

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SUPLEMEN INTERAKTIF ZAMRUD INDONESIA BERMUATAN BUDAYA JAWA TIMUR BAGI SISWA ASING TINGKAT BIPA 2 UNISMA

Hidayatullah

(Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unisma)

Email: Hidayatullah24082000@gmail.com

Abstrak: Media dalam kegiatan pembelajaran termasuk hal yang penting. Apalagi dalam kegiatan pembelajaran BIPA yang membutuhkan media yang menarik guna memberikan pemahaman Bahasa Indonesia. Untuk mengatasi hal tersebut, dikembangkanlah buku suplemen interaktif. Media pembelajaran buku suplemen interaktif diperuntukkan bagi siswa asing tingkat BIPA 2 untuk mengetahui dan menguasai Bahasa Indonesia serta mengenal wisata Jawa Timur. Buku suplemen interaktif dapat diakses secara digital. Tujuan penelitian media buku suplemen interaktif adalah 1) Mengembangkan dan mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran buku suplemen interaktif Zamrud Indonesia bermuatan budaya Jawa Timur bagi siswa tingkat BIPA 2 UNISMA, dan 2)

Mengetahui hasil uji kelayakan media pembelajaran buku suplemen interaktif Zamrud Indonesia bermuatan budaya Jawa Timur bagi siswa tingkat BIPA 2 UNISMA. Manfaat Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D dengan model penelitian ADDIE dengan dianalisa secara empiris dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Hasil uji kelayakan diperoleh nilai rata-rata 64.74%, buku suplemen interaktif tergolong efektif dan baik dengan perbaikan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, buku suplemen interaktif, BIPA

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing atau lebih dikenalnya BIPA merupakan program pembelajaran yang diperuntukkan bagi orang asing yang ingin belajar dan mendalami bahasa Indonesia. Banyak hal yang dirancang didalam program BIPA untuk mengenalkan banyak hal tentang Indonesia baik itu bahasa, budaya, sejarah, alam, dan lingkungan kesehariannya. Sebagai bahasa yang terus berkembang bahasa Indonesia mulai merangsek menjadi bahasa yang digemari banyak orang. Sebagaimana dilansir dari website resmi BIPA Kemdikbud terdapat 448 lembaga ke-Indonesiaan keseluruhan dari lembaga teridentifikasi, tervalidasi, dan terfasilitasi yang tersebar di lima benua atau 47 negara.

Berdasarkan data tersebut menjadi salah satu bukti bahwa bahasa Indonesia sudah mendunia dengan adanya lembaga-lembaga yang mengajarkan bahasa Indonesia. Di luar

negeri bahasa Indonesia banyak dikenalkan dan dikembangkan oleh kedutaan-kedutaan besarnya. Namun, jika harus dibandingkan dengan bahasa asing lainnya seperti bahasa Inggris, bahasa Jepang, bahasa Mandarin, dan bahasa Perancis, bahasa Indonesia masih jauh tertinggal (Hertiki, 2017).

Sebagai program pengembangan BIPA tentunya memerlukan media untuk mempermudah untuk memahami materi-materinya. Menurut Ramliyana (2016) media pembelajaran perlu disiapkan oleh para pengajar dalam upaya menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, menggairahkan, dan menggugah. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran, memberikan contoh nyata kepada siswa, sekaligus sebagai alat komunikasi antara pengajar dan siswa, sebagai perantara antara keduanya. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa audio, audio visual, dan bentuk cetak.

Tantangan BIPA tersebut secara luas akan berkaitan erat dengan wacana internasionalisasi bahasa Indonesia (Yahya, 2018:53). Siswa BIPA yang berbeda-beda dari faktor negara, usia, dan psikologis harus mengenal dan menyesuaikan media pembelajarannya agar mudah untuk diterima dan dapat dipahami secara cermat. Pada BIPA 2 layaknya di Indonesia untuk memahami materinya akan lebih mudah jika diselingi dengan permainan atau kuis dengan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang kaku dan tidak interaktif akan berdampak pada pemerolehan pemahaman siswa.

Di era ini semakin banyak *platform* atau aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran dengan mengembangkannya menjadi media pendukung pembelajaran. Kehadiran media dalam pembelajaran bahasa, dapat menjadi salah satu hal yang penting (Kurwidaria, 2016). Perlunya kehadiran media pendukung untuk mempermudah penyampaian pembelajaran harus dipertimbangkan keberadaannya. Keterpakuan pada buku materi akan membuat siswa kurang mengenal pada budaya disekitarnya. Padahal di Indonesia kebudayaan daerah tidak terhitung banyaknya.

Kesulitan siswa bermacam-macam dalam menerima dan memahami materi bahasa Indonesia. Entah itu dari keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis bahkan pada menalar pengetahuan tentang budaya sekitar. Seperti yang dialami oleh dua siswa asal Yaman di kelas Elang BIPA UNISMA. Mereka kesulitan dalam keterampilan menulis dan berbicara. Contohnya dalam membedakan huruf 'B' dan 'P', 'A' dengan 'E', 'E' dengan 'I', juga dalam menyusun kalimat bahasa Indonesia. Dalam berbicara pun mereka cenderung ragu dengan apa yang mereka ungkapkan. Terkadang terdapat keluhan-keluhan yang dirasakan siswa pada audio menyimak buku kemendikbud Sahabatku Indonesia 1 yang

terlalu cepat sehingga memerlukan pengulangan berkali-kali atau bahkan mentraskipnya menjadi teks. Dari kesulitan siswa tersebut pengajar harus pintar-pintar memilih metode yang tepat.

Keberadaan buku pembelajaran terkadang perlu pula buku suplemen yang mendukung materi yang diajarkan. Layaknya makanan pokok memerlukan cemilan untuk mengenyangkan. Buku suplemen yang baik tentunya dapat meningkatkan pembelajaran dengan adanya metode yang interaktif. Metode interaktif yang dimaksud adalah media yang dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Contohnya dengan menggunakan kode bar (*barcode*) dengan isi rekaman cara pengucapan kosa kata pada materi di buku materi. Buku suplemen dengan metode yang interaktif pun rasanya kurang jika tidak dilengkapi dengan suplemen yang bermuatan budaya lokal. Seperti di BIPA UNISMA Malang hendaknya mengangkat budaya Jawa Timur. Budaya Jawa Timur yang kaya tentunya tak elok jika tidak diperkenalkan pada siswa BIPA. Baik dari adat istiadat, alam, sektor pariwisata, dan lain-lainnya.

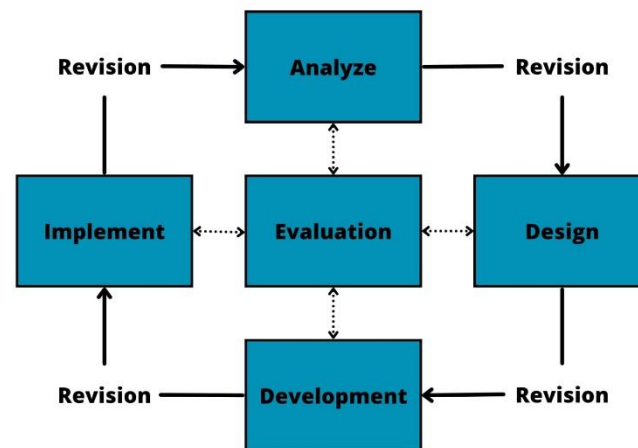
Pariwisata di Jawa Timur perlu pula dikenalkan pada orang mancanegara terutama pada siswa penutur asing. Dengan mengenal wisata dan budaya Jawa Timur siswa penutur asing akan lebih tertarik mempelajari dan mengenal daerah disekitarnya. Kebutuhan media pendukung pembelajaran diharapkan dapat memudahkan penutur asing tingkat BIPA 2 dalam memahami Bahasa Indonesia dan mengenal budaya Jawa Timur.

Dari latar belakang tersebut pengembang ingin mengembangkan media pembelajaran buku suplemen interaktif Zamrud Indonesia bermuatan budaya Jawa Timur siswa BIPA UNISMA. Hingga dapat mengembangkan dan mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran buku suplemen interaktif *Zamrud Indonesia*. Selain itu, diharapkan pula dapat mengetahui uji kelayakan buku suplemen interaktif *Zamrud Indonesia*.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan bahan ajar yang disusun dalam penelitian ini mengacu pada jenis pengembangan model ADDIE. Model ini dipilih karena sesuai pengembangan yang berkaitan dengan teknologi. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian ini yang berupa pengembangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan fitur teknologi. Model ini juga cocok dengan model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari, serta sesuai dengan karakteristik penelitian bahan ajar. Hal itulah yang menjadi latar belakang peneliti memilih model ADDIE. Romiszowski (1996) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi

pembelajaran dan pengembangan, sistematika sebagai aspek *procedural* pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer.



Gambar 1. Diagram Model ADDIE

Model ADDIE ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama yaitu *(A)nalyze*, *(D)esign*, *(D)evelopment*, *(I)mplementasion*, dan *(E)valuation* (Anglada, 2007). Kelima fase dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistemik dan sistematis. Selaras dengan proses pengembangan bahan ajar, dilakukan penyesuaian dengan membatasi penelitian sampai pada tiga tahap, yaitu pada tahap pengembangan produk yang divalidasi oleh para ahli. Penelitian hanya dilakukan dalam skala terbatas, yaitu pada lingkup pembelajaran BIPA 2 di UNISMA dengan membagikan angket kebutuhan maupun uji validasinya sehingga penelitian pengembangan ini melakukan pereduksian tanpa bermaksud untuk mengurangi kualitas *Research and Development (R&D)*.

Pada tahap *Analyze* (Analisis) menganalisa masalah dan penemuan solusi yang tepat dalam menentukan pengembangan bahan ajar. Pada fase ini peneliti menganalisis kebutuhan guru dan siswa serta karakteristik dan motivasi belajar siswa yang berakibat pada penguasaan bahasa Indonesia. Masalah lain yaitu pembelajaran BIPA yang selama ini berlangsung apakah memahami pengajaran budaya dalam proses belajar BIPA. Hal ini dikarenakan pembelajaran BIPA tidak hanya menekankan pada aspek penguasaan bahasa saja tetapi juga aspek budaya.

Pada tahap *Design* (Desain) merupakan rangkaian mendesain bahan ajar atau produk sedemikian rupa dengan merumuskan tujuan pembelajaran baik umum maupun khusus. selanjutnya mengembangkan butir-butir tes atau soal untuk mengukur tingkat kemajuan mahasiswa dan tingkat pencapaian tujuan yang telah dirumuskan, dan yang terakhir mengembangkan strategi pembelajaran. Pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan

(*blended*) ini juga didesain dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain pesan agar dapat menarik perhatian peserta didik.

Tahap *Development* (Pengembangan) Tahap pengembangan meliputi menyiapkan material untuk pebelajar dan pengajar sesuai dengan spesifikasi produk yang dikembangkan. Pada tahap pengembangan yaitu mengembangkan produk sesuai dengan materi dan tujuan yang akan disampaikan dalam pembelajaran, produk yang telah disiapkan diberikan kepada para validator agar diketahui kriteria apa yang telah sesuai. Validator yang terlibat adalah validator ahli materi dan perancang pembelajaran, validator ahli BIPA, validator media, serta ahli bahasa. Setelah mendapatkan validasi kemudian di analisa secara kualitatif dan kuantitatif agar memperoleh penelitian yang empiris. Penelitian empiris adalah mencakup penelitian kuantitatif dan kualitatif. ... Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang datanya berbentuk angka-angka dan penelitian kualitatif adalah datanya tidak berbentuk angka. (Syarum & Salim, 2012:40). Sugiyono (2015:9) memberikan pengertian metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah instrumen kunci dengan hasil penelitian lebih menekankan makna.

Tahap *Implement* (Penerapan) dilakukan secara terbatas pada lembaga penyelenggara program BIPA yang ditunjuk sebagai tempat penelitian. Peneliti melakukan pembelajaran dengan perangkat pembelajaran yang sudah dikembangkan. Dalam penelitian ini, tahap *implement* tidak dilakukan karena dalam penelitian dan pengembangan ini tidak untuk menilai keefektifan produk dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi) melakukan revisi pada tahap-tahap sebelumnya hingga tahap terakhir terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari analisa kebutuhan dan hasil validasi produk. Hal ini bertujuan agar perangkat pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dan dapat digunakan penyelenggara program BIPA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Langkah pertama yang dilakukan adalah menganalisa kebutuhan guru, kebutuhan siswa dan karakteristiknya melalui angket. Analisa kebutuhan guru dilakukan oleh pengajar BIPA UNISMA, sedangkan analisa kebutuhan siswa diberikan kepada dua siswa kelas Elang BIPA UNISMA. Dari hasil Analisa yang dilakukan pada guru diperoleh presentase 88,3%. Dapat disimpulkan jika guru membutuhkan adanya media pendukung pada pembelajaran BIPA dan

layak untuk pengayaan materi serta mampu mengatasi masalah pembelajaran. Begitu pula pada hasil yang didapatkan dari analisis kebutuhan siswa diperoleh presentase 95,83%. Artinya siswa pun membutuhkan media pembelajaran pendukung dalam praktik pembelajaran BIPA.

Berikut rangkuman analisa karakteristik dari 2 siswa kelas Elang BIPA UNISMA.

Tabel 1. Karakteristik siswa kelas Elang BIPA UNISMA

Nama (Inisial)	Asal	Usia	Pendidikan terakhir	Informasi lainnya	Keterangan
HA	Yaman	18 tahun	SMA	• Laki-laki • Menguasai bahasa Arab & Inggris • Tingkat BIPA 1-2	• Belum pernah mencicipi kuliner Jawa Timur • Pernah mengunjungi wisata alam dan edukasi di Jawa Timur • Suka jalan-jalan/berwisata • Suka membaca, menulis, dan berbicara dengan bahasa Indonesia • Kesulitan dalam menyimak dari video/audio berbahasa Indonesia • Tidak terlalu suka tugas/pekerjaan rumah • Belum mengetahui budaya Jawa Timur
AA	Yaman	20 tahun	SMA	• Laki-laki • Menguasai bahasa Arab & Inggris • Tingkat BIPA 1-2	• Belum pernah mencicipi kuliner Jawa Timur • Pernah mengunjungi wisata alam dan edukasi di Jawa Timur • Belum pernah mengunjungi wisata edukasi di Jawa Timur • Suka jalan-jalan/berwisata • Suka membaca, menulis, dan berbicara dengan bahasa Indonesia • Kesulitan dalam menyimak dari video/audio berbahasa Indonesia • Tidak terlalu suka tugas/pekerjaan rumah • Belum mengetahui budaya Jawa Timur

Berdasar pada analisa kebutuhan siswa dan guru serta karakteristik siswa dikembangkanlah media pembelajaran dengan bentuk buku suplemen interaktif dengan judul Zamrud Indonesia. Dipilihnya nama Zamrud Indonesia untuk merepresentasikan keindahan dan kekayaan Indonesia dalam sektor wisata dan liburan sebagai representasi keindahan dari daerah di Indonesia. Buku Zamrud Indonesia dibentuk berkonsep berseri atau edisi, dalam penelitian dan pengembangan ini terfokus pada edisi Jawa Timur. Secara keseluruhan buku

Zamrud Indonesia di desain melalui aplikasi Canva dengan ukuran B5 (17.6 × 25 cm) dan memiliki 40 halaman ditambah sampul. Buku suplemen interaktif Zamrud Indonesia berkonsep wisata Jawa Timur memuat tiga unit di dalamnya sebagai materi penunjang dari buku yang diterbitkan Kemendikbud atau yang diterbitkan oleh BIPA UNISMA. Materi tersebut ialah wisata kuliner, wisata alam dan wisata edukasi.

Pada setiap unit dilengkapi sub-unit, antara lain membaca, menulis, menyimak, berbicara, kosa kata, dan tata bahasa. Terdapat pula rubrik tugas, tahukah kamu, dan lensa budaya. Khusus untuk rubrik lensa budaya dan tahukah kamu mengenalkan tentang budaya dan wisata di Jawa Timur.

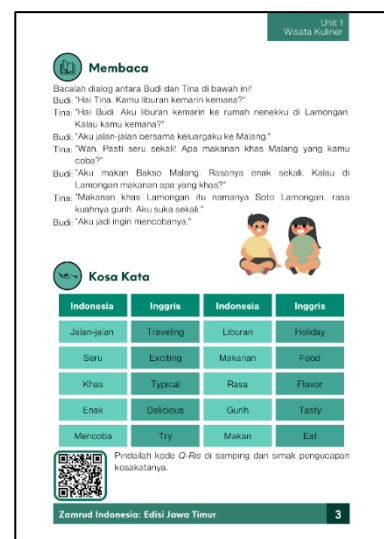
Adapun beberapa tampilan buku suplemen interaktif Zamrud Indonesia sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan sampul depan buku Zamrud Indonesia.



Gambar 2. Tampilan contoh halaman unit buku Zamrud Indonesia.



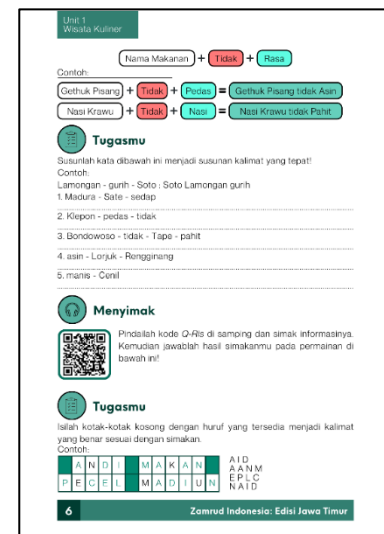
Gambar 3. Tampilan contoh rubrik membaca dan kosa kata.



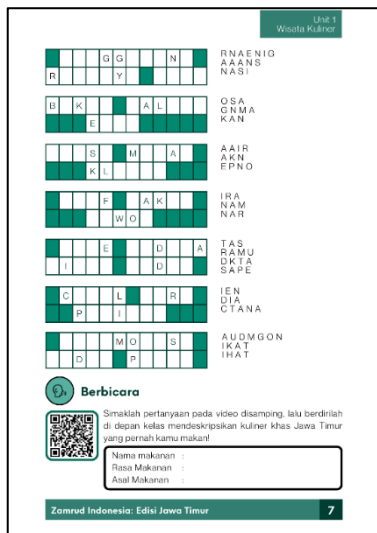
Gambar 4. Tampilan contoh rubrik tugas dan tahukah kamu.



Gambar 5. Tampilan contoh rubrik menulis dan tata bahasa.



Gambar 6. Tampilan contoh rubrik menyimak.



Gambar 6. Tampilan contoh rubrik berbicara.



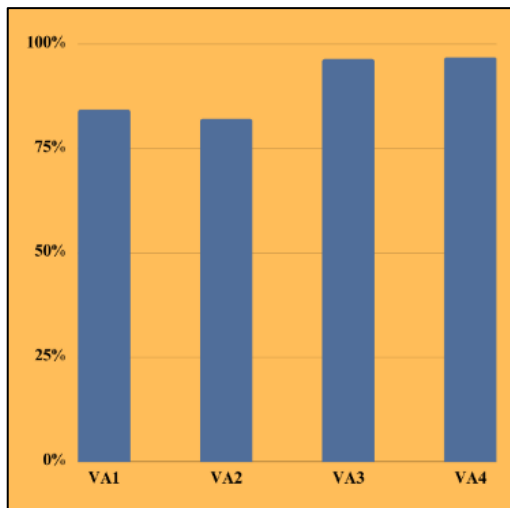
Gambar 8. Tampilan contoh rubrik lensa budaya.



Gambar 12. Tampilan sampul belakang Zamrud Indonesia.

Uji kelayakan produk media buku suplemen ini divalidasi oleh beberapa ahli, yaitu (1) ahli materi dan perancang pembelajaran, (2) ahli media, (3) pembelajaran BIPA, dan (4) ahli bahasa dengan menggunakan angket. Sebelum media divalidasi oleh ahli, terlebih dahulu dilakukan validasi instrumen atau angket/kusioner oleh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Malang. Setelah itu berlanjut pada validasi produk yang dikembangkan.

Berikut diagram simpulan uji kelayakan produk buku suplemen interaktif Zamrud Indonesia.



Gambar 13. Diagram hasil uji kelayakan produk.

Keterangan:

VA1: Validasi Ahli 1 (Ahli Materi & Perancang Pembelajaran)

VA2: Validasi Ahli 2 (Ahli Pembelajaran BIPA)

VA3: Validasi Ahli 3 (Ahli Media)

VA4: Validasi Ahli 4 (Ahli Bahasa)

Hasil kelayakan produk diuraikan sebagai berikut. Pertama, perolehan skor dari ahli materi dan perancang pembelajaran sebesar 84.3% hal tersebut berarti menunjukkan bahwa produk tersebut dinilai layak diimplementasikan. Kedua, Perolehan skor dari ahli media sebesar 82.1% hal tersebut berarti menunjukkan bahwa produk tersebut dinilai layak diimplementasikan. Ketiga, Perolehan skor dari ahli media sebesar 96.4% hal tersebut berarti menunjukkan bahwa produk tersebut dinilai layak diimplementasikan. Keempat, Perolehan skor dari ahli bahasa sebesar 96.8% hal tersebut berarti menunjukkan bahwa produk tersebut dinilai layak diimplementasikan. Rata-rata keseluruhan uji kelayakan diperoleh 64.74% dan tergolong efektif dengan kriteria baik dengan perbaikan.

Meskipun tergolong produk baik dan layak diimplementasikan para validator ahli memberikan catatan revisi berupa komentar melalui angket yang telah berikan. revisi dan evaluasi dilakukan untuk penyempurnaan produk.

Pembahasan

Hal yang mendasari dalam proses pengembangan produk yaitu meliputi pengumpulan data dan informasi terkait. Pengumpulan data dan informasi penting dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa BIPA. Selaras dengan pendapat Emzir (2014:272), pengumpulan informasi sangat penting untuk mengetahui kebutuhan masyarakat pemakai terhadap prtoduk yang ingin di kembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Terdapat tiga hal pokok yang dilakukan dalam pengembangan produk, yaitu pengumpulan data dan informasi, pengembangan produk, dan uji coba validasi produk.

Menurut Maharany (2020:85), Contoh dari tujuan pengajaran pada BIPA level pemula adalah mampu memahami ujaran pendek dan memahami beberapa kata dan frasa yang telah dipelajari. Selaras dengan hal itu, tingkat BIPA 2 yang dasarnya telah melewati tahap 1 atau pemula tetap harus tak lepas dari keterampilan membaca, utamanya dengan adanya teks sederhana dengan kata yang dimengerti atau mudah dipahami. Pada tingkat membaca permulaan, pembaca belum memiliki keterampilan membaca yang sesungguhnya karena masih dalam tahap belajar memperoleh keterampilan membaca (Wahyuni, 2013).

Sebelum adanya pengembangan dilakukan analisa kebutuhan siswa, analisa karakteristik siswa, dan analisa kebutuhan guru, serta melakukan kajian pustaka guna mengumpulkan informasi berkaitan dengan media yang khusus membahas materi liburan (wisata) pada tingkatan BIPA 2. Analisis kebutuhan guru dan siswa dilakukan untuk menentukan produk media pembelajaran benar dibutuhkan atau tidak. Hal tersebut diharapkan agar produk yang dikembangkan mampu memberikan solusi dan manfaat bagi

pembelajaran BIPA dalam setiap materi, terutama dalam materi liburan atau wisata. Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan tujuan program atau produk yang dikembangkan atau dihasilkan (Setyosari, 2015:284).

Dari hasil Analisa yang dilakukan pada guru diperoleh presentase 88.3% nilai tersebut disimpulkan jika pada pembelajaran BIPA membutuhkan adanya media pendukung dan layak untuk pengayaan mengatasi masalah pembelajaran. Begitu pula pada hasil yang didapatkan dari analisis kebutuhan siswa diperoleh presentase 95.83%. Artinya siswa pun membutuhkan media pembelajaran pendukung dalam praktik pembelajaran BIPA. Sebagaimana pendapat Laksono (2020:113), pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia hendaknya dirancang sesuai dengan tingkat kemampuan bahasa mahasiswa asing. Semakin tinggi tingkat kebahasaan yang dikuasai oleh mahasiswa asing, maka semakin kompleks pula keterampilan berbahasa yang harus diajarkan kepada mereka.

Hasil analisa karakteristik siswa diambil dari formulir pendaftaran BIPA UNISMA, motifasi dan komentar siswa pada angket kebutuhan siswa. Hal itu bertujuan agar media yang dikembangkan tepat sasaran pada siswa dari segi karakteristiknya. Analisa karakteristik dilakukan pada dua siswa kelas Elang BIPA UNISMA, yaitu HA dan AA. Keduanya memiliki kesamaan dalam beberapa hal diantaranya dari segi asal negara, pendidikan terakhir, gender, bahasa yang dikuasai hingga tingkat BIPAny. Hal yang berbeda dari segi umur yang tak terlalu jauh jaraknya yaitu 18 dan 20 tahun. Pada angket motivasi yang disebar keduanya suka dalam membaca, menulis, dan berbicara, namun masih kebingungan dalam mendengarkan atau menyimak bahasa Indonesia dari audio/video dan mengerjakan tugas bahasa Indonesia. Keduanya mengaku tidak kesulitan dalam belajar bahasa Indonesia dan berpendapat jika pembelajaran bahasa yang dilakukan sudah baik. Diketahui juga keduanya suka jalan-jalan/berwisata di Jawa Timur, namun keduanya belum pernah mencicipi wisata kuliner di Jawa Timur dan salah satu dari keduanya juga belum pernah berwisata edukasi di Jawa Timur. identitas kultural Indonesia sudah seharusnya disertakan dalam pembelajaran. Dengan mempelajari konteks budaya, kehidupan sosial masyarakat Indonesia, dan norma-norma sebagai nilai entitas masyarakat, penutur asing dapat mempelajari karakter Indonesia yang merupakan syarat mutlak untuk mempelajari bahasa Indonesia (Lestyarini, 2012:3).

Pengembangan media buku suplemen interaktif ini berdasar hasil analisa kebutuhan guru dan siswa serta karakrestik siswa pada pembelajaran BIPA. Wahyuni (2022:9) menyebutkan karakteristik setiap siswa dijadikan dasar untuk membangun proses pembelajaran, penyampaian pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Pada bidang Pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan

diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu yang lulusannya banyak, berkualitas, dan relevan dalam kebutuhan (Sugiyono, 2015:412). Kaitannya dengan pembelajaran BIPA, utamanya materi liburan atau wisata, haruslah membentuk media yang baik dan dapat mengembangkan keterampilan serta pengetahuan siswa. Kebutuhan bahasa pengajaran BIPA terdiri atas kebutuhan materi yang dikelompokkan berdasarkan topik, jenis teks, serta tata bahasa (Maharany, 2018: 249).

Sebagai bentuk pengembangan dilakukan uji kelayakan yang diberikan pada validator ahli, diantaranya ahli materi dan perancang pembelajaran, ahli pembelajaran BIPA, ahli media dan ahli bahasa. Dari keseluruhan nilai validasi diperoleh nilai rata-rata 64.74% dengan kategori efektif dan baik digunakan dengan perbaikan. Revisi oleh validator pada media buku suplemen interaktif dilakukan untuk menyempurnakan media buku suplemen Zamrud Indonesia.

SIMPULAN DAN SARAN

Media buku suplemen ini dikembangkan sebagai sebagai salah satu media pendukung pada materi liburan atau wisata di kurikulum BIPA 2 juga sekaligus sebagai media alternatif bagi siswa mengenal wisata dan budaya daerah setempat, dalam hal ini Jawa Timur, berdasarkan pada analisa kebutuhan guru, kebutuhan dan karakteristik siswa. Secara keseluruhan buku suplemen interaktif memuat 40 halaman ditambah sampul. Buku suplemen interaktif memuat tiga unit, yaitu 1) wisata kuliner, 2) wisata alam, dan 3) wisata edukasi. Pada setiap unit memiliki sub-unit yang berisi rubrik-rubrik yang memuat materi dan keterampilan bahasa. Diantaranya membaca, kosakata, menulis, tahukah kamu, menyimak berbicara, lensa budaya serta tugas untuk melatih siswa.

Media buku suplemen interaktif ini telah dikembangkan serta telah teruji kelayakannya dengan melibatkan para ahli, diantaranya ahli materi dan perancang pembelajaran, ahli pembelajaran BIPA, ahli media, dan ahli bahasa. Sebelum itu pula telah melalui analisis kebutuhan siswa, karakteristik siswa, dan guru. Instrumen penelitian pun telah divalidasi terlebih dahulu sebelum disebar pada validator ahli. Hasil validasi produk dapat diuraikan sebagai berikut. Pertama, ahli materi dan perancang pembelajaran memberikan penilaian pada produk buku suplemen interaktif dengan total presentase 84.3%, artinya produk buku suplemen interaktif tergolong “sangat efektif” atau “layak diimplementasikan”. Kedua, ahli pembelajaran BIPA memberikan penilaian pada produk buku suplemen interaktif dengan total presentase 82.1%, artinya produk buku suplemen interaktif tergolong “sangat efektif” atau “layak diimplementasikan”. Ketiga, ahli media pembelajaran memberikan penilaian pada

produk buku suplemen interaktif dengan total presentase 96.4%, artinya produk buku suplemen interaktif tergolong “sangat efektif” atau “layak diimplementasikan”. Keempat, ahli bahasa pembelajaran memberikan penilaian pada produk buku suplemen interaktif dengan total presentase 96.8%, artinya produk buku suplemen interaktif tergolong “sangat efektif” atau “layak diimplementasikan”.

Berdasarkan hasil uji coba validasi dari pada ahli dapat ditarik kesimpulan media buku suplemen interaktif telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran BIPA 2 materi liburan/wisata.

Apapun saran pemanfaatan terhadap produk pengembangan media permainan imajinasi dapat diuraikan sebagai adalah (1) Pengajar BIPA dapat menggunakan buku suplemen interaktif sebagai bahan pengayaan pengetahuan dan budaya daerah pada materi liburan atau wisata pada siswa tingkat BIPA 2. (2) Siswa dapat menggunakan buku suplemen interaktif sebagai salah satu alternatif selain buku pokok dalam pembelajaran BIPA utamanya materi liburan atau wisata. Sehingga mempunyai gambaran budaya daerah, pengetahuan baru, dan mendorong kemauan untuk berwisata serta memperoleh pengalaman baru. (3) Media buku suplemen ini dikembangkan dan diteliti hanya sampai tahap uji kelayakan saja tanpa adanya uji efektifitas. Hal ini bermaksud supaya dapat dibuktikan secara empiris keefektifannya ketika diimplementasikan pada pembelajaran BIPA di dalam kelas. Media buku suplemen buku interaktif ini pun terbatas dengan hanya memuat tiga unit dengan informasi yang tidak banyak. Oleh karena itu, besar harapan akan adanya penelitian lebih lanjut untuk menganalisa keefektifan media suplemen ini atau bahkan adanya pengembangan media serupa dengan informasi dan pengetahuan yang lebih lengkap.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu Dr. Sri Wahyuni, M.Pd. dan Ibu Elva R. Maharany selaku dosen pembimbing skripsi, kedua orang tua, keluarga, dan kepada pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anglada, D. 2007. “*An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model*”. Tersedia pada <http://www.pace.edu/ctl/newsletter>.
- Emzir. (2014) *Metode Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Laksono, Prayitno Tri. 2020. Pengembangan Desain Pembelajaran BIPA Darmasiswa pada Pembelajar Tingkat Mahir Rendah. *Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya Vol 26, Nomor 2, Oktober 2020*.

- Lestyarini, Beniati. (2012). *Model Sintetik dan Analitik Berbasis Karakter Indonesia dalam Pembelajaran BIPA di Era Global*. Makalah disajikan pada seminar Internasional SILE 2012 dan KIPBIPA VIII LTCUKSW. Salatiga: Language Training Center Satya Wacana Christian University.
- Hertiki. 2017. Pengajaran dan Pembelajaran BIPA di Perguruan Tinggi Polandia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. (November, 2017).
- Kurwidaria, F. 2016. Wayang Kontemporer Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Keterampilan Berbahasa Indonesia Bagi Penutur Asing Berbasis Budaya Daerah. *Prosiding Konverensi BIPA*. (Mei, 2016).
- Maharany, Elva Riezky. 2018. Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Thailand. *Ed-Humanistics. Volume 03 Nomor 02 Tahun 2018*.
- Maharany, Elva Riezky. 2020. Pengembangan Silabus Pengajaran BIPA Berbasis Teks. *Jurnal Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. (Mei, 2020).
- Ramliana, R. (2016). Media Komik Sebagai Upaya Peningkatan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa). *Jurnal Riksa Bahasa*. Vol: 2 No. 2 (November, 2016).
- Romiszowski, A.J. 1996. System Approach to Design and Development. Dalam Plomp, T. & Ely, D.P. (editor in chiefs). *International Encyclopedia of Educational Technology*. Oxford: Pergamon Press, halm. 37-43.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi ke Empat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syarum & Salim. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Wahyuni, Sri. 2013. *Cepat Bisa Baca*. Jakarta: PT Gramedia Pusaka Utama.
- Werdiningsih, Dyah, Sunismi, dan Sri Wahyuni. 2021. *Pembelajaran Aktif dengan Case Method*. Malang. Literasi Nusantara.
- Yahya, M., Andayani, & Kundharu S. 2018. Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Kesalahan Diksi dalam Kalimat Bahasa Indonesia Mahasiswa BIPA Level Akademik. *Jurnal Kredo*, 1(2), 53-70.

Malang, 15 Juli 2023

Mengetahui,
Pembimbing I

Dr. Sri Wahyuni, M.Pd.
NPP. 1968082319992032003