

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “EKOWADANA” UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAGI MAHASISWA ASING TINGKAT B2 DI PROGRAM BIPA UNISMA 2021

Muchammad Maulana

(Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FKIPUNISMA)

Email: jhonlana.MM@gmail.com

ABSTRAK : Tujuan dari penelitian ini yakni 1) mendeskripsikan karakteristik kebutuhan media ajar komik wayang e-book legenda bagi penutur asing tingkat B2 di BIPA Unisma 2021, 2) memperoleh deskripsi objektif hasil pengembangan media pembelajaran komik wayang e-book legenda bagi penutur asing tingkat B2 di BIPA Unisma 2021, 3) memperoleh deskripsi objektif tentang hasil validasi pengembangan mediapembelajaran komik wayang e-book legenda bagi penutur asing tingkat B2 di BIPA Unisma 2021. Pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa komik yang didalamnya menceritakan legenda yang ada di Indonesia yakni legenda gunung arjuna dengan karakter wayang punokawan. Produk dari penelitian ini di validasi oleh para ahli bahasa dan ahli media yakni salah satu dosen yang ada di Universitas Islam Malang. Dalam pelaksanaannya penelitian dan pengembangan ini mengikuti suatu model tertentu. Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks atau rumit menjadi suatu yang lebih sederhana atau mudah. Hasil dari penelitian ini antara lain (1) proses Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* komik wayang digital Cerita Rakyat untuk Mahasiswa Asing Tingkat B2 di BIPA Universitas Islam Malang (2) hasil Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Cerita Rakyat untuk Mahasiswa Asing Tingkat B2 BIPA Universitas Islam Malang (3) uji Validasi

Kata kunci: Pengembangan, media, membaca

PENDAHULUAN

Tujuan dari penelitian ini yakni 1) mendeskripsikan karakteristik kebutuhan media ajar komik wayang e-book legenda bagi penutur asing tingkat B2 di BIPA Unisma 2021, 2) memperoleh deskripsi objektif hasil pengembangan media pembelajaran komik wayang e-book legenda bagi penutur asing tingkat B2 di BIPA Unisma 2021, 3) memperoleh deskripsi objektif tentang hasil validasi pengembangan mediapembelajaran komik wayang e-book legenda bagi penutur asing tingkat B2 di BIPA Unisma 2021.

Kemampuan membaca mahasiswa asing tingkat B2 di Universitas Islam Malang masih terbilang rendah dikarenakan kesulitan mahasiswa asing dalam memahami teks atau bacaan yang diberikan oleh pengajar. Kesulitan tersebut dikarenakan banyak faktor salah satunya penggunaan media yang masih kurang efisien yakni hanya menggunakan buku pegangan mahasiswa yang dirasa kurang menarik. Ketertarikan mahasiswa asing tersebut menjadi salah satu pengaruh dalam kemampuan membaca sekaligus berbahasa Indonesia mahasiswa asing yang ada di

Universitas Islam Malang. Setelah mengetahui permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran mahasiswa asing, peneliti mengembangkan media buku pegangan menjadi sebuah komik bergambar menggunakan aplikasi *procreate* yang dirasa dapat mengubah pola pikir mahasiswa asing untuk belajar bahasa dan budaya di Indonesia. selain itu, penelitian ini menambah salah satu media yang dapat digunakan oleh pengajar di Universitas Islam Malang sehingga proses pembelajaran menjadi lebih lancar. Penelitian ini mengembangkan komik eletronik, menggunakan e-book. Didalamnya ada cerita rakyat indonesia. Media ini dikhususkan untuk mahasiswa asing tingkat B2 khususnya yang ada di Universitas Islam Malang 2021, sesuai dengan kurikulum yang ada materi tentang cerita rakyat. Untuk menghasilkan sebuah produk yang baik dan layak, perulah dilakukan tahapan-tahapan pengembangan dengan tepat dan runtut. Borg & Gall (dalam Setyooari 2013:237) berpendapat ada sepuluh tahapan yang bisa dilakukan dalam pengembangan produk pendidikan.

Mengembangkan suatu produk harus sesuai dengan pengguna produk tentunya. Pengembang harus melihat siapa yang akan menggunakan media yang akan dikembangkan, juga harus menyesuaikan sesuai dengan tingkatan mahasiswa asing yang ada. Pada tahapan B2, mahasiswa berada pada fase pertengahan mahasiswa asing sudah melewati tahap awal pembelajaran dan pengenalan bahasa indonesia, namun belum melewati fase ketiga yakni mempelajari dan ahli dalam bahasa berbahasa Indonesia. Pada tingkatan B2 mahasiswa asing sudah mampu memahami ide utama teks yang kompleks, berkenaan dengan topik yang konkret dan abstrak, termasuk diskusi teknis dibidangnya. Selain itu, mahasiswa tingkatan b2 mampu berinteraksi dengan tingkat kelancaran serta spontanitas yang baik memungkinkan interaksi sederhana dengan penutur asli tanpa kendala yang berarti dan mampu menghasilkan teks yang jelas terperinci mengenai subjek pembicaraan, serta sudut pandang tentang topik-topik tertentu sambil mengungkapkan kelemahan dan kelebihan dari sudut pandang tersebut.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran BIPA harus melalui beberapa tingkatan atau level untuk menguasai bahasa Indonesia. Mulai dari tingkat *beginner* atau pemula, tingkat *intermediate* atau tengah dan tingkat *advance* atau mahir. Media pembelajaran di sini berarti sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajaran, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa adanya bantuan sarana penyampai pesan atau media yang baik. Media pembelajaran diharapkan dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar. Pembelajaran yang baik diarahkan kepada pemberdayaan mahasiswa guna memenuhi tuntutan yang semakin kompleks. Maka sebagaiseorang guru, kita harus memiliki strategi yang sesuai dengan mahasiswa. Media pembelajaran dapat dikatakan meningkatkan kompetensi belajar mahasiswa apabila dapat menarik perhatian dan minat mahasiswa untuk belajar dengan giat dan menghindari pembelajaran yang membosankan.

Dengan kondisi lingkungan, sosial, budaya, serta bahasa yang digunakan sehari-hari kurang mendukung mahasiswa asing untuk mempelajari bahasa Indonesia

secara efektif dan komprehensif. Selain itu, pengajar BIPA dalam menyampaikan pembelajar tentu lebih klasikal dan pengetahuan yang cenderung pada pendekatan kognitif. Inilah salah satu alasan banyak mahasiswa asing yang memilih belajar langsung di Indonesia. Jika di Indonesia mahasiswa asing secara langsung dihadapkan dengan kondisi lingkungan, sosial, budaya, serta penutur asli bahasa Indonesia. Media pembelajaran disini adalah sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Melihat hal tersebut, diperlukan media pendidikan karakter yang tepat mahasiswa asing.

Media pendidikan karakter yang diilhami oleh budaya asli bangsa Indonesia seperti komik wayang Pandawa. Melalui media komik wayang anak Pandawa, akan dibangun karakter dalam diri anak dengan penanaman nilai-nilai kearifan lokal, yaitu mengenalkan cerita dan tokoh-tokoh wayang Pandawa. Semua tokoh dalam cerita wayang memiliki karakter yang bersumber dari kepribadian asli bangsa Indonesia. Filosofi kehidupan dalam cerita wayang dan karakter tokoh pewayangan perlu untuk dimaknai lebih mendalam karena esensinya sangat berguna bagi kehidupan, terlebih lagi untuk disampaikan pada generasi muda. Oleh sebab itu, komik wayang Pandawa diperlukan sebagai media untuk memahami materi teks cerita rakyat.

Media komik yang berkarakter wayang menunjukkan bahwa peneliti sadar akan budaya yang ada di Indonesia. Hal tersebut merupakan alasan peneliti agar mampu melestarikan budaya yang ada di Indonesia salah satunya adalah wayang. Karakter wayang bisa menjadi jembatan bagi mahasiswa asing untuk lebih mengenal budaya yang ada di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa komik yang didalamnya menceritakan legenda yang ada di Indonesia yakni legenda gunung arjuna dengan karakter wayang punokawan. Produk dari penelitian ini di validasi oleh para ahli bahasa dan ahli media yakni salah satu dosen yang ada di Universitas Islam Malang. Dalam pelaksanaannya penelitian dan pengembangan ini mengikuti suatu model tertentu. Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal.

Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks atau rumit menjadi suatu yang lebih sederhana atau mudah. Ada beberapa model misalnya model konseptual, model prosedural, model sistematis dan sebagainya (Setyosari, 2013 : 228-229).

3.4.1 Instrument untuk Para Ahli/ Validator

Berikut merupakan kisi-kisi instrument yang digunakan para ahli untuk menilai kelayakan media pembelajaran *E-Book* Cerita Rakyat. Yang akan dibagi menjadi dua yakni, ahli media pembelajaran dan ahli bahasa.

3.4.1.1 Instrumen untuk Ahli Media

Tabel 3.4 kisi-kisi Lembar Penilaian Untuk Ahli Media

No	Aspek	Kisi-kisi	No. Butir
1	Kemenarikan serta kemudahan memahami media pembelajaran <i>E-Book</i> cerita rakyat	a) Kemenarikan media pembelajaran <i>E-Book</i> cerita rakyat	1,3
		b) Kemudahan dalam memahami media pembelajaran <i>E-Book</i> cerita rakyat	2,4,5
2	Ke Kelayakan penyajian media <i>E-Book</i> cerita rakyat	a) Kesederhanaan penggunaan bahasa	6
		b) Keruntutan alur dan nilai-nilai pada cerita rakyat	7,8
		c) Kesesuaian media dengan pembelajar dewasa	9
		d) Kelengkapan komponen pada cerita rakyat	10
3	Kualitas fisik media	a) Kejelasan dan ketepatan tampilan	11, 12, 13
		b) Keterbacaan teks	14
		c) Keterjangkauan dalam penggunaan	15
4	Penggunaan media pembelajaran <i>E-Book</i> cerita rakyat	a) Kemudahan serta pembaruan media <i>E-Book</i> cerita rakyat	16, 17, 18

3.4.1.2 Instrumen untuk Ahli Bahasa

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Penilaian untuk Ahli Bahasa

No	Aspek	Kisi-kisi	No. Butir
1	Komonikatif	a) Keterbacaan petunjuk pengoprasian serta keterbacaan dialog tidak menimbulkan penafsiran ganda <i>E-Book</i> cerita rakyat	1,2,3
		b) Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	4
2	Lugas	a) Ketepatan struktur dan juga keefektifan kalimat	5,6
		b) Kebakuan istilah	7
3	Dialogis dan Interaktif	a) Kemampuan memotifasi serta kemampuan mendorong berfikir kritis	8, 9
4	Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Siswa	a) Kesesuaian perkembangan intelektual mahasiswa asing serta kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional mahasiswa asing	10,11
5	Keruntunan dan Keterpaduan Media	a) Keruntutan serta keterpaduan dialog dan juga amanat, unsur-unsur pada setiap episode <i>E-Book</i> cerita rakyat	12,13
6	Penggunaan Istilah, <i>Simbol</i> , atau <i>Icon</i>	a) Konsisten dalam penggunaan istilah, <i>simbol</i> , atau <i>icon</i>	14,15

Prosedur penelitian pada penelitian ini yakni menggariskan langkah-langkah

umum yang harus di ikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana suatu siklus penelitian dan pengembangan. Langkah yang dimaksud menurut Borg & Gall yaitu (1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal yang meliputi kajian pustaka, pengamatan dan observasi kelas, serta persiapan observasi awal di kelas (2) Perencanaan, meliputi rumusan tujuan, menentukan pembelajaran, serta uji kelayakan terbatas. (3) Pengembangan format produk awal, meliputi pengembangan bahan pembelajaran, instrument validatif, dan validasi ahli (4) Uji coba awal meliputi, observasi dan kuisioner dikumpulkan lalu dianalisa guna menyelaraskan dengan tujuan (5) Revisi produk meliputi uji coba berdasarkan hasil uji coba awal (6) Uji coba lapangan, dilakukan sesudah revisi dan uji coba ke kelompok kecil dilaksanakan (7) Revisi produk berdasarkan kebutuhan di lapangan (8) Uji coba lapangan guna menghasilkan produk yang lebih layak (9) Revisi produk akhir (10) Desiminasi dan implementasi (Borg & Gall dalam Setyosari 2013:237).



Dari tahapan-tahapan tersebut disederhanakan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Dengan penyederhanaan ini peneliti juga akan lebih mudah untuk memperoleh data yang diperlukan. Metode penelitian pengembangan media Ebook cerita rakyat dalam penelitian ini hanya mengadaptasi tiga langkah yakni penelitian dan pengumpulan informasi awal, pengembangan produk awal dan tahap uji coba awal.

Tabel Kreteria Validitas Analisis Presentase

Presentase	Kriteria Validitas	Keterangan
80% - 100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
60% - 79%	Valid	Tidak perlu revisi
40% - 59%	Cukup Valid	Perlu revisi
20% - 39%	Kurang Valid	Perlu revisi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk Media Pembelajaran

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* komik wayang digital Cerita Rakyat untuk Mahasiswa Asing Tingkat B2 di BIPA Universitas Islam Malang

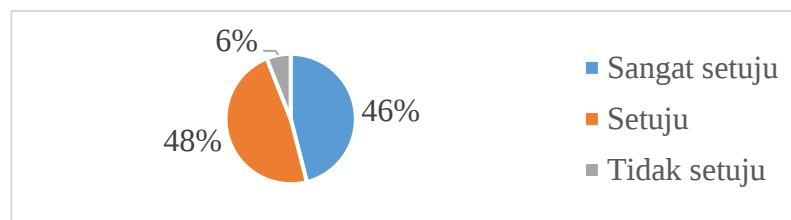
Penelitian dan pengumpulan data menurut Borg & Gall (dalam Setyosari 2013:237) terdiri dari tahap penyebaran angket kebutuhan mahasiswa dan dosen BIPA. Penyebaran anget dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 23 Juli 2021 pada pukul 10.00 WIB sehingga menghasilkan data terkait pembelajaran teks cerita rakyat pada mahasiswa terhadap pengembangan BIPA tingkat B2 di Universitas Islam Malang adalah E-Book atau komik elektronik. Berikut ini pemaparan hasil analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen BIPA terhadap pengembangan media pembelajaran E-Book cerita rakyat.

a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran *E-Book* komik wayang digital Cerita Rakyat untuk Mahasiswa Asing Tingkat B2 di BIPA Universitas Islam Malang

Hasil kebutuhan pengembangan media pembelajaran teks cerita rakyat yang menjadi acuan untuk pengembangan media diperoleh berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen BIPA, media teks cerita rakyat untuk mahasiswa tingkat B2 di Universitas Islam Malang adalah E-Book atau komik elektronik. Berikut ini pemaparan hasil analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen BIPA terhadap pengembangan media pembelajaran E-Book cerita rakyat.

Hasil Analisis Kebutuhan Mahasiswa Terhadap Media Pembelajaran Cerita *E-Book* komik wayang digital Rakyat untuk Mahasiswa Asing Tingkat B2 di Universitas Islam Malang

Menurut Borg & Gall (dalam Setyosari 2013:237) angket kebutuhan yang telah diberikan kepada mahasiswa asing guna mengetahui media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan oleh mahasiswa asing di dalam proses pembelajaran teks cerita rakyat. Terdapat 14 pertanyaan dalam angket kebutuhan mahasiswa asing, meliputi 1) Apakah anda senang belajar bahasa Indonesia, 2) Apakah menurut anda bahasa Indonesia itu sulit, 3) Bagaimana pendapat anda mengenai media yang sudah ada untuk mempelajari teks cerita rakyat, 4) Apakah menurut anda hanya membaca teks cerita rakyat tanpa ada gambar itu sulit, 5) apakah dengan membaca cerita rakyat bergambar akan memudahkan anda mengenal budaya Indonesia, 6) Menurut anda apakah membaca cerita rakyat jika dibantu dengan media komik akan memudahkan anda, 7) Tahukah anda dengan aplikasi komik elektronik/ yang memiliki nama E-Book komik, 8) Apakah anda memiliki aplikasi tersebut, 9) Bagaimana pendapat anda jika anda membaca teks cerita rakyat menggunakan media E-Book (komik elektronik), 10) Menurut anda perlukah diberikan tata cara atau prosedur penggunaan E-Book (komik elektronik), 11) Bagaimana menurut anda jika dalam E-Book (komik elektronik) akan disajikan budaya Indonesia, 12) Menurut anda penerapan tingkat bahasa seperti apa yang cocok dalam E-Book (komik elektronik), 13) Jenis huruf apa yang anda sukai untuk dialog di E-Book (komik elektronik), 14) Menurut tipe E-Book (komik elektronik) yang seperti apa yang anda sukai.

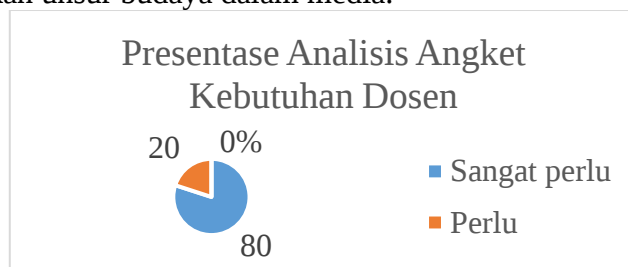


Secara keseluruhan data hasil analisis kebutuhan mahasiswa asing dilihat dari skala penilaiannya yakni sangat setuju sebanyak 46%, setuju sebanyak 48% dan tidak setuju sebanyak 6%. Dapat diartikan pengembangan media pembelajaran diperlukan di program BIPA Universitas Islam Malang. Selain dibutuhkan mungkin mahasiswa

juga perlu adanya media pembelajaran baru agar mereka tidak bosan untuk terus belajar bahasa kita yaitu bahasa Indonesia.

Hasil Analisis Kebutuhan Dosen BIPA Terhadap Media Pembelajaran *Web-Toon* Cerita Rakyat untuk Mahasiswa Asing Tingkat B2 di Universitas Islam Malang

Menurut Borg & Gall (dalam Setyosari 2013:237) angket kebutuhan diberikan kepada dosen BIPA guna mengetahui pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan oleh dosen BIPA di dalam proses pembelajaran teks cerita rakyat. Terdapat 9 pertanyaan yang disajikan dalam angket kebutuhan dosen, meliputi 1) pendapat mengenai kondisi mahasiswa asing saat belajar bahasa Indonesia, 2) tingkat kesulitan mahasiswa asing belajar bahasa Indonesia, 3) tingkat kepentingan mahasiswa asing belajar teks cerita rakyat, 4) ketersediaan media untuk mempelajari teks cerita rakyat, 5) tanggapan mengenai media baru untuk teks cerita rakyat, 6) inovasi media teks cerita rakyat menjadi *E-Book* (komik elektronik), 7) kesesuaian dengan kurikulum/KI/KD, 8) perlunya diberikan tata cara atau prosedur penggunaan media, 9) perlukah dimasukkan unsur budaya dalam media.



Secara keseluruhan dari hasil analisis angket kebutuhan dosen dilihat dari skala penilaiannya yakni, sangat perlu 80%, perlu 20% dan tidak perlu 0%. Artinya pengembangan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat sangat perlu dilakukan dan layak digunakan di program BIPA Universitas Islam Malang.

b. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Cerita Rakyat untuk Mahasiswa Asing Tingkat B2 BIPA Universitas Islam Malang

Setelah melewati tahapan analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat, maka berlanjut pada hasil pengembangan media pembelajaran.

1. Pengembangan produk awal

Pengembangan produk awal media pembelajaran *E-Book* menurut Borg & Gall (dalam Setyosari 2013:237) dalam cerita rakyat ini beracuan dan berpedoman dari hasil data yang sudah diambil dari angket kebutuhan mahasiswa dan dosen BIPA seperti, 1) disesuaikan dengan kurikulum/SK/KD, 2) memasukkan unsur budaya, 3) menggunakan bahasa yang berat namun mudah dipahami dan 4) dengan tampilan warna yang cerah dan jelas, font *Manggo 2.0* yang akan diterapkan dalam media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat.

Perancangan E-Book

Setelah menentukan penugasan untuk mahasiswa asing, pengembang menganalisis serta memilah konflik yang ada dalam cerita rakyat *Legenda Gunung Arjuna* dan memenggal menjadi beberapa halaman, serta mencari nilai-nilai yang ada dalam cerita rakyat *Legenda Gunung Arjuna* tersebut. Dalam E-Book akan disajikan baju khas Jawa Timur, dan budaya-budaya masyarakat Jawa. Pada akhirnya pengembang menjadikan cerita rakyat *Legenda Gunung Arjuna* menjadi 12 halaman dan pesan moral ada pada halaman akhir. Sebelum memasuki halaman awal disajikan prolog, yang di dalamnya berisikan biodata, KI/KD.

Tabel 4.3 KI/KD BIPA

Elemen Kompetensi	Bahan Kajian
8. Mampu mengungkapkan kembali pesan moral dalam dongeng atau cerita rakyat.	8.1 Pengidentifikasian fungsi sosial dan tujuan teks
	8.2 Pengidentifikasian kalimat atau kumpulan kalimat yang mengandung pesan moral dalam dongeng atau cerita rakyat
	8.3 Perbandingan dongeng dan cerita rakyat yang serupa antara di Indonesia dengan di negaranya

Proses Pembuatan Gambar Manual (*Brief*)

Menurut Julianto 2014 gambar manual adalah praktik membuat gambar dengan menggunakan peralatan menggambar tangan secara manual untuk keperluan teknik yang menggunakan aturan dan standar yang telah disepakati karena gambar yang dihasilkan akan dijadikan bahasa komunikasi antara pembuat gambar dan pembuat benda kerja. Tahapan setelah dialog siap, yakni pembuatan gambaran manual. Gambaran ini dibuat di kertas dan menggunakan pensil atau pena. Guna gambaran manual ini adalah untuk memilih sudut gambar yang bisa mewakili dialog yang disajikan. Guna *Brief* sendiri untuk pembuat komik atau komikus, yakni saat membuat dialog pastilah komikus memiliki bayangan atau imajinasi sesuai dengan dialog yang dibuatnya, nah maka dari itu salah satu cara untuk menyesuaikan dialog dan gambar pada komik, komikus-komikus membuat *Brief* guna memudahkan.

Proses Penggambaran Grafis

Febri Ramadhan (2020) Sihombing menyatakan desain grafis adalah memperkerjakan berbagai elemen seperti marka, symbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar, baik dengan Teknik fotografi ataupun ilustrasi. mengetahui sudut gambar yang sesuai dan dapat mewakili dialog, Setelah, langkah selanjutnya adalah proses pembuatan komik atau gambaran grafis pada aplikasi *ProCrate*. Pengembang menggambar langsung di *iPad* sesuai pada gambar manual, namun tak semua sama seperti gambaran manual, ada beberapa yang diperbarui atau dibuat lebih sederhana. Pada tahapan ini tidak hanya proses

menghasilkan gambar saja melainkan juga dengan proses pewarnaan.

Penggabungan Gambar dengan Dialog

Setelah gambar grafis selesai dan pewarnaan sempurna, langkah berikutnya pengembang menggabungkan dialog yang sudah dibuat sebelumnya dengan gambar.



Dialog diberikan “Balon Teks” seperti pada komik-komik umumnya. Ditata sesuai dengan urutan percakapan yang runtut dan rapi.

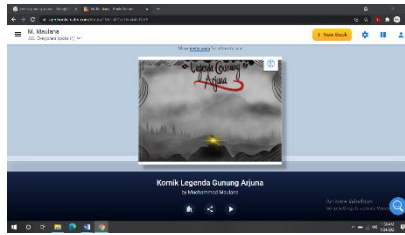
Proses Unggah Komik ke *Book Creator*

Ini adalah tahapan yang terakhir dalam pembuatan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat. Setelah semua tahapan dilakukan secara runtut dan benar, dapat dikatakan komik sudah selesai atau sudah melalui proses pembuatan. Komik sudah siap diunggah ke aplikasi *E-Book cerita rakyat*. Cara mengunggahnya dapat dikatakan mudah, cukup dengan membuka aplikasi *Book Creator* menggunakan laptop, lalu masuk dengan akun penerbit/komikus yang telah dimiliki, jika belum memiliki akun, bisa mendaftar terlebih dahulu dengan mengikuti prosedur yang jelas serta mudah yang sudah disajikan otomatis oleh aplikasi *Book Creator*. Lalu unggah komik sesuai jadwal yang sudah ditentukan. Dan selesailah media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat juga dapat langsung digunakan.



Proses Masuk *Book Creator* Hingga Mengunggah Komik

Setelah semua langkah selesai, *E-Book* komik digital bisa dibaca dan bagi pembelajaran mengenai materi cerita rakyat untuk mahasiswa asing tingkatan B2 di Universitas Islam Malang. *Book Creator* bisa diakses *Online* maupun *Offline*, jadi mempermudah untuk menjangkaunya.

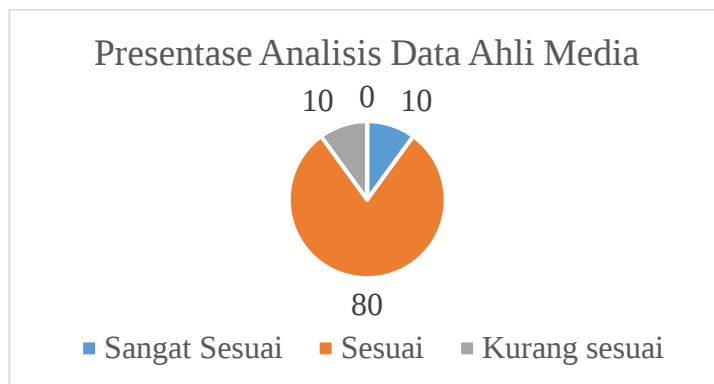


Uji Validasi

Setelah media *Book Creator E-Book cerita rakyat* selesai diproduksi peneliti melakukan validasi media pembelajaran kepada para ahli. Validator yang memvalidasi media terdapat tiga ahli, yang meliputi ahli media, dan ahli bahasa. Kedua validator tersebut ialah Dosen Universitas Islam Malang, yaitu, Prayitno Tri Laksono, S. Pd., M. Pd. Dan Frida Siswiyanti, S. Pd., M. Pd.

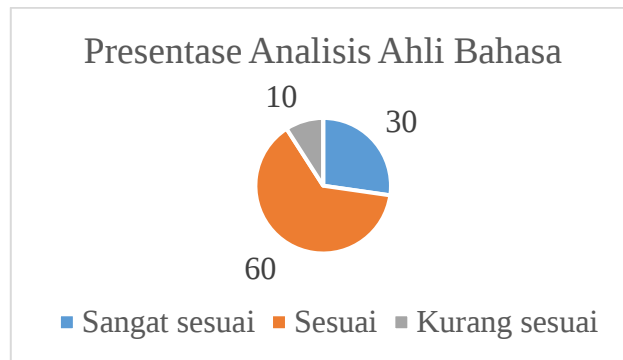
Analisis Validasi Ahli Media

Data pada tahapan ini diperoleh dengan cara memberikan angket melalui Google Form penilaian kepada validator media pembelajaran, yang berisikan tentang hal-hal yang menyangkut kesesuaian desain produk dengan media yang dibuat oleh peneliti. Ahli media memeriksa dan memberikan penilaian dari berbagai aspek melalui lembar penilaian (Validasi) sesuai dengan penilaian yang tersedia.



Analisis Validasi Ahli Bahasa

Analisis ahli bahasa merupakan ahli bahasa yang akan memeriksa dan memberikan penilaian mengenai hal-hal yang terkait dengan kebahasaan pada media pembelajaran *Web-Toon* cerita rakyat yang dibuat oleh pengembang. Data diperoleh dengan cara memberikan lembar penilaian (validasi) kepada ahli bahasa yang berisikan mengenai ketepatan penggunaan bahasa. Data hasil penilaian validator ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini.



PEMBAHASAN

Didalam pengembangan media tentu saja kita membutuhkan data untuk mengetahui apa kelebihan dan kekurangan dari media yang kita buat, selain itu dari kita mengambil data kita juga tahu apakah media kita itu layak digunakan atau tidak. Dalam proses pembelajaran khususnya di BIPA lebih mudah jika kita menggunakan media dikarenakan jika kita melulu menggunakan buku mahasiswa/ buku pegangan mahasiswa tentu saja mahasiswa itu akan bosan, terlebih itu adalah mahasiswa asing yang baru saja mempelajari Bahasa kita yaitu Bahasa Indonesia. . Hal tersebut sesuai dengan pendapat Seels & Richey dalam Setyosari yakni instruksional pengembangan sederhana, ditetapkan sebagai studi sistematis rancangan, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses dan produk yang wajib memenuhi kriteria internal konsistensi dan evektifitas.

Media yang digunakan peneliti yaitu *E-Book komik digital* . Menurut Zakaria komik digital adalah sebuah karya komik yang dibuat dengan menggunakan perangkat dan media digital. Jadi proses pembuatannya akan lebih mengandalkan perangkat komputer. Cerita rakyat yang dimana didalamnya berisikan tentang cerita rakyat nusantara yaitu ceritra Legenda Gunung Arjuna, medianya sangat variatif tetapi tidak sesuai dengan pembelajaran dewasa. Dari situlah peneliti melakukan analisis kebutuhan pada mahasiswa asing dan dosen BIPA yang bertepatan di Universitas Islam Malang. Dalam penggambilan data peneliti juga menemukan sedikit masalah, yakni mahasiswa asing tidak kunjung mengisi angket yang sudah saya berikan. Peneliti menggunakan *Google Form* untuk menyebarkan angket, untuk mahasiswa asing maupun untuk dosen dan para ahli validator. Unruk mahasiswa yang mengisi angket ada 3 yang berasal dari US 2 mahasiswa dan 1 dari Korea Selatan. Angket untuk dosen diisi oleh 1 dosen penggajar BIPA yang berada di Universitas Islam Malang. Hal tersebut sesuai dengan teori Noviana, 2013 : 14 bahwa Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media alat, dan atau strategi pembelajran, digunakan untuk mengatasi masalah di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori.

Dari hasil pendataan angket kebutuhan mahasiswa asing dan dosen BIPA di program BIPA Universitas Islam Malang, menunjukan fakta bahwa memang perlu

adanya media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat. Sangat banyak kelebihan yang ada dalam media itu jika proses pembelajaran menggunakan *E-Book* cerita rakyat, selain menggunakan media seperti ini terkesan sangat *modern*, penggunaan media juga akan sangat memudahkan mahasiswa asing untuk selalu membaca komik itu dan secara tidak langsung mahasiswa akan menemukan suatu materi yang ada dalam pembelajarannya. Jika kita melihat dari cara mengakses media ini, media ini sangat mudah untuk diakses karena bias kita akses melalui daring ataupun luring, dan tentu saja bisa diakses melalui gawai atau laptop mahasiswa itu sendiri. Dan disini kita bisa melihat kelebihan dari *E-Book* cerita rakyat ini karena ini juga bisa menjadi solusi dari masalah yang ada, pembelajaran tetap bisa dilakukan meskipun tidak harus bertatap muka secara langsung, dikarenakan adanya pandemi Covid-19. Dengan kelebihan-kelebihan yang ada pada media *E-Book* cerita rakyat juga dapat menumbuhkan semangat untuk terus belajar Bahasa kita yaitu Bahasa Indonesia, dapat memudahkan mahasiswa asing untuk mempelajari budaya Indonesia dengan sangat mendalam, tentu saja yang kita harapkan adalah untuk menambah minat belajar dan peran keaktifan mahasiswa menjadi lebih baik. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan pendapat Borg & Gall dalam Setyosari bahwa penelitian pengembangan terdiri dari kajian penelitian yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasar pada temuan-temuan, melakukan uji coba produk, dan melakukan revisi produk terhadap hasil di lapangan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Temuan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran komik untuk mahasiswa asing tingkat B2 dapat disimpulkan karakteristik kebutuhan media ajar komik wayang E-Book legenda bagi penutur asing tingkat B2 di BIPA Universitas Islam Malang. mahasiswa menjawab sulit jika mempelajari teks cerita rakyat hanya menggunakan teks saja tanpa ada gambar. Maka disimpulkan bahwa mahasiswa sulit menggunakan teks cerita rakyat tanpa ada gambar. Mahasiswa asing terbantu jika membaca cerita rakyat dengan media komik, maka disimpulkan bahwa mahasiswa sangat terbantu jika membaca cerita rakyat dengan media komik. Aplikasi *Book Creator* cerita rakyat sangat perlu untuk mahasiswa. Proses pengembangan media pembelajaran komik wayang E-book legenda bagi penutur asing tingkat B2 di BIPA Universitas Islam Malang Media yang digunakan peneliti yaitu *E-Book komik digital*. Peneliti menggunakan *Google Form* untuk menyebarkan angket, untuk mahasiswa asing maupun untuk dosen dan para ahli validator. Hasil validasi media pembelajaran komik wayang E-Book legenda bagi penutur asing tingkat B2 di BIPA Universitas Islam Malang hasil pendataan angket kebutuhan mahasiswa asing dan dosen BIPA di program BIPA Universitas Islam Malang, menunjukkan fakta bahwa memang perlu adanya media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti dapat mengemukakan saran bagi bagi penelitian selanjutnya agar lebih mengembangkan penelitian lebih luas dalam penggunaan metode yang tepat untuk meningkatkan tingkat kemampuan menulis

peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan, maka saran dari peneliti yakni pertama, bagi mahasiswa asing khususnya yang ada di Program BIPA Universitas Islam Malang dapat menggunakan atau memanfaatkan media ini untuk sumber belajar dan bisa juga untuk memperdalam pengetahuan tentang budaya yang ada di negara Indonesia. Bagi dosen BIPA bisa menggunakan atau memanfaatkan media ini untuk pembelajaran dan dapat mengombinasikan dengan metode pembelajaran yang sebelumnya, sehingga pembelajaran akan lebih bervariasi ataupun menyenangkan. Bagi pengembang lain untuk menambah kekreatifan untuk membuat media dikarenakan mahasiswa akan mudah bosan jika pembelajaran menggunakan media yang biasa saja ataupun tidak menggunakan media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Andikaningrum, L. 2014. *Efektivitas E-Book Berbasis Multimedia Menggunakan Flipbook Maker Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa* (doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi FTI-UKSW).
- Ariasdi. 2009. *Tahapan Pengembangan Multi Media Pembelajaran*. (daring). (<https://www.google.com/amp/s/ariasdimultimedia.wordpress.com/2009/04/17/tahapan-pengembangan-multimedia-pembelajaran/amp/>, diakses 24 Mei 2021).
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi VI). Jakarta: Rineka Cipta.
- Danandjaja. 2007. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Fatimah, Nunung. 2017. *Pengembangan Buku Cerita Rakyat Bima Berbasis Kearifan Loka (Sebagai Penunjang Gerakan Literasi)*. Tesis Malang : Pascasarjana Universitas Islam Malang.
- Hartini. 2013. *Media Pembelajaran E-Book*. Pendidikan Teknik dan Arsitektur Universitas Pendidikan Indonesia.
- Iskandarwassid dan Sunenndar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: SPS UPI dan PT Rosda Karya.
- Julianto, Eko. 2014. *Hubungan Antara Prestasi Membaca Gambar Dan Prestasi Praktik Gambar Manual Terhadap Prestasi Mata Pelajaran Cad Pada Siswa Kelas Xi Teknik Pemesinan Smk Negeri 3 Yogyakarta*.
- Noviana. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Mikromedia Flas dalam Meningkatkan Kompetensi Membaca Puisi Siswa Kelas V di MIN Malang 1*. Tesis Malang : Pascasarjana Universitas Islam Malang.
- Prasetyo. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar BIPA Bermuatan Budaya Jawa Bagi Penutur Asing Tingkat Pemula*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.

- Setyosari, Punaji. 2009. *Pemanfaatan Media*. Malang. Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Malang Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 15.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana.
- Shikabuden. 1999. *Media Pembelajaran*. Malang: Penerbit Elang Emas.
- Subana & Sunarti. 2009. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung : Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Suyitno, Imam. 2004. *Pengetahuan Dasar BIPA : Pandangan Teoritis Belajar Bahasa*. Universitas Negeri Malang.
- Suyitno, Imam. 2005. *Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing : Teori, Strategi, dan Aplikasi Pembelajaran*. Universitas Negeri Malang.
- Suyitno, Imam. 2010. *Pengembangan Materi Pembelajaran BIPA Berdasarkan Tujuan Belajar Pelajar Asing*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Zakaria, Aji. 2021. *Cara Membuat Komik Digital Ala Profesional*.
<https://bpptik.kominfo.go.id/2020/05/22/7833/desain-grafis-dan-unsurnya/>

