danau Teluk Seruo. Danau Teluk seruo merupakan danau kolam buatan yang di bentuk menyerupai kupu-kupu, merupakan salah satu destinasi wisata yang terletak di Tanjung Senai, Desa Sejaro Sakti, Kabupaten Ogan Ilir. Permasalahan yang ditemukan beberapa media banyak yang memberikan informasi tentang Danau Teluk Seruo, tetapi detail mengenai fasilitas di lokasi tersebut masih kurang. Data dari Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif pada tahun 2022 hingga 2024 menunjukkan bahwa jumlah kunjungan wisatawan

sangat sedikit, bahkan tidak ada data tercatat yang mengindikasikan bahwa destinasi ini kurang dikenal atau belum disadari oleh banyak orang (Kemenparekraf.go.id, 2022). Sejalan dengan data dari Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan bahwa Danau Teluk Seruo hanya menunjukkan lokasi saja, tetapi tidak menjelaskan secara rinci fasilitas yang tersedia (sumselprov.go.id). Akibatnya masih banyak masyarakat yang belum mengetahui secara pasti keberadaan Danau Teluk Seruo, dan fasilitas apa saja yang ada di danau Teluk Seruo, sehingga minat pengunjung masih rendah.

Promosi destinasi wisata saat ini, di tengah era globalisasi dan digitalisasi, tidak lagi bergantung semata pada media konvensional. Sebaliknya, promosi tersebut telah beralih ke media digital yang interaktif dan dapat diakses secara global. Media sosial hadir sebagai solusi strategis dalam menjembatani kebutuhan lokal dengan

ekspektasi wisatawan (Hutabarat, 2025). Hadirnya buku saku digital bisa memudahkan para wisatawan untuk mengakses informasi di mana pun mereka berada. Perkembangan teknologi saat ini membuat informasi digital penting digunakan dalam setiap pemasaran tempat wisata, dengan tujuan agar pemasaran Danau Teluk Seruo dapat meluas. Digital marketing adalah cara yang sering digunakan dan efektif dalam mempromosikan suatu produk barang atau jasa melalui internet, dan sosial media memiliki pengaruh yang besar di bidang pariwisata (Damayanti et al., 2024). Buku digital termasuk dalam salah satu bagian dari platform sosial media digital marketing. Maylida (2025) menyatakan bahwa pengembangan buku saku digital destinasi wisata berhasil sebagai sarana untuk memperkenalkan dan mempromosikan destinasi wisata yang kurang dikenal masyarakat. Pengembangan dan pemanfaatan dalam pariwisata dapat dilakukan dengan optimal,

mengingat salah satu sektor pariwisata yang memiliki peluang cukup besar di Indonesia adalah pariwisata alam Garoga (2024).

Berdasarkan wawancara langsung di lapangan, pemuda di Desa Sejaro Sakti yang tinggal di sekitar danau teluk seruo, sebagian besar sudah mengenal nama wisata Teluk Seruo, tetapi banyak juga yang belum mengetahui secara pasti tahun berdirinya dan fasilitas apa saja yang tersedia di danau tersebut. Selain itu, asal usul nama danau Teluk Seruo sendiri kurang diketahui oleh pemuda, sehingga terdapat salah paham terkait lokasi dan sejarahnya. Pemilihan subjek pemuda didasarkan pada beberapa pertimbangan teknis dan sosial. Pertama, media digital ini memerlukan perangkat smartphone untuk diakses. Kedua, berdasarkan keseharian peneliti di lingkungan, mayoritas orang tua di Desa Sejaro Sakti tidak memiliki dan menggunakan smartphone. Ketiga, orang tua dinilai sudah memiliki pengetahuan mendasar

mengenai asal-usul dan sejarah berdirinya danau teluk seruo.

Hal ini menunjukan bahwa saat ini buku saku digital yang akan dikembangkan peneliti sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pengenalan sebagai edukasi pemuda terkait danau teluk seruo. Beberapa media yang digunakan sebagai media edukasi banyak dipromosikan melalui konten-konten di Tiktok yang lebih berfokus pada pengenalan lokasi saja, video tersebut tidak menjelaskan secara detail fasilitas-fasilitas yang ada di Danau Teluk Seruo. Kondisi tersebut menunjukan bahwa masih kurangnya pemasaran wisata Danau Teluk Seruo melalui pemasaran digital. Pengembangan media edukasi sekaligus promosi dalam bentuk buku saku digital ini belum banyak dilakukan oleh penelitian terdahulu, yang umumnya hanya berfokus pada satu format seperti video, buku, atau brosur saja secara terpisah. Sedangkan, penelitian ini mengembangkan

buku saku digital yang menggabungkan antara teks, gambar, serta tautan video yang mengarah langsung ke objek wisata Danau Teluk Seruo. Keunikan lainnya terletak pada konten video tersebut yang merupakan hak pribadi peneliti dan telah dipatenkan. Gabungan konten dan kepemilikan hak cipta inilah yang menjadi kebaruan utama dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian pada permasalahan diatas, untuk menyebarluaskan dan mengenalkan wisata Danau Teluk Seruo pada pemuda Desa Sejaro Sakti Kabupaten Ogan Ilir maka, diperlukan sebuah media sebagai sarana edukasi dalam meningkatkan pemahaman lebih mendalam terkait wisata danau Teluk Seruo dengan menggunakan buku saku digital. Oleh sebab itu, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Buku Saku Digital Untuk Pengenalan Wisata Danau Teluk Seruo di Desa Sejaro Sakti Kabupaten Ogan Ilir”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis *Research and Development (R&D)* berorientasi produk untuk mengembangkan buku saku digital pengenalan wisata Danau Teluk Seruo bagi pemuda di Desa Sejaro Sakti, Kabupaten Ogan Ilir. Metode *R&D* digunakan untuk menciptakan dan menguji efektivitas produk melalui model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* Sugiyono (2022:297). Namun, karena keterbatasan waktu, tenaga, dan substansi, penelitian ini hanya mencapai tahap implementasi untuk mengetahui validitas dan kepraktisan media buku saku digital Danau Teluk Seruo.

Penelitian ini dilakukan di Dusun II Desa Sejaro Sakti, Kecamatan Indralaya, Kabupaten Ogan Ilir. Pada pelaksanaannya penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berbentuk angket/kuesioner, dan wawancara. Analisis data digunakan dengan uji validitas kepada 3 (tiga) orang ahli yakni

ahli materi, ahli Media dan ahli bahasa dan pada tahap analisis uji coba *one to one* 3 (tiga) pemuda dan uji coba *small group* 10 (sepuluh) pemuda untuk melihat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media buku saku digital untuk pengenalan wisata danau teluk seruo di Desa Sejaro Sakti Kabupaten Ogan Ilir. Prosedur pengembangan dalam penelitian model ADDIE terdiri dari 5 tahap, tetapi mengingat berbagai faktor maka pada penelitian ini, peneliti melakukan hanya sampai pada 4 (empat) tahapan yakni tahap analisis, desain, pengembangan dan implementasi saja. Seperti terlihat pada bagan alur di bawah ini:



Gambar 1 Struktur Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Analisis data yang dilakukan yaitu dengan pemberian skor pada respons dengan skala rentang 1-4 dengan skor SS=4, S=3, TS=2, dan STS=1. Kemudian akan dihitung skor total dengan rumus skor $= \sum R$, di mana R adalah jumlah skor respons. Selanjutnya akan dilakukan perhitungan persentase kepraktisan dan kevalidan suatu media dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya hasil dari perhitungan akan diinterpretasikan pada kategori tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Media Buku Saku Digital

Kategori	Skor
Sangat Praktis	76%-100%
Praktis	51%-75%
Tidak Praktis	26%-50%
Sangat Tidak Praktis	<25%

Sumber: (Safitri et al., 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian pembahasan ini menguraikan tahapan pengembangan media buku saku digital untuk pengenalan wisata Danau Teluk Seruo di Desa Sejaro Sakti, Kabupaten Ogan Ilir. Pengembangan dilakukan melalui empat tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, dan implementasi, sebagaimana diuraikan dalam hasil berikut:

1. Identifikasi dan Analisis Kebutuhan Pemuda di Desa Sejaro Sakti Kabupaten Ogan Ilir

Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan melalui penyebaran angket dan wawancara langsung kepada pemuda di Desa Sejaro Sakti. Hasil angket dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian pemuda di Desa Sejaro Sakti masih belum mengetahui sejarah terkait wisata danau teluk seruo, dan pengetahuan dibidang wisata.

Pada tahap analisis dilakukan penyebaran angket kepada pemuda usia 16-24 tahun untuk mengetahui kebutuhan

dasar dan pengetahuan awal mengenai wisata dengan melihat dari aspek pengetahuan, keinginan, gambar warna dan bahasa. Angket yang disebar oleh peneliti diisi oleh 13 pemuda di Desa Sejaro Sakti. Berikut merupakan hasil angket yang telah disebar:



Gambar 2 Diagram Analisis Kebutuhan Aspek Pengetahuan

Berdasarkan penyebaran angket kepada 13 pemuda di Desa Sejaro Sakti, pada aspek pengetahuan dengan pertanyaan pertama yaitu, “Apakah Anda pernah berkunjung ke wisata Danau Teluk Seruo?” mendapatkan skor sebesar 100%. Ini menunjukkan bahwa pemuda di Desa Sejaro Sakti sudah pernah berkunjung ke

wisata danau teluk seruo. Selanjutnya, pada pertanyaan kedua “Apakah anda mengetahui tentang keberadaan Danau Teluk Seruo sebagai destinasi wisata?” mendapatkan skor sebesar 80% responden menjawab “Ya”, sedangkan 20% responden menjawab “Tidak”. Hal ini menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil pemuda mengetahui bahwa danau teluk seruo sebagai destinasi wisata. Pada pertanyaan ketiga “Apakah anda mengetahui sejarah wisata danau teluk seruo?” mendapatkan skor sebesar 23% responden menjawab “Ya” dan 77% responden menjawab “Tidak”. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pemuda belum mengetahui Data tersebut mengungkapkan bahwa mayoritas pemuda Desa Sejaro Sakti hanya sebagian kecil yang benar-benar mengetahui latar belakang sejarah danau teluk seruo.

Sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan informan AN (19 Tahun)

yang merupakan pemuda di Desa Sejaro Sakti terkait point pertanyaan ketiga sebagai berikut:

“Ya, saya sudah mengetahui dan sering datang ke teluk seruo karena tempatnya sangat nyaman dan tenang, cocok untuk bersantai. Tetapi, mengenai sejarah dan asal-usul nama wisata danau teluk seruo, termasuk kapan tepatnya tempat itu mulai dikembangkan atau dibuka untuk umum itu saya kurang tahu tahun berapa.” (Wawancara, 27 Januari 2026)

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwasanya, pemuda di Desa Sejaro sakti mengenal dengan baik wisata danau teluk seruo sebagai destinasi yang nyaman untuk bersantai dan sering mengunjunginya, namun masih kekurangan pengetahuan mendalam tentang sejarah, asal-usul nama, serta waktu pengembangan atau pembukaannya.



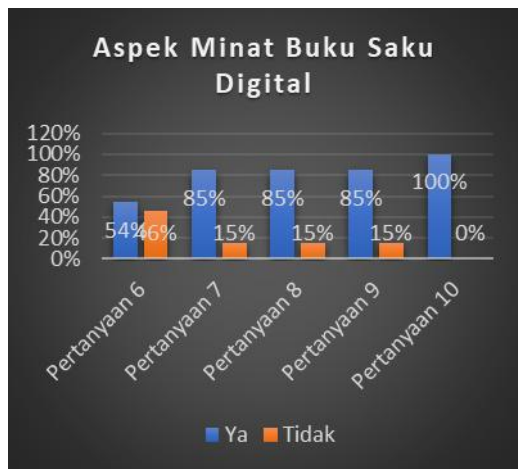
Gambar 3 Diagram Aspek Kebutuhan Informasi

Pada aspek kebutuhan informasi dengan pertanyaan keempat yaitu “Apakah Anda mengetahui jenis fasilitas apa saja yang tersedia di danau teluk seruo?” mendapatkan skor sebesar 62%. responden menjawab “Ya” dan 38 % responden menjawab “Tidak”. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pemuda sudah mengetahui fasilitas wisata danau teluk seruo. Selanjutnya pada pertanyaan kelima “Apakah anda membutuhkan informasi lengkap tentang biaya masuk dan tranfortasi ke danau teluk seruo?” mendapatkan skor sebesar 77% responden menjawab “Ya” dan 23% responden menjawab “Tidak”. Hal ini menunjukkan pemuda Desa Sejaro Sakti membutuhkan infromasi tentang danau teluk seruo.

Sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan informan MR (20 Tahun) yang merupakan pemuda di Desa Sejaro Sakti terkait point pertanyaan kelima sebagai berikut:

“Ya, saya memang membutuhkan informasi lengkap tentang biaya masuk dan transportasi ke danau teluk seruo. Sampai sekarang, saya belum menemukan sumber yang bisa dipercaya mengenai tarif masuk yang pasti, apalagi biaya parkir di lokasi sana. Kalau ada info menyeluruh soal itu, pasti sangat membantu.” (Wawancara, 27 Januari 2026)

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwasanya, di Desa Sejaro sakti masih banyak pemuda yang belum mengetahui infromasi lengkap dan terpercaya mengenai biaya masuk, parkir, serta transfortasi ke danau teluk seruo, karena hingga saat ini belum tersedia sumber yang terpercaya, sehingga media informasi terstruktur seperti buku saku digital akan sangat bermanfaat.



Gambar 4 Diagram Aspek Minat Buku Saku Digital

Pada aspek minat terhadap buku saku digital dengan pertanyaan keenam yaitu “Apakah Anda mengetahui mengenai buku saku digital?” mendapatkan skor sebesar 54%. responden menjawab “Ya” dan 46 % responden menjawab tidak. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pemuda sudah mengetahui buku saku digital. Diikuti dengan keinginan terhadap buku saku digital pada pertanyaan ketujuh “Apakah Anda membutuhkan buku saku digital yang dapat dijadikan sebagai media informasi dalam bidang wisata danau teluk seruo?” mendapatkan skor

sebesar 85% responden menjawab “Ya” dan 15% responden menjawab tidak, hal ini menunjukkan bahwa pemuda membutuhkan buku saku digital. Selanjutnya pada pertanyaan kedelapan “Apakah Anda membutuhkan sumber informasi lain berupa buku saku digital yang menarik dan praktis?” mendapatkan skor sebesar 85% responden menjawab “Ya” dan 15% responden menjawab “Tidak”, hal ini menunjukkan bahwa pemuda membutuhkan sumber informasi yang menarik yaitu berupa buku saku digital. Selanjutnya pada pertanyaan kesembilan “Apakah Anda menyukai buku saku digital dengan banyak gambar/ilustrasi daripada buku yang lebih banyak uraian penjelasan?” mendapatkan skor sebesar 85% responden menjawab “Ya” dan 15% responden menjawab “Tidak”, hal tersebut menunjukkan bahwa pemuda lebih tertarik dengan buku saku digital yang memiliki banyak warna, gambar dan ilustrasi yang tidak

membosankan. Didukung oleh pertanyaan kesepuluh “Apakah Anda menyukai buku saku digital yang komunikatif, singkat, jelas dan padat?” mendapatkan skor sebesar 100% responden menjawab “Ya” hal ini menunjukkan bahwa pemuda lebih menyukai buku saku digital yang penulisannya singkat, padat dan jelas.

Sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan informan AD (22 Tahun) yang merupakan pemuda di Desa Sejaru Sakti terkait point pertanyaan keenam dan ketujuh sebagai berikut:

“Saya belum tahu, saya hanya tahu cuma buku saku biasa yang dicetak, bentuk fisik. Belum pernah dengar versi digitalnya. Ya, membutuhkan, kalau ada buku saku digital tentang wisata danau teluk seruo, pasti sangat berguna untuk informasi lengkap seperti rute perjalanan, dan biaya masuknya.” (Wawancara, 27 Januari 2026)

Berdasarkan analisis hasil angket yang terdiri dari sepuluh pertanyaan serta wawancara langsung dengan responden

terkait, dapat disimpulkan bahwa pemuda di Desa Sejaru Sakti membutuhkan media edukasi inovatif berupa buku saku digital wisata danau teluk seruo. Media ini diperlukan khusus untuk mendukung pengelolaan wisata Danau Teluk Seruo, untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan partisipasi pemuda dalam pengembangan wisata yang ada.

2. Tahap Desain Media Buku Saku Digital Wisata Danau Teluk Seruo

Tahap desain pada penelitian ini mencakup penyusunan materi dan pembuatan storyboard buku saku digital serta menyusun instrumen validasi yang akan digunakan sebagai penilaian bagi ahli terhadap buku saku yang dikembangkan.

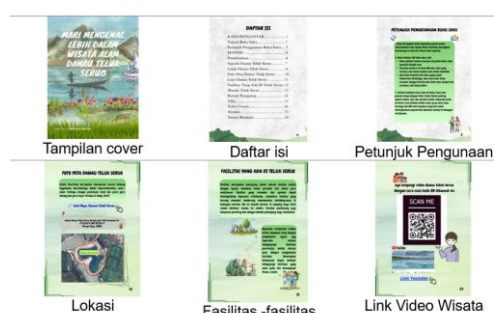
Tabel 2. Rancangan Desain Buku Saku Digital Danau Teluk Seruo

Topik	Isi
Cover	Judul
Redaksi	Nama Penyusun
	Nama Dosen Pembimbing
	Nama Ahli Materi
	Nama Ahli Media

Topik	Isi
	Nama Ahli Bahasa
Kata Pengantar	-
Daftar Isi	-
Tujuan Buku Saku	Memperkenalkan, mempromosikan dan menjelaskan tentang wisata danau teluk seruo
Petunjuk Penggunaan	-
Materi Umum Wisata	• Apa itu Pariwisata • Jenis Pariwisata • Manfaat tempat Pariwisata
Sejarah Wisata	• Asal-usul munculnya nama tempat wisata • Tahun dibangunnya wisata
Lokasi Wisata	Letak lokasi wisata
Luas Tempat Wisata	Luas lahan wisata
Fasilitas Wisata	Fasilitas yang tersedia di tempat wisata
Aksesibilitas Wisata	Jalan menuju tempat wisata
Link Video Wisata	Video YouTobe tempat wisata
Penutup	Kesimpulan
Daftar Pustaka	Sumber yang diambil untuk materi buku saku digital.

Setelah menyusun konten atau materi ke dalam alur buku saku digital, langkah selanjutnya adalah pembuatan storyboard. Tujuan storyboard adalah mengilustrasikan keseluruhan alur cerita yang telah dirancang, mulai dari awal hingga akhir. Berikut storyboard buku saku digital wisata Danau Teluk Seruo

dengan judul ‘Mari Mengetahui Wisata Danau Teluk Seruo’ untuk pemuda desa Sejaro Sakti, seperti terlihat pada gambar berikut:



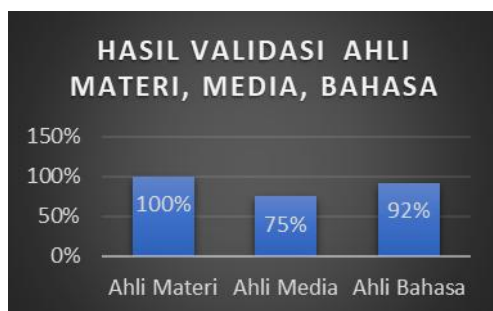
Gambar 5 Storyboard Buku Saku Digital

Pada tahap pembuatan produk memperhatikan beberapa komponen seperti penentuan latar belakang, warna, dan elemen yang akan digunakan di buku saku digital, sehingga memperoleh produk yang baik.

3. Tahap Pengembangan Buku Saku Digital

Untuk menghasilkan produk media buku saku digital dan siap diujicobakan, pengembangan dilakukan melalui validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Setelah menganalisis hasil validasi dari ketiga ahli

tersebut, langkah selanjutnya adalah uji coba *one to one* dan Uji coba *Small Group* kepada pemuda di Desa Sejaro Sakti.



Gambar 6 Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Buku Saku Digital

Hasil rekapitulasi angket validasi buku saku digital wisata Danau Teluk Seruo menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi dari para ahli. Ahli materi memberikan skor 100% dengan kategori sangat valid, ahli media memperoleh skor 75% dengan kategori valid, serta ahli bahasa mencapai skor 92% dengan kategori sangat valid. Meskipun penilaian validasi produk buku saku digital masuk dalam kategori sangat layak dan valid, terdapat beberapa catatan perbaikan yang harus dilakukan sebelum diimplementasikan atau

diujicobakan kepada pemuda. Perbaikan pada buku saku digital sesuai dengan masukan para ahli meliputi: 1) Penambahan materi tahun berdirinya Kabupaten Ogan Ilir dan nama villa menjadi menara pantau, 2) Kesamaan dalam penggunaan latar belakang buku saku digital, 3) Penggunaan titik di akhir nama dan gelar. Secara keseluruhan hal ini menunjukkan bahwa buku saku digital tersebut layak dikembangkan lebih lanjut.

4. Tahap Implementasi

Uji coba terbatas *one to one* dilakukan pemuda di Desa Sejaro Sakti, Kabupaten Ogan Ilir. Uji coba ini berbentuk penialian angket untuk menilai kelayakan dan kepraktisan buku saku digital untuk pengenalan wisata danau teluk seruo yang telah dikembangkan. Pengukuran kelayakan dan kepraktisan media dilihat dari lembar angket yang diisi oleh 3 (tiga) responden pada tahap *one to one*. Hasil angket tersebut kemudian digunakan untuk revisi jika ditemukan kesulitan atau masukan terkait

penggunaan dan aspek lainnya.
 Berikut uraian hasil uji coba *one one*:

Tabel 3. Hasil Angket Uji Coba One To One

Inisial	Nomor Item									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
AN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
AD	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0
Total	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2
Jumlah	27									
Persentase	90%									
Kategori	Sangat Praktis									

Sumber: Diolah dari angket uji coba one to one

Berdasarkan hasil data dari angket kepraktisan mendapat skor sebesar 27 dengan persentase 90% dengan katerogeri sangat valid dan menunjukan buku saku digital praktis dan mudah digunakan, hal ini juga dikuatkan dengan pernyataan dari Milala et al (2022), yang menyatakan bahwa sebuah media bisa dikategorikan sangat valid dan praktis apabila mencapai persentase diatas 76%.

Tabel 4. Hasil Angket Uji Coba Small Group

Inisial	Nomor Item									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
JP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
HR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
JS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
AMJ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
DP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
YN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
MI	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
EBD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
VCN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
MHY	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
Total	10	10	10	10	10	10	10	9	9	10
Jumlah	98									
Persentase	98%									
Kategori	Sangat Valid									

Sumber: Diolah dari angket uji coba small group

Berdasarkan uji coba yang dilaksanakan secara *small group* oleh 10 pemuda desa Sejaro Sakti dengan memperoleh skor 9 dengan persentase nilai 98%, dari hasil data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk buku saku digital wisata danau teluk seruo yang dikembangkan dikategorikan sangat praktis untuk di uji cobakan kepada pemuda Desa Sejaro Sakti Kabupaten Ogan Ilir. Hal ini sejalan dengan pendapat oleh Ramadhani et al (2024), dengan menyatakan bahwa media buku saku jika dikatakan praktis apabila buku tersebut dapat digunakan dengan revisi atau revisi kecil

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa buku saku digital untuk pengenalan wisata danau teluk seruo dinyatakan sangat valid dilihat berdasarkan hasil dari validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil oleh ahli materi mendapatkan skor sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan skor sebesar 75% dengan kategori valid, sedangkan hasil validasi dari ahli bahasa mendapatkan skor sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media edukasi buku saku digital wisata danau teluk seruo dilihat berdasarkan Hasil uji coba produk *one to one* mendapatkan skor sebesar 90%. Hasil uji coba produk *small group* mendapatkan skor sebesar 98% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, secara keseluruhan berdasarkan skor dari rata-rata penilaian oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan terakhir uji coba buku saku digital terhadap pemuda di desa Sejar Sakti dapat disimpulkan

bahwa media edukasi buku saku digital wisata danau teluk seruo sangat praktis untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, E., Faesal, M., & Mulyati, M. (2024). Pengembangan Buku Saku Digital Marketing Sebagai Media Edukasi Untuk Pemilik Homestay Desa Cisaat, Subang, Jawa Barat. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 9, 11–20.
- Danau Teluk Seruo. (n.d.). *Dinas Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan*.
<https://giwang.sumselprov.go.id/destination/detail/64>
(Diakses pada tanggal 15 Oktober 2025).
- Danau Teluk Seruo. (2022). *Sistem Informasi Pariwisata Nasional*.
<https://sisparnas.kemenparekraf.go.id/p/9770> (Diakses pada tanggal 15 Oktober 2025).
- Garoga, M. L. hans, L. I. (2024). Pembuatan Video Profil Objek Wisata Goa Simulluk Untuk Meningkatkan Kunjungan Wisatawan Lembang Tondon Matallo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*, 7.

- Hutabarat, G. E., & Nababan, P. (2025). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Strategi Branding Destinasi Wisata Buki Holbung Samosir Bebasis Pariwisata Global. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Maylida, S. S. Y. J. (2025). Pengembangan Media E-Book Destinasi Wisata Untuk Meningkatkan Minat Masyarakat Terhadap Desa Wisata Sekotong. *JRT Journal Of Responsible Tourism*, 4(3).
- Milala, Hendi Farta, Joko, & Endryansyah. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.*, 11, 195–202.
- Rahman, T. N. (2021). Pengelolaan Objek Wisata Desa Buluh Cina Untuk Meningkatkan Perekonomian Melalui Digital Marketing. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 5(2), 157–162. <https://doi.org/10.37859/jpum.v5i2.2931>
- Ramadhani, N. F., Lihawa, F., & Koem, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Essay Photograph Di SMA Negeri 1 Tilango. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 12(01), 1–12. <https://doi.org/10.23887/jjpg.v12i01.62096>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta