

PEMBUATAN MODUL INTERAKTIF PADA MATA KULIAH TARIF DAN DOKUMEN PASASI PERJALANAN WISATA

Reski Meidasari¹, Fitriyah², Ni Made Ayu Windu Kartika³, Desmala Sari⁴

Politeknik Negeri Lampung^{1,2,3,4}

e-mail: reskimeida@polinela.ac.id

Diterima: 28/2/2026; Direvisi: 3/3/2026; Diterbitkan: 12/3/2026

ABSTRAK

Mata kuliah Tarif dan Dokumen Pasasi merupakan mata kuliah inti dalam pendidikan vokasi perjalanan wisata yang berperan dalam membekali mahasiswa dengan kompetensi reservasi tiket dan pengelolaan dokumen perjalanan sesuai kebutuhan industri biro perjalanan. Namun, proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan keterlibatan mahasiswa dan pemahaman materi teknis belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul ajar interaktif sebagai inovasi pembelajaran guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran pada matakulia Tarif dan Dokumen Pasasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan bahan ajar melalui tahapan analisis kebutuhan, analisis Rencana Pembelajaran Semester (RPS), perancangan outline, penyusunan konten interaktif, serta validasi melalui diskusi dengan dosen pengampu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan sebesar 83% pada validasi ahli materi dan 83% pada validasi ahli modul/media dengan kategori layak setelah revisi. Modul interaktif dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar untuk mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa, meningkatkan aksesibilitas materi, serta membantu dosen dalam menyampaikan materi secara terstruktur.

Kata Kunci: *Modul Interaktif, Tarif dan Dokumen Pasasi, Model ADDIE*

ABSTRACT

The course on Fares and Travel Documents is a core course in vocational tourism education that equips students with ticket reservation and travel document management skills in line with the needs of the travel agency industry. However, the conventional learning process has resulted in suboptimal student engagement and understanding of technical material. This study aims to develop an interactive teaching module as a learning innovation to improve the effectiveness of the learning process in the Fare and Passage Documents course. This study uses a teaching material development approach through the stages of needs analysis, Semester Learning Plan analysis, outline design, interactive content development, and validation through discussions with lecturers. The results show that the developed interactive module has a feasibility level of 83% in material expert validation and 83% in module/media expert validation with a feasible category after revision. The interactive module is declared feasible for use as teaching material to support student independent learning, improve material accessibility, and assist lecturers in delivering material in a structured manner.

Keywords : *Interactive Module, Tariffs and Passage Documents, ADDIE Model*

PENDAHULUAN

Pendidikan vokasi pariwisata memiliki peran yang sangat strategis dalam mencetak sumber daya manusia yang profesional, adaptif, serta relevan dengan dinamika kebutuhan

industri modern. Model pendidikan ini secara khusus menitikberatkan pada penguasaan kompetensi terapan melalui pendekatan pembelajaran yang berbasis pada praktik atau sering dikenal dengan istilah *learning by doing*. Dalam lingkup program studi pariwisata, kesiapan kerja seorang lulusan diukur dari sejauh mana mereka menguasai keterampilan teknis operasional, literasi digital, serta pemahaman mendalam mengenai sistem industri perjalanan yang sangat kompleks. Politeknik Negeri Lampung, sebagai institusi pendidikan tinggi vokasi, membawa visi besar untuk menghasilkan tenaga kerja yang bermutu, inovatif, dan unggul dalam bidang ilmu pengetahuan serta teknologi terapan. Program Studi Diploma Tiga Perjalanan Wisata mengemban tanggung jawab utama untuk memastikan setiap lulusannya memiliki kompetensi yang mumpuni di bidang industri jasa perjalanan. Upaya ini memerlukan penyelarasan kurikulum yang terus-menerus agar setiap materi yang diajarkan tetap berada dalam jalur yang sama dengan tuntutan profesionalisme yang diharapkan oleh para pemangku kepentingan di sektor pariwisata nasional maupun internasional secara berkelanjutan dan terpadu (Septyandi & Prawira, 2022; Wan et al., 2024; Xu, 2025; Yazit & Alrawadieh, 2021).

Dalam struktur kurikulum program studi ini, terdapat sebuah mata kuliah inti yang memegang peranan sangat vital, yaitu mata kuliah Tarif dan Dokumen Pasasi. Mata kuliah tersebut menuntut adanya perpaduan yang harmonis antara pemahaman konsep teoretis dengan kemampuan aplikasi praktis dalam konteks operasional yang nyata. Fokus utamanya adalah membekali para mahasiswa dengan kecakapan dalam mengoperasikan sistem reservasi, menganalisis struktur tarif penerbangan, memahami aturan harga atau *fare rules*, serta mengelola berbagai dokumen perjalanan internasional. Kompetensi teknis semacam ini merupakan fondasi yang sangat fundamental dalam membentuk profesionalisme calon tenaga kerja di industri biro perjalanan wisata. Mengingat industri pariwisata saat ini sangat menuntut lulusan yang siap pakai, maka diperlukan adanya inovasi dalam metode pengajaran yang mampu menjembatani jurang pemisah antara teori di kelas dan praktik di lapangan. Tanpa penguasaan yang mendalam pada aspek ini, mahasiswa akan kesulitan beradaptasi dengan ritme kerja industri yang sangat dinamis dan penuh dengan ketelitian administratif. Oleh karena itu, penguatan pada kualitas pembelajaran mata kuliah ini menjadi agenda prioritas bagi pengembangan kualitas akademik secara menyeluruh di masa mendatang (Arizona, 2020; Fadhilatunisa et al., 2020; Purwanto et al., 2020; Saleh et al., 2021; Sandi & Sardjono, 2022).

Pesatnya kemajuan teknologi digital telah membawa gelombang transformasi yang signifikan dalam tata kelola pembelajaran di institusi pendidikan tinggi. Integrasi berbagai instrumen teknologi dalam proses belajar mengajar telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta hasil belajar mahasiswa secara substansial. Penggunaan modul pembelajaran yang bersifat interaktif dan dirancang sesuai dengan kebutuhan spesifik pengguna dapat memperkuat pemahaman konseptual sekaligus mendorong tumbuhnya kemandirian belajar di kalangan mahasiswa. Dalam sektor pariwisata, digitalisasi bukan hanya sekadar tren, melainkan sebuah kebutuhan untuk memperkuat literasi teknologi mahasiswa sebagai bagian dari ekosistem pariwisata cerdas atau *smart tourism ecosystem*. Pemanfaatan teknologi dalam ruang kelas memungkinkan simulasi situasi industri yang lebih akurat, sehingga mahasiswa memiliki gambaran yang lebih jernih mengenai tantangan profesional yang akan mereka hadapi. Lingkungan digital yang inklusif dan inovatif ini pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pendidikan vokasi secara menyeluruh, memberikan keunggulan kompetitif bagi mahasiswa saat mereka memasuki pasar kerja yang semakin mengandalkan sistem digital. Literasi digital ini menjadi modal utama bagi mahasiswa untuk bersaing di tingkat global dalam industri yang terus bertransformasi secara cepat (Andani & Arifin, 2026; Kayyali, 2024; Syabaruddin & Imamudin, 2022; Wola, 2023).

Namun, terlepas dari tuntutan ideal tersebut, fakta di lapangan pada Program Studi Diploma Tiga Perjalanan Wisata menunjukkan bahwa proses pembelajaran mata kuliah tersebut masih belum mencapai titik optimal. Penyampaian materi pembelajaran saat ini masih cenderung bersifat konvensional, di mana sarana pendukung untuk simulasi sistem reservasi masih sangat terbatas ketersediaannya. Mahasiswa juga belum sepenuhnya difasilitasi dengan bahan ajar digital atau modul interaktif yang memungkinkan mereka untuk melakukan eksplorasi materi secara mandiri di luar jam perkuliahan resmi. Melalui analisis akar masalah dengan menggunakan diagram tulang ikan atau *fishbone*, teridentifikasi bahwa ketiadaan modul interaktif merupakan salah satu penghambat utama yang paling realistis untuk segera diintervensi. Kondisi awal memperlihatkan bahwa mahasiswa masih sangat bergantung pada penjelasan lisan dan materi statis yang disampaikan oleh dosen di dalam kelas. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi aktif mahasiswa serta kurangnya latihan mandiri dalam memecahkan kasus-kasus aktual yang sering terjadi di dunia industri. Ketergantungan pada metode ceramah ini membuat proses asimilasi pengetahuan teknis yang rumit menjadi terhambat dan kurang menarik bagi generasi mahasiswa saat ini yang sudah sangat akrab dengan teknologi (FH et al., 2023; Hidayati et al., 2020; Sarina, 2025).

Sebagai sebuah langkah solutif dan inovatif terhadap kendala tersebut, dikembangkanlah sebuah modul ajar interaktif untuk mata kuliah Tarif dan Dokumen Pasasi yang disusun secara sistematis berdasarkan rencana pembelajaran semester. Modul ini dirancang dengan mengintegrasikan konten tekstual, ilustrasi visual, video instruksional, serta tautan eksternal yang semuanya terhubung secara langsung dengan sistem manajemen pembelajaran atau *Learning Management System*. Proses pengembangannya meliputi tahapan perencanaan yang matang, analisis mendalam terhadap bahan ajar, penyusunan konten, hingga tahap validasi dan revisi oleh para ahli sebelum akhirnya diimplementasikan secara luas. Nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada penciptaan sumber belajar digital yang mampu mendukung pola pembelajaran mandiri yang lebih fleksibel bagi mahasiswa sekaligus membantu dosen dalam mengelola perkuliahan secara lebih sistematis. Artikel ini bertujuan untuk memaparkan tahapan pengembangan modul tersebut serta mendeskripsikan hasil implementasi awalnya dalam meningkatkan aksesibilitas bahan ajar berkualitas. Diharapkan karya ini dapat menjadi referensi praktis bagi program studi vokasi lainnya yang sedang berupaya melakukan transformasi pembelajaran digital demi mencetak lulusan yang lebih kompeten dan siap menghadapi tantangan industri di masa depan yang penuh dengan persaingan teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* dengan menggunakan model kerangka kerja ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis untuk menghasilkan produk bahan ajar inovatif. Prosedur dimulai dengan fase *analysis* untuk mengidentifikasi kesenjangan kinerja dalam pembelajaran konvensional serta mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan spesifik mahasiswa pada mata kuliah Tarif dan Dokumen Pasasi. Selanjutnya, dilakukan tahap *design* untuk menyusun struktur kerangka modul yang mencakup bagian pembuka, inti, dan penutup berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan yang telah dipetakan sebelumnya. Tahap *development* melibatkan proses produksi konten interaktif yang kemudian diuji melalui mekanisme *expert judgment* oleh para pakar guna menilai kualitas teknis dan substansinya. Setelah produk dinyatakan memenuhi syarat, dilakukan tahap *implementation* untuk menerapkan modul di kelas nyata dan menjangkau umpan balik langsung dari pengguna. Terakhir, fase *evaluation* dilaksanakan untuk mengukur tingkat ketercapaian

tujuan pengembangan serta memetakan kelebihan dan kekurangan produk guna perbaikan berkelanjutan. Seluruh alur ini dirancang untuk menghasilkan bahan ajar mandiri yang akurat dan sistematis.

Partisipan utama dalam riset ini adalah tim pakar yang bertindak sebagai validator melalui prosedur penilaian ahli untuk menjamin kualitas modul interaktif yang dikembangkan. Tim tersebut berjumlah tiga orang, terdiri dari satu orang ahli di bidang media instruksional serta dua orang dosen ahli materi dari disiplin pariwisata. Instrumen penelitian yang digunakan mencakup pedoman wawancara dan lembar validasi khusus. Pedoman wawancara diterapkan pada tahap awal untuk menggali data mendalam dari dosen pengampu mengenai kendala pembelajaran dan ketersediaan bahan ajar eksisting di politeknik. Sementara itu, lembar validasi dirancang menggunakan skala Guttman dengan opsi jawaban tegas berupa layak atau tidak layak yang ditandai melalui kolom ceklis. Butir penilaian dalam instrumen ini memuat aspek krusial seperti kelayakan isi materi, sistematika penyajian, ketepatan penggunaan bahasa, serta desain visual tampilan modul interaktif. Penggunaan instrumen terstruktur ini memastikan bahwa data yang dikumpulkan bersifat objektif dan mampu memberikan dasar kuat untuk melakukan revisi teknis terhadap produk sebelum diimplementasikan secara meluas.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk mengolah hasil penilaian dari para validator menjadi angka persentase yang terukur dan mudah dipahami. Peneliti menggunakan rumusan statistik sederhana dengan membagi frekuensi jawaban yang diperoleh dengan jumlah total responden, kemudian dikalikan seratus persen untuk mendapatkan skor akhir. Hasil perhitungan persentase ini kemudian dikonsultasikan dengan kriteria kualifikasi penilaian untuk menentukan tingkat validitas produk secara menyeluruh. Penafsiran data merujuk pada rentang nilai tertentu, di mana angka antara delapan puluh dua persen hingga seratus persen menunjukkan bahwa perancangan modul interaktif telah berada dalam kategori layak untuk digunakan. Jika hasil evaluasi menunjukkan kekurangan pada indikator tertentu, peneliti segera menindaklanjuti dengan melakukan revisi berdasarkan saran kualitatif yang diberikan oleh para ahli materi dan media. Prosedur pengolahan data ini sangat krusial untuk memberikan bukti empiris mengenai kesiapan modul sebagai sarana belajar mandiri. Dengan metode analisis yang sistematis, riset ini menjamin bahwa inovasi digital yang dihasilkan memiliki akurasi materi tinggi bagi pendidikan vokasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis kebutuhan perancangan modul diperoleh dari hasil wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa program studi perjalanan wisata. Tujuan dari analisis kebutuhan modul yaitu untuk menggali data ketersediaan modul dan mengetahui materi pada mata kuliah tarif dan dokumen pasasi perjalanan wisata apa saja yang di butuhkan. Hasil analisis kebutuhan perancangan modul berdasarkan hasil wawancara, akan diuraikan sebagai berikut, berdasarkan hasil wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah bahwa modul ajar yang interaktif saat ini dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran karena selama ini pembelajaran masih konvensional dan belum tersedianya modul interaktif. Modul interaktif ini juga diharapkan dapat membantu dosen maupun mahasiswa untuk bisa mengakses modul kapan saja, dimana saja dan dapat diakses semenjak pertemuan pertama hingga terakhir.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dikemukakan bahwa modul interaktif mata kuliah tarif dan dokumen pasasi perjalanan wisata sebagai bahan ajar bagi dosen dan mahasiswa belum tersedia. Perancangan modul diperlukan bagi dosen dan mahasiswa untuk membantu dalam proses pembelajaran berlangsung. Tahapan pertama yang dilakukan dalam

perancangan modul yaitu menentukan kebutuhan materi mata kuliah tarif dan dokumen pasasi apa saja yang diperlukan. Perancangan modul terdiri dari tiga bagian, bagian pertama adalah bagian pembukaan yang mencakup *cover*, kata pengantar dan daftar isi. Bagian kedua bagian inti modul berisikan petunjuk penggunaan dan uraian materi perkuliahan. Bagian ketiga bagian penutup terdiri dari tugas dan daftar pustaka.



Gambar 1. Modul Digital

Cover pada modul pembelajaran ini merupakan awal yang dirancang sebagai identitas modul. Komponen pada rancangan *cover* yaitu judul modul, identitas penyusun dan tahun pembuatan modul serta di tambahkan gambar sebagai *background* yang mencerminkan sebuah modul mata kuliah tarif dan dokumen pasasi. Bagian kedua merupakan paling penting pada modul, yaitu uraian materi, akan membahas pokok-pokok materi akan diuraikan mengenai teori tarif dan dokumen pasasi. Bagian terakhir akan terdapat tugas yang dapat diselesaikan atau dikerjakan oleh mahasiswa setelah selesai membaca modul dan bagian berikutnya adalah daftar pustaka berisi semua buku, jurnal dan sumber-sumber lain sebagai sumber materi yang tertuang di dalam modul.

Tahap setelah perancangan dan pembuatan modul, selanjutnya adalah validasi atau penialain modul yang telah dibuat yang dilakukan oleh expert judgment, dengan bertujuan untuk mengetahui kelemahan apa saja yang terdapat pada modul untuk menjadi bahan perbaikan, selanjutnya modul layak untuk diimplementasikan. Indikator penilaian pada aspek kelayakan isi materi modul yaitu penilaian terhadap kelayakan materi. Adapun hasil dari validasi, sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Indikator	V1	V2	Presentase
Aspek Materi	Materi pada modul interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan	1	1	83%
	Materi pada modul interaktif mudah dimengerti	1	1	
	Materi yang disajikan pada modul interaktif jelas	1	1	
	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa	1	1	

	Bahan pada modul interaktif disajikan dari yang mudah menuju sulit	1	1
	Kalimat yang disajikan tidak menggunakan kata-kata sulit	0	0
	Materi yang disajikan sistematis	1	1
	Modul interaktif mudah diikuti dan dipahami oleh mahasiswa.	1	0
	Narasi yang digunakan pada modul interaktif sesuai dengan materi.	1	1

Hasil validasi pada ahli materi pada tabel 1 aspek kelayakan materi modul interaktif mata kuliah tarif dan dokumen pasasi perjalanan wisata, dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa materi modul layak 83% dan layak untuk dilakukan implementasi setelah melakukan beberapa revisi. Validator menyatakan bahwa materi modul sudah layak untuk digunakan. Penilaian selanjutnya indikator pada aspek modul yaitu penilaian terhadap bagian pembuka, bagian inti dan bagian penutup, adapun hasil validasi oleh validator sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi oleh Ahli Modul

No	Kriteria	Butir Penilaian	V1	Presentase
1	Bagian Pembuka	1. Judul a. Ketepatan judul b. Tata letak judul (<i>cover</i>)	1 1	83%
2	Bagian Inti	2. Petunjuk penggunaan 3. Uraian materi perkuliahan	0 1	
3	Bagian Penutup	4. Tugas 5. Daftar Pustaka	1 1	

Hasil validasi ahli modul pada tabel 2 menunjukkan bahwa modul interaktif dinilai berdasarkan tiga aspek utama, yaitu bagian pembuka, bagian inti, dan bagian penutup. Pada bagian pembuka yang mencakup ketepatan judul dan tata letak judul (*cover*), validator memberikan penilaian “Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa identitas dan tampilan awal modul telah sesuai dengan kaidah penyusunan bahan ajar. Pada bagian inti, indikator petunjuk penggunaan memperoleh penilaian “Tidak Layak” dari validator, sedangkan indikator uraian materi perkuliahan dinilai “Layak”. Temuan ini menunjukkan bahwa secara substansi materi telah sesuai dan dapat digunakan dalam pembelajaran, namun diperlukan perbaikan pada bagian petunjuk penggunaan agar lebih jelas, sistematis, dan mudah dipahami oleh mahasiswa.

Selanjutnya, pada bagian penutup yang meliputi tugas dan daftar pustaka, validator memberikan penilaian “Layak”. Hal ini mengindikasikan bahwa komponen evaluasi pembelajaran dan sumber rujukan telah tersusun dengan baik dan mendukung kelengkapan struktur modul. Secara keseluruhan, hasil validasi ahli modul menunjukkan persentase kelayakan sebesar 83% dengan kategori “Layak”. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran perbaikan, antara lain penyesuaian ukuran tipografi agar lebih terbaca serta penambahan keterangan pada gambar atau ilustrasi yang digunakan dalam modul. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan tersebut, modul interaktif pada mata kuliah Tarif dan Dokumen Pasasi Perjalanan Wisata dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Pengembangan modul interaktif untuk mata kuliah tarif dan dokumen pasasi ini berawal dari analisis kebutuhan mendalam yang melibatkan dosen pengampu serta mahasiswa program studi perjalanan wisata. Observasi saat ini menunjukkan bahwa proses instruksional masih berlangsung secara konvensional dan sangat bergantung pada metode tradisional yang kurang melibatkan interaksi digital. Terdapat kekosongan nyata akan alat bantu interaktif yang memungkinkan akses fleksibel tanpa batasan waktu maupun lokasi bagi para pembelajar. Data

yang dikumpulkan melalui wawancara menekankan bahwa sumber daya pembelajaran modern sangat esensial untuk menjembatani celah ini, terutama bagi subjek teknis yang memerlukan akurasi tinggi. Dengan beralih dari lingkungan statis ke format digital dinamis, mata kuliah ini bertujuan memberikan pengalaman belajar lebih komprehensif sejak pertemuan awal hingga sesi terakhir. Transformasi ini bukan sekadar mendigitalkan teks, melainkan menciptakan lingkungan di mana mahasiswa dapat berinteraksi dengan materi secara mandiri. Tujuan utamanya adalah memastikan konten pendidikan tersedia secara praktis serta mendukung kebutuhan pedagogis pengajar dan peserta didik dalam lingkungan pendidikan vokasi yang semakin berkembang pesat pada era transformasi digital saat ini sebagai solusi pendidikan masa depan (Hakim & Abidin, 2024; Pujiastuti et al., 2024; Sarah et al., 2026).

Tahap perancangan sumber daya interaktif ini mengikuti struktur sistematis yang dibagi menjadi tiga segmen utama guna memastikan aliran informasi yang logis. Bagian pertama berfungsi sebagai pembukaan yang mencakup *cover* representatif secara visual, kata pengantar, serta daftar isi untuk membangun identitas modul yang jelas. Bagian inti merupakan elemen paling vital yang memuat penjelasan mendetail mengenai tarif dan dokumen pasasi, termasuk geografi penerbangan domestik maupun internasional serta prosedur *ticketing*. Bagian ini dirancang untuk membimbing mahasiswa melalui teori-teori kompleks dengan cara bertahap agar lebih mudah dipahami. Akhirnya, bagian penutup menyediakan alat evaluasi penting melalui tugas-tugas dan daftar pustaka untuk memperkuat konten berdasarkan sumber rujukan yang andal. Dengan mengatur materi ke dalam kategori yang berbeda ini, modul memfasilitasi jalur pembelajaran terstruktur bagi pengguna. Arsitektur ini secara khusus ditujukan untuk membantu mahasiswa vokasi memahami rincian teknis dokumentasi perjalanan yang rumit dengan menyajikannya dalam format yang berurutan. Penambahan gambar spesifik sebagai *background* pada *cover* sangat membantu dalam mengidentifikasi area fokus modul dalam kurikulum industri perjalanan yang sangat luas guna meningkatkan pemahaman visual bagi seluruh mahasiswa aktif (Ardyati et al., 2025; Azhar et al., 2026; Kusumasari et al., 2025).

Validasi oleh para ahli materi menghasilkan skor signifikan sebesar 83 persen yang menunjukkan bahwa konten tersebut sangat layak untuk segera diimplementasikan. Penilaian difokuskan pada beberapa indikator utama, termasuk keselarasan materi dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan serta penyajiannya yang bersifat sistematis. Para ahli mencatat bahwa informasi yang disediakan sudah jelas dan sesuai dengan tingkat kemahiran mahasiswa saat ini dalam menempuh pendidikan pariwisata. Namun, evaluasi tersebut juga menyoroti area tertentu untuk perbaikan, khususnya mengenai penggunaan terminologi serta konsistensi dalam narasi penyampaian materi. Meskipun terdapat beberapa kritik minor, persentase yang tinggi mencerminkan konsensus yang kuat bahwa modul ini efektif mencakup topik-topik penting untuk mata kuliah tarif dan dokumen pasasi. Para pakar mengonfirmasi bahwa progresi dari konsep sederhana ke konsep yang lebih kompleks telah dieksekusi dengan baik sehingga memungkinkan transisi kognitif yang lebih lancar bagi para pembelajar. Tingkat validasi ini memastikan bahwa substansi pedagogis cukup kuat untuk digunakan sebagai alat bantu pengajaran utama guna mendukung ketegasan akademik yang diperlukan dalam pelatihan kejuruan bagi calon profesional perjalanan wisata dalam mencapai target pembelajaran yang ideal (Astuti et al., 2022; Choiriyah et al., 2026; Dewi & Iswendi, 2025; Gadu et al., 2020; Lestari et al., 2025).

Evaluasi dari ahli modul dan media juga menghasilkan skor sebesar 83 persen yang mengategorikan alat ini layak digunakan meskipun masih terdapat beberapa kekurangan teknis. Walaupun bagian pembuka dan penutup menerima umpan balik positif, *expert judgment* menunjukkan kekurangan kritis pada bagian inti, khususnya mengenai petunjuk penggunaan

modul bagi mahasiswa. Salah satu validator menandai instruksi tersebut sebagai tidak layak dan menyarankan agar panduan navigasi dalam modul dibuat lebih intuitif serta sistematis bagi pengguna. Selain itu, umpan balik mencakup saran teknis pada elemen visual, seperti menyesuaikan ukuran *typography* untuk meningkatkan keterbacaan serta menambahkan keterangan deskriptif pada semua ilustrasi yang digunakan. Penyesuaian ini sangat vital untuk memastikan bahwa *interactive module* tidak hanya informatif tetapi juga ramah pengguna serta dapat diakses secara visual. Siklus umpan balik ini menekankan pentingnya tahap pengembangan dalam menyempurnakan antarmuka sebelum penerapan penuh di dalam kelas dilakukan (Andriani et al., 2023; Indriana et al., 2024; Iskandar et al., 2025; Yuliana et al., 2023). Dengan mengatasi cacat desain ini, modul dapat berfungsi lebih baik sebagai alat belajar mandiri yang efektif guna memaksimalkan tingkat *usability* sumber daya bagi para mahasiswa vokasi yang memerlukan panduan belajar yang lebih mudah dipahami.

Hasil keseluruhan dari proyek pengembangan ini menunjukkan bahwa modul interaktif berfungsi sebagai alternatif yang layak menggantikan buku teks tradisional dalam sektor perjalanan vokasi. Pencapaian tingkat validitas 83 persen dari berbagai perspektif mengonfirmasi potensinya untuk memupuk kemandirian belajar serta membantu dosen dalam menyampaikan konten yang terstruktur. Inisiatif ini selaras dengan tren transformasi digital dalam pendidikan kejuruan yang menekankan aksesibilitas dan integrasi teknologi dalam pelatihan khusus bagi mahasiswa. Modul ini bertindak lebih dari sekadar repositori fakta, melainkan sebagai alat strategis untuk meningkatkan interaktivitas serta otonomi siswa dalam belajar. Meskipun studi ini memberikan landasan yang kuat, ruang lingkupnya terbatas pada mata kuliah tertentu saja, sehingga penelitian masa depan diharapkan dapat memperluas ke area kurikulum perjalanan lainnya. Keberhasilan transisi dari model konvensional ke model interaktif menunjukkan bagaimana subjek teknis dapat diadaptasi untuk memenuhi tuntutan pendidikan modern saat ini. Akhirnya, sumber daya ini mendukung peningkatan berkelanjutan kualitas instruksional dalam pendidikan pariwisata yang memastikan mahasiswa dibekali dengan keterampilan yang diperlukan untuk menangani tarif dan dokumen secara profesional guna menghadapi tantangan nyata pada industri pariwisata masa depan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan modul interaktif pada mata kuliah Tarif dan Dokumen Pasasi Perjalanan Wisata yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Tahap analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran sebelumnya masih bersifat konvensional dan belum didukung oleh bahan ajar interaktif, sehingga diperlukan media pembelajaran digital yang dapat mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 83% dengan kategori layak, sedangkan validasi oleh ahli modul/media juga memperoleh persentase kelayakan sebesar 83% dengan kategori layak setelah dilakukan revisi. Temuan ini menunjukkan bahwa modul interaktif yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi, sistematika penyajian, bahasa, dan desain tampilan, meskipun masih memerlukan perbaikan pada aspek petunjuk penggunaan dan keterbacaan visual.

Secara keseluruhan, modul interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar pada mata kuliah Tarif dan Dokumen Pasasi Perjalanan Wisata. Modul ini berpotensi meningkatkan aksesibilitas materi, mendukung kemandirian belajar mahasiswa, serta membantu dosen dalam menyampaikan materi secara lebih terstruktur dan sistematis. Pengembangan modul interaktif ini juga mendukung transformasi pembelajaran digital di pendidikan vokasi pariwisata. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas

modul interaktif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa melalui uji coba terbatas maupun eksperimen, serta mengembangkan fitur interaktivitas yang lebih kompleks seperti kuis adaptif dan simulasi berbasis industri.

DAFTAR PUSTAKA

- Andani, F., & Arifin, Z. (2026). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar dan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 177. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9361>
- Andriani, J., Hakim, L., & Listiadi, A. (2023). Accounting gamified (accmified) sebagai media pembelajaran interaktif materi siklus akuntansi perusahaan jasa. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 7(2). <https://doi.org/10.29408/jpek.v7i2.23259>
- Ardyati, D. P. I., Aba, L., Sari, S. D. S. R., & Yanti, Y. (2025). Analisis tingkat keterbacaan modul ajar fase e keanekaragaman hayati di zona intertidal. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1362. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6658>
- Arizona, K. (2020). Elevating students' competence based ICT in the era of industrial revolution 4.0. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 5(2), 48. <https://doi.org/10.15575/jotalp.v5i2.7987>
- Astuti, N., Kaspul, K., & Riefani, M. K. (2022). Validitas modul elektronik "pembelahan sel" berbasis keterampilan berpikir kritis. *JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN (JEP)*, 6(1), 94. <https://doi.org/10.24036/jep/vol6-iss1/667>
- Azhar, M., R. A. A. R., Juhri, J., Wahab, A., Khairiah, N., & Mutmainnah, A. (2026). Implementasi pembelajaran multimedia dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa fakultas agama islam UMI Makassar. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 312. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8906>
- Choiriyah, A. N., Isnanto, I., Marshanawiah, A., Aries, N. S., & Pakaya, W. C. (2026). Pengembangan aplikasi MATDA (matematika bangun datar) berbasis android pada materi keliling dan luas bangun datar. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 47. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.8927>
- Dewi, E. S. C. K. H. C. I. F. K., & Iswendi, I. (2025). Pengembangan modul bermuatan etnosains berbasis GDL pada materi laju reaksi fase F kelas XI SMA/MA. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(4), 1968. <https://doi.org/10.51878/science.v5i4.7831>
- Fadhilatunisa, D., Fakhri, M. M., & Rosidah, R. (2020). Pengaruh blended learning terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar mahasiswa akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(2), 93. <https://doi.org/10.21831/jpai.v18i2.35345>
- FH, Y., Pratita, D., & Deskoni, D. (2023). Efektivitas penggunaan media interaktif berbasis lectora inspire untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pendidikan ekonomi universitas. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 7(2). <https://doi.org/10.29408/jpek.v7i2.20538>
- Gadu, P., Yulendra, L., & Mahsun, M. (2020). Attractive, active, interactive, and communicative. Model pelatihan bahasa inggris hospitality pada mahasiswa diploma tiga program studi perjalanan wisata sekolah tinggi pariwisata Mataram. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 9(2), 187. <https://doi.org/10.47492/jih.v9i2.292>

- Hakim, M. N., & Abidin, A. A. (2024). Platform merdeka mengajar: Integrasi teknologi dalam pendidikan vokasi dan pengembangan guru. *Kharisma Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(1), 68. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v3i1.47>
- Hidayati, A., Saputra, A., & Efendi, R. (2020). Development of e-module oriented flipped classroom strategies in computer network learning. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(3), 429. <https://doi.org/10.29207/resti.v4i3.1641>
- Indriana, N., Nisa', I. F., & Diantika, D. E. (2024). Pengembangan model pembelajaran bahasa Indonesia dengan pendekatan komunikatif berbasis keunggulan lokal (implementasi kampus merdeka di unugiri bojonegoro). *Jurnal Onoma Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i1.2960>
- Iskandar, B., Razilu, Z., & Fajriani, A. (2025). Pengembangan multimedia interaktif berbasis problem based learning pada materi fiqih syarat dan rukun tayamum. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1146. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.5178>
- Kayyali, M. (2024). Digital literacy in higher education: Preparing students for the workforce of the future. *International Journal of Information Science and Computing*, 11(1). <https://doi.org/10.30574/2348-7437.1.2024.6>
- Kusumasari, S., Patonah, S., & Sumarno, S. (2025). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis STEAM berorientasi ESD untuk meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 609. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4860>
- Lestari, T. A., Mukhlis, M., Jamaluddin, J., Handayani, B. S., Setiawan, H. D., & Madani, S. (2025). Pengembangan dan efektivitas media pembelajaran VR (virtual reality) berbasis gaya belajar visual untuk siswa di kota Mataram. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(4), 1934. <https://doi.org/10.51878/science.v5i4.7538>
- Pujiastuti, N., Handajani, S., Pangesthi, L. T., & Purwidiyani, N. (2024). Development of digital teaching materials for basic excellent service based on google site for culinary vocational students. *International Journal of Research in Education*, 4(2), 374. <https://doi.org/10.26877/ijre.v4i2.650>
- Purwanto, P., Rusdiyanto, W., & Respati, Y. A. (2020). Analysis of secretary job advertisement content for secretarial skills needs. *Jurnal Economia*, 16(1), 44. <https://doi.org/10.21831/economia.v16i1.29872>
- Saleh, S., Jufari, J., & Nasrullah, M. (2021). Analisis prestasi belajar mahasiswa lulusan sekolah menengah umum dan sekolah menengah kejuruan. *EFISIENSI - KAJIAN ILMU ADMINISTRASI*, 18(1), 29. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v18i1.35911>
- Sandi, R. T., & Sardjono, W. (2022). Perancangan enterprise architecture event management system pada universitas. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 7(2), 88. <https://doi.org/10.24235/itej.v7i2.96>
- Sarah, R. A. P., Fahmi, M. N., Ilham, F., Febrianty, S. D., Basra, S. M., & Febriany, S. (2026). Integrasi learning management system (google classroom) untuk optimalisasi pengajaran manajemen tata rias berbasis proyek. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 492. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.9349>
- Sarina. (2025). Efektivitas penggunaan metode pembelajaran case method dalam meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa. *DIKSI Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(2), 68. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i2.1503>



- Septyandi, C. B., & Prawira, M. F. A. (2022). A review of sustainable tourism curriculum on higher education. *Journal of Tourism Sustainability*, 2(2), 51. <https://doi.org/10.35313/jtospolban.v2i2.37>
- Syabaruddin, A., & Imamudin, I. (2022). Implementasi literasi digital di kalangan mahasiswa. *JURNAL EDUSCIENCE*, 9(3), 942. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i3.3447>
- Wan, F., Yang, M., & Xi, Y. (2024). Tourism education in the post-pandemic era. In *Sustainable development*. <https://doi.org/10.5772/intechopen.115079>
- Wola, B. R. (2023). Literasi digital calon guru sekolah dasar di STKIP Persada Evav Tual pasca pandemi covid-19. *PEDAGOGIKA Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 11(2), 244. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol11issue2page244-255>
- Xu, X. (2025). Construction and implementation pathways of an integrated curriculum system for tourism management in secondary-higher vocational education amidst digital-cultural tourism convergence. *Open Journal of Social Sciences*, 13(8), 489. <https://doi.org/10.4236/jss.2025.138032>
- Yazit, H., & Alrawadieh, D. D. (2021). Delving into the challenges encountered by tourism Ph.D. students. *DergiPark (Istanbul University)*. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/atadergi/issue/63601/912706>
- Yuliana, V., Copriady, J., & Erna, M. (2023). Pengembangan e-modul kimia interaktif berbasis pendekatan saintifik menggunakan liveworksheets pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 17(1), 1. <https://doi.org/10.15294/jipk.v17i1.32932>