

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING

Oleh:

Muhammad Zikri Wiguna¹, Muhammad Iqbal Ripo Putra², Maliqul Hafis³

¹Fakultas Bahasa dan Seni, IKIP PGRI, Pontianak

²Fakultas Bahasa dan Seni, IKIP PGRI, Pontianak

³Fakultas Bahasa dan Seni, IKIP PGRI, Pontianak

¹zeskarind.zack@gmail.com

²ripoputra87@gmail.com

³maliqulwiya@gmail.com

Abstrak

Bahan ajar yang inovatif diperlukan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang kreatif dapat menarik minat pembelajar dalam mengikuti pembelajaran. Dalam penelitian ini, terdapat dua produk yang dihasilkan, yaitu materi ajar dan media pembelajaran. Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana rancangan materi ajar dan media pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Indonesia bagi pembelajar BIPA disalah satu Lembaga Pendidikan Bahasa. Pengembangan media pembelajaran diadaptasi dari model penelitian dan pengembangan Research and Development/R&D yang merujuk pada teori Borg dan Gall. Langkah-langkah tersebut dikelompokkan menjadi tujuh langkah, yakni: (1) analisis kebutuhan, (2) pengembangan produk, (3) validasi ahli, (4) revisi, (5) uji coba lapangan, (6) revisi, (7) produk akhir. Instrumen penelitian ini berupa kuesioner dan wawancara. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan skor rata-rata sebesar 4,0 terhadap materi ajar untuk pembelajar BIPA. Selanjutnya, ahli media memberikan skor rata-rata sebesar 3,5. Media pembelajaran untuk pembelajar BIPA dikembangkan dengan kualitas yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, pengembangan bahan ajar, keterampilan menyimak

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan Bahasa Indonesia dari waktu ke waktu dan mulai dikenal di dunia luar, Bahasa Indonesia semakin banyak diminati oleh penutur asing. Hal ini dapat dibuktikan dengan berkembangnya lembaga bahasa yang mengajarkan bahasa Indonesia. BIPA merupakan singkatan dari *Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing*. Saat ini pembelajaran BIPA telah dilaksanakan di 45 lembaga penyelenggara di Indonesia dan 130 lembaga di luar negeri. Saat ini pembelajaran BIPA telah dilaksanakan di 45 lembaga penyelenggara di Indonesia dan 130 lembaga di luar negeri (Adryansyah, 2012).

Pembelajar BIPA ingin belajar bahasa Indonesia supaya dapat berkomunikasi dan berinteraksi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, secara lisan maupun tulis (Azizah, Hs, & Lestari, 2013). Pengajaran BIPA memiliki karakteristik yang berbeda dengan pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asli (Aryawan, Pamungkas, & Sonhadji, 2017). Salah satu pembedanya adalah segi pembelajarannya. Pembelajar BIPA adalah pembelajar yang telah memiliki bahasa pertama dan memiliki latar belakang budaya yang berbeda. Tujuan pembelajar BIPA juga sangat beragam. Ada pelajar yang bertujuan hanya untuk belajar percakapan praktis saja karena akan berwisata di Indonesia, ada pula pembelajar yang bertujuan untuk studi atau bekerja di Indonesia (Manurung & Hum, 2017).

Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya bagi penutur asing memiliki karakteristik berbeda dengan pembelajaran bagi penutur asli. Pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA) memiliki karakteristik berbeda dengan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asli. Salah satu hal yang memengaruhi karakteristik pembelajaran BIPA adalah motivasi pembelajar dalam mempelajari bahasa Indonesia. Dalam hal ini, pengajar BIPA dituntut untuk memilih dan menggunakan metode, pendekatan, strategi, maupun teknik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas (Nurlina & Israhayu, 2014; Suyitno, Susanto, Kamal, & Fawzi, 2018)

Mengacu dari proses untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa terdiri dari keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan mendengarkan, keterampilan menulis. Setiap keterampilan-keterampilan itu mempunyai hubungan erat dengan cara beraneka ragam serta dengan proses-proses berpikir mendasar bahasa. Salah satu keterampilan berbahasa yaitu menyimak, menyimak memiliki peranan penting dalam pembelajaran (Oktriono, Ningsih, & Pedo, 2017). Peneliti memilih keterampilan menyimak sebagai focus penelitian ini karena pada pengajaran menyimak sebagai salah satu sarana penting penerimaan komunikasi. Disamping itu, peneliti sudah melakukan wawancara terstruktur dan pengamatan langsung

dikelas ke salah satu pengajar Bahasa Indonesia bagi penutur asing.

Menyoroti pengakuan secara garis besar dari para tenaga pengajar di salah satu lembaga pendidikan Bahasa Pontianak bahwa ketersediaan bahan ajar BIPA khusus menyimak sangat terbatas. Terlebih lagi, beberapa bahan ajar seperti menyimak untuk BIPA yang berbasis *multimedia*. Tenaga pengajar BIPA mengakui ada kendala pengembangan media pembelajaran interaktif dan inovatif. Ditambah lagi tenaga pengajar menitik beratkan keterbatasan kemampuan tenaga pengajar tentang teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran secara maksimal. Teknologi yang berkembang pesat dapat digunakan sebagai media pembelajaran di berbagai ilmu bidang studi. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu dan meningkatkan dalam proses belajar bahasa. Kemajuan inovatif dalam teknologi membantu tenaga pengajar untuk lebih baik dalam memenuhi kebutuhan peserta didik. Adanya beragam media pembelajaran ini merupakan tantangan bagi tenaga pengajar untuk mengembangkannya, dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang seperti itu diharapkan menjadi bagian dalam upaya meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Salah satunya dengan menggunakan *Adobe Creative Suite*. Alasan peneliti memilih *ACS* karena *software* ini menarik, mudah digunakan, dapat menyisipkan gambar, suara, video, dan tayangan *slideshow*, selain itu juga *software* ini dapat diintegrasikan dengan program lain. Media pembelajaran ini diasumsikan dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran sehingga hasilnya dapat dimanfaatkan untuk membantu pemahaman pembelajar BIPA. Pembelajaran BIPA pada dasarnya merupakan suatu proses perilaku belajar yang mengarah pada pembangkitan atau pengkondisian motivasi peserta didik untuk mampu menguasai bahasa Indonesia secara baik dan benar. Penguasaan bahasa Indonesia meliputi: kemampuan penguasaan kosakata, pengucapan lafal, tata bahasa, atau penguasaan struktur bahasa Indonesia.

2. METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan fokus mendesain materi bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan menyimak agar menjadi lebih praktis dan lebih menarik untuk diikuti bagi siswa penutur asing. Pengembangan materi dan media pembelajaran BIPA menggunakan *software ACS* didasarkan pada prosedur yang dikemukakan Borg dan Gall (2007). Berkaitan dengan kondisi dan kendala di lapangan yang ditemui oleh peneliti, peneliti hanya

mengadaptasi beberapa langkah, yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) pengembangan produk, (3) validasi ahli, (4) revisi, (5) uji coba Validasi Ahli Media lapangan, (6) revisi, (7) produk akhir. i

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Penelitian dilaksanakan di salah satu lembaga pendidikan Bahasa Pontianak Kalimantan Barat. Peneliti melakukan analisis kebutuhan, *expert judgement*, dan uji coba produk yang melibatkan pakar pendidikan, tenaga pengajar Bahasa Indonesia, dan peserta didik BIPA. Penelitian dilaksanakan pada semester genap selama enam bulan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah pemelajar BIPA sebanyak 13 orang yang sedang mengikuti pelatihan dan juga sebagai sumber data sehingga dapat memberikan berupa komentar penggunaan materi ajar oleh tenaga pengajar. Sumber data tersebut bertujuan untuk mengetahui frekuensi penggunaan media pembelajaran pada pelajaran bahasa Indonesia, ketertarikan, dan kebutuhan peserta didik untuk menggunakan bahan ajar pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari hasil penyebaran angket. Angket digunakan untuk melakukan validasi penelitian produk dan uji coba lapangan.

Rancangan Penelitian

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah upaya untuk mengembangkan produk bahan ajar untuk membantu peserta didik dalam mengasah keterampilan menyimak bahasa Indonesia. Upaya pengembangan bahan ajar tersebut terdiri dari tujuh tahap yang telah diadaptasi dan disesuaikan dengan kebutuhan.

Langkah pertama adalah analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti memulai dengan analisis kebutuhan pembelajar dan wawancara. Peneliti akan menggunakan kuesioner dan wawancara sebagai instrumennya. Analisis kebutuhan akan dilakukan peneliti guna mengetahui kebutuhan materi apa saja yang ingin dipelajari oleh para pembelajar, karena itu kebutuhan tersebut juga harus disesuaikan dengan latar belakang para pembelajar. Langkah identifikasi kebutuhan ini akan digunakan untuk mengetahui informasi seputar pembelajar asing. Dari analisis kebutuhan ini peneliti akan bisa mengetahui tujuan belajar pembelajar. Analisis kebutuhan ini akan disebarkan kepada para pembelajar asing yang ada di dan ada beberapa aspek penting yang digunakan sebagai acuan antara lain survei kebutuhan umum pembelajar dan survei bahasa.

Langkah kedua adalah pengembangan produk awal. Pada proses desain materi dan media pembelajaran ini, diawali dengan penginstalan jenis

software yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran, yaitu *software ACS*. Namun sebelum masuk ke tahap pengembangan media, peneliti membuat silabus dan materi ajar yang telah disesuaikan dengan pembelajaran di buku ajar. Selanjutnya peneliti membuat draft tampilan per slide sebagai alur skematik media pembelajaran yang akan dikembangkan. Setelah pembuatan materi ajar, peneliti membuat video pendek sebagai bahan ajar menyimak. Video tersebut dibuat berdasarkan percakapan yang ada materi ajar guna memudahkan pembelajar dalam proses menyimak dan juga memiliki daya tarik yang berbeda. Proses selanjutnya yaitu pengumpulan gambar dan juga rekaman suara pendukung. Pengumpulan gambar dilakukan dengan upaya agar di dalam media pembelajaran ini menjadi media yang autentik, yang selanjutnya media pembelajaran ini memudahkan pembelajar dalam menerima pesan yang ada di media.

Langkah ketiga adalah validasi ahli. Langkah awal pada tahap ini dilakukan validasi, validasi merupakan proses kegiatan untuk menilai kelayakan suatu rancangan produk yang berupa media pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan oleh para ahli dibidangnya, pada penelitian ini validasi dilakukan setelah produk selesai dikembangkan atau di produksi. Hasil dari validasi digunakan sebagai masukan mengenai kualitas produk media pembelajaran, jika hasil validasi belum cukup sesuai dengan kriteria yang seharusnya maka dilakukan revisi.

Langkah keempat adalah uji coba lapangan. Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba lapangan. Pada tahap ini, materi dan media pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dinilai oleh para ahli dan dilakukan revisi berdasarkan penilaian, kemudian anggota peneliti menguji-cobakannya di lapangan dalam proses pembelajaran. Dari hasil uji coba tersebut, anggota peneliti akan mendapatkan saran, masukan, kritik, tanggapan, dan evaluasi dari subjek coba.

Langkah kelima adalah revisi. Tahap ini disebut dengan tahap perbaikan. Revisi dilakukan apabila media yang telah dirancang tidak memenuhi syarat sebagai media yang baik dalam suatu pembelajaran. Revisi di sini berdasarkan dari hasil validasi ahli dan uji coba lapangan yang telah dilaksanakan.

Langkah keenam adalah produk akhir. Setelah melakukan serangkaian uji coba dan revisi media pembelajaran dapat dikatakan selesai dalam proses pengembangannya, dan media pembelajaran sudah layak dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Langkah ketujuh adalah uji coba produk. Uji coba terhadap produk yang dihasilkan dipergunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk pengembangan materi menyimak dan media pembelajaran. Selain itu, uji coba ini dimaksudkan agar mendapat tanggapan berupa saran, kritik dari

pengajar guna mengetahui kelayakan produk yang dibuat.

Teknik Pengumpul Data

Pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara dan kuesioner analisis kebutuhan. Wawancara dikembangkan oleh peneliti sendiri, guna untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan situasi dan kondisi baik yang berkaitan dengan hal teknis dan non-teknis pembelajaran. Kemudian kuesioner kebutuhan diberikan kepada subjek penelitian, dan hal tersebut diadakan guna mengetahui kebutuhan dasar pembelajar, serta dijadikan dasar untuk pengembangan awal produk media pembelajaran dan bahan ajar. Selanjutnya, terdapat kuesioner penelitian yang ditunjukkan kepada subjek coba digunakan untuk menilai produk pengembangan media. Hasil data tersebut digunakan untuk penyempurnaan pengembangan agar menjadi lebih baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik wawancara dan angket. Kualitas pengumpulan data mempengaruhi kualitas instrumen penelitian, yaitu validitas dan reliabilitas

Instrumen Pengambilan Data

Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara pengambilan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis isi. Data yang diperoleh nantinya berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari kuisisioner analisis kebutuhan dan kuisisioner penilaian produk pengembangan. Data tersebut dideskripsikan dengan menggunakan teknik deskriptif rata-rata (mean) (Nurgiantoro, 2009). Mean atau rata-rata tingkat kebutuhan dan hasil uji coba produk tersebut diinterpretasikan kemudian dijelaskan secara kualitatif. Mean dianalisis untuk stiap butir pertanyaan. Data kualitatif, diperoleh dari hasil evaluasi para subjek coba, berupa masukan, tanggapan kritik, dan saran. Data tersebut digunakan untuk merevisi produk pengembangan berupa materi ajar dan media pembelajaran. Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan terhadap penilaian produk pengembangan dengan kategori nilai nterval dan sikap disajikan pada Tabel 1.

Sedangkan untuk pengambilan keputusan terhadap analisis kebutuhan pengembangan materi dan media, apabila hasil dari penghitungan bukan merupakan bilangan

bulat, maka hasil angka yang diperoleh akan dibulatkan.

Tabel 1: Kriteria Penilaian terhadap Produk dengan Skala Lima

Interval hasil perhitungan	Skor	Kategori Penilaian Sikap
$X > 4,21$	5	Sangat Baik
$3,40 < X < 4,21$	4	Baik
$2,60 < X < 3,40$	3	Tidak baik
$1,79 < X < 2,60$	2	Sangat tidak baik
$X < 1,79$	1	Sangat Kurang

(Sukardjo, 2008:101)

Table 2 memuat nilai kebutuhan kontak Bahasa.

Table 2: Kebutuhan Kontak Bahasa

Skor	Penilaian Sikap
3	Sangat dibutuhkan
2	Dibutuhkan
1	Tidak dibutuhkan

(Sukardjo, 2008)

Table 3: Kebutuhan Cara Belajar

Skor	Penilaian Sikap
2	Dibutuhkan
1	Tidak dibutuhkan

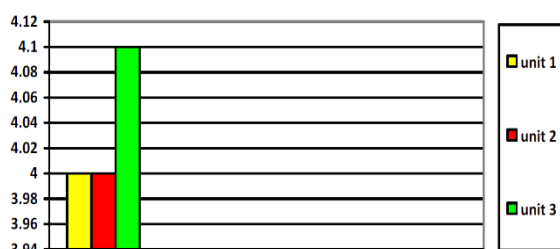
(Sukardjo, 2008)

Hasil dari penghitungan skor masing-masing validasi yang dilakukan akan dicari rerata skor perolehannya kemudian dapat dikonversikan dari data kuantitatif ke data kualitatif dalam kategori tertentu seperti yang tertera pada tabel kriteria skor skala tiga.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan produk awal materi ajar keterampilan menyimak, selanjutnya oleh peneliti di ujicobakan. Selanjutnya dilakukan penilaian dan validasi produk. Penilaian dilakukan dengan cara tertulis berdasar kuesioner yang telah disediakan oleh peneliti. Produk materi ajar menyimak bahasa indonesia ni, validasi dilakukan oleh validator media.

Aspek yang dinilai dari materi ajar adalah (1) kesesuaian materi dengan tujuan nstruksional, (2) ketetapan teks dengan topik yang dipelajari, (3) kesesuaian materi dengan taraf berpikir pembelajar, (4) kesesuaian latihan-latihan dengan materi, (5) kesesuaian catatan budaya (cultural notes) dengan materi, (6) kesesuaian materi dengan karakteristik pembelajar, (7) kombinasi warna secara keseluruhan dalam bahan ajar, (8) daya tarik gambar, (9) efektifitas soal berkaitan dengan ndikator, (10) kemenarikan desain materi. Batas skor tertinggi untuk rata-rata setiap butir soal pertanyaan adalah 5 (lima). Setelah dilakukan analisis terhadap data didapatkan hasil seperti yang tertera di grafik 1.



Grafik 1: Hasil Validasi Media oleh Ahli Materi

Dari grafik 1 dapat dilihat skor rata-rata hasil penilaian setiap unit. Pada unit 1 memperoleh skor rata-rata sebesar 4,0 dengan kualifikasi “baik”. Unit 2 memperoleh skor rata-rata 4,0 dengan kualifikasi “baik”. Unit 3 memperoleh skor rata-rata 4,1 dengan kualifikasi “baik”. Berdasarkan hasil validasi yang dari grafik di atas, kualitas materi ajar yang dirancang oleh peneliti mendapat skor rata-rata penilaian secara keseluruhan 4,0. Mengacu pada Sukardjo (2008:101) materi ajar dengan rentang nilai $3,40 < X \leq 4,21$ berkategori “baik” atau memenuhi kelayakan sebagai materi ajar. Dari penilaian tersebut tidak ada saran perbaikan pada setiap unitnya karena materi ajar sudah dinilai cukup layak untuk diujicobakan. Berikut ni tabel hasil validasi terhadap materi pembelajaran oleh ahli media.

Tabel 4: Hasil Penilaian Materi Pembelajaran oleh Ahli

No	Komponen Penilaian	A	B	C
1	Kesesuaian dengan tujuan nstruksional	4	4	4
2	Ketetapan teks dengan topik yang dipelajari	3	4	4
3	Kesesuaian materi dengan taraf berpikir pembelajar	4	4	4
4	Kesesuaian latihan latihan materi materi	5	5	5
5	Kesesuaian catatan budaya dengan pembelajar	4	4	5
6	Kesesuaian materi dengan karakteristik pembelajar	4	4	4
7	Kombinasi warna secara keseluruhan	5	5	5
8	Daya Tarik gambar	3	3	3
9	Efektivitas soal berkaitan dengan ndicator	5	4	4
10	Kemenarikan desain materi	3	3	3
Total		40	41	41
Skor rata-rata		4,0	4,0	4,1

Keterangan:

A: Unit 1

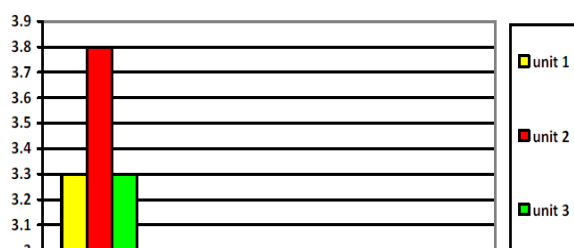
B: Unit 2

C: Unit 3

Hasil dari pengembangan produk media, selanjutnya oleh peneliti di validasi dan di uji cobakan. Produk ni dinilai oleh 2 orang pengajar di lembaga Bahasa. Aspek yang dinilai dari rancangan media pembelajaran menggunakan software ACS adalah (1) kesesuaian dengan tujuan nstruksional, (2) ketetapan topik yang dipelajari, (3) kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar, (4) kejelasan gambar/video/tulisan/suara, (5) efektifitas soal nteraktif, (6) daya tarik media, (7) kombinasi warna, (8) keterpahaman penggunaan media, (9) keinteraktifan media, (10) keaunetikan media.

Dari kedua penilai, terdapat beberapa saran perbaikan pada setiap unitnya, antara lain (1) memberikan nstruksi pada setiap rekaman di unit 1, unit 2, dan unit 3, (2) mengubah logo play/pause menjadi lebih jelas, (3) menambahkan video pada latihan di unit 1, (4) memperjelas gambar amplop dan tulisannya di unit 2, (5) memperbesar tulisan pada bagan materi pembelajaran di unit 2, (6) mengubah tampilan soal dan rekaman dalam 1 slide saat fill n the blank di unit 2, (7) memperjelas suara video di unit 3, (8) merapikan tatanan paragraf di

unit 3, (9) mengubah pengisi suara pada latihan 1 di unit 3. Batas skor tertinggi untuk rata-rata setiap butir soal pertanyaan adalah 5 (lima). Setelah dilakukan analisis terhadap data yang didapatkan dari penilaian yang dilakukan oleh pengajar.



Gambar 2: Hasil Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Media

Dari gambar 2 dapat terlihat skor rata-rata hasil penilaian setiap unit. Pada unit memperoleh skor rata-rata sebesar 3,3 dengan kualifikasi “cukup”. Unit 2 memperoleh skor rata-rata 3,5 dengan kualifikasi “baik”. Unit 3 memperoleh skor rata-rata 3,5 dengan kualifikasi “baik”. Data di atas menunjukkan kualitas media pembelajaran berkategori “baik”. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata hitung untuk media pembelajaran sebesar 3,5. Mengacu pada kriteria dengan rentang nilai rata-rata $3,40 < X \leq 4,21$ berkategori “baik” atau memenuhi kelayakan sebagai media pembelajaran. Berikut ini tabel hasil validasi terhadap media pembelajaran oleh ahli media.

Table 5 tampak bahwa materi ajar dan media pembelajaran bahasa Indonesia yang telah disusun peneliti memenuhi syarat dan sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sebelum mengembangkan suatu media pembelajaran, terlebih dahulu menentukan model pengembangan dan prosedur pengembangan media. Peneliti menggunakan model Borg dan Gall sebagai pengembangan materi ajar dan media pembelajaran. Pengembangan model Borg and Gall terdiri atas mengidentifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba pemakaian permulaan, revisi produk, uji coba pemakaian di lapangan, revisi produk, dan produksi massal. Selanjutnya, dari model Borg dan Gall ini, peneliti hanya mengadaptasi beberapa langkah, yakni: analisis kebutuhan, pengembangan produk, validasi ahli, revisi, uji coba lapangan, revisi, dan produk akhir.

Tabel 5: Hasil Penilaian oleh Ahli Media

No	Komponen Penilaian	Unit 1		Unit 2		Unit 3	
		A	B	A	B	A	B
1	Kesesuaian dengan tujuan instruksional	3	4	3	4	3	4
2	Ketetapan topik yang dipelajari	3	4	3	4	3	4
3	Kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajaran	3	4	3	4	3	4
4	Kejelasan gambar/video/suara	3	2	3	4	3	2
5	Efektivitas soal interaktif	3	2	3	3	3	4

6	Daya tarik media	3	4	3	3	3	4
7	Kombinasi warna	4	3	4	5	3	5
8	Keterpahaman penggunaan media	3	3	3	3	4	3
9	Keinteraktifan media	3	4	3	4	3	4
10	Kesantunan media	4	4	4	4	4	4
Total		32	34	32	38	32	38
Skor rata-rata		3,3		3,5		3,5	

Produk materi ajar menyimak dinilai dan divalidasi oleh pengajar ahli materi. Penilaian materi dilihat dari aspek isi materi yang dirancang oleh peneliti. Dalam materi ajar peneliti merancang tiga topik pembelajaran. Keseluruhan rancangan materi ajar yang didapatkan adalah 4,0, berkategori baik. Tahap selanjutnya, dilakukan penilaian dan validasi terhadap rancangan media pembelajaran. Dari penilaian yang dilakukan oleh kedua ahli, media pembelajaran ini mendapat nilai rata-rata yang berbeda untuk setiap unitnya. Unit 1 dengan nilai rata-rata keseluruhan yang didapatkan adalah 3,3, memiliki kualifikasi cukup. Unit 2 dengan rata-rata keseluruhan yang didapatkan adalah 3,5, memiliki kualifikasi baik. Unit 3 dengan nilai rata-rata keseluruhan yang didapatkan adalah 3,5, memiliki kualifikasi baik. Nilai rata-rata hitung secara keseluruhan untuk media pembelajaran sebesar 3,5 menunjukkan kualitas media pembelajaran “baik”.

Hasil pengembangan dan penelitian yang sudah dipaparkan, dapat dikatakan bahwa hasil dari tahap uji coba dan penilaian produk pengembangan yang dilakukan oleh pengajar ahli melalui kuesioner mendapatkan hasil yang baik. Produk yang dikembangkan oleh peneliti sudah baik dan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut juga dapat dibuktikan melalui hasil uji coba lapangan yang dilakukan. Pembelajaran memberi nilai yang bagus untuk produk pengembangan media. Dari hasil analisis data uji coba produk pengembangan di atas dapat disimpulkan bahwa, pengembangan materi ajar dan media pembelajaran dalam bentuk yang kreatif dan inovatif mampu untuk menciptakan situasi belajar yang lebih aktif dan menarik bagi pembelajar BIPA. Atas dasar tersebut juga dapat dijelaskan bahwa, produk pengembangan materi ajar dan media pembelajaran yang berbasis multimedia ini sangat membantu pembelajar untuk mendapatkan pengalaman belajar secara langsung yang lebih efisien, ditambah lagi semua aspek kebahasaan terintegrasi dimedia ini khususnya dalam keterampilan menyimak.

Hasil penelitian relevan yang telah dilakukan oleh Andriyanto (2017) bahwa media pembelajaran mampu menjelaskan target secara konkret dan menghadirkan situasi atau konsep yang tidak mungkin dijangkau pembelajar secara langsung. Sementara itu penelitian berikutnya juga tidak jauh berbeda dengan penelitian Loren (2017) yang mengatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam membantu pembelajar memahami materi pembelajaran. Umpan balik dari

tu semua yaitu tercapainya tujuan utama pembelajar, karena materi ajar dan media pembelajaran menggunakan software ACS telah dikemas sedemikian rupa untuk meningkatkan pemahaman pembelajar dalam menyimak bahasa indonesia, dan sekaligus meningkatkan kemampuannya dalam melafalkan bunyi-bunyi bahasa target sehingga hasilnya mendekati pelafalan penutur asli. Pernyataan tersebut sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Rost dalam skandarwassid (2011:287) bahwa tujuan keterampilan menyimak bagi tingkat madya adalah untuk memahami tuturan (pernyataan) singkat (sederhana). Hasil dari penelitian ni mendukung teori yang dikemukakan oleh beberapa ahli mengenai media pembelajaran. Salah satunya adalah teori yang diungkapkan oleh Kustandi (2011:11) bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk menjelaskan makna yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan, diperoleh dua hasil penelitian, yaitu (1) rancangan materi ajar dalam pembelajaran menyimak bahasa indonesia untuk pembelajar BIPA dan (2) rancangan media pembelajaran dalam menyimak bahasa indonesia untuk pembelajar BIPA. Dalam menyusun materi ajar, peneliti mengembangkannya dengan tujuh tahap prosedur penelitian, yakni (1) analisis kebutuhan, (2) pengembangan produk, (3) validasi ahli, (4) revisi, (5) uji coba lapangan, (6) revisi, (7) produk akhir yang menghasilkan produk materi ajar pembelajaran menyimak bahasa indonesia untuk pembelajar BIPA. Hasil dari rancangan materi pembelajaran menyimak bahasa indonesia berupa modul pembelajaran. Di dalam modul ni terdapat tiga unit topik pembelajaran, yaitu (1) unit 1, (2) unit 2, dan (3) unit 3. Masing-masing unit memiliki sub bacaan, materi pembelajaran, kosakata, latihan, dan catatan budaya.

Materi pembelajaran yang sudah dihasilkan peneliti tergolong dalam kategori baik. Hal ni ditunjukkan dari penilaian validator ahli materi. Dari hasil validasi, diperoleh skor rata-rata sebesar 4,0. Penilaian ni mengacu pada kriteria materi ajar dengan rentang nilai $3,40 < X \leq 4,21$ berkategori "baik". Dengan demikian, materi ajar yang dihasilkan layak dipergunakan untuk kegiatan pembelajaran menyimak bahasa indonesia untuk pembelajar asing tingkat. Penyusunan rancangan media pembelajaran menyimak bahasa indonesia menggunakan software ACS untuk pembelajar BIPA dikembangkan dengan prosedur penelitian yang meliputi tujuh tahap, yakni (1) analisis kebutuhan, (2) pengembangan produk, (3) validasi ahli, (4) revisi, (5) uji coba lapangan, (6) revisi, (7) produk akhir yang menghasilkan produk media

pembelajaran menyimak bahasa indonesia untuk pembelajar BIPA.

Hasil dari rancangan media pembelajaran menyimak bahasa indonesia berupa kaset audio pembelajaran. Dalam media pembelajaran menyimak yang telah dirancang peneliti terdapat 6 unit aplikasi yang terdiri atas beberapa struktur utama atau button, antara lain yaitu (1) button 1 Beranda, (2) button 2 indikator, (3) button 3 Bacaan, (4) button 4 Materi Pembelajaran, (5) button 5 Kosakata, (6) button 6 Latihan, (7) button 7 Catatan Budaya, (8) button 8 Tentang Penulis. Media pembelajaran dikembangkan dengan kualitas yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Penilaian media dari validator ahli media diperoleh skor rata-rata sebesar 3,50. Skor tersebut masuk kategori baik.. Dengan demikian, media pembelajaran menggunakan yang dihasilkan layak dipergunakan untuk kegiatan pembelajaran menyimak bahasa indonesia untuk pembelajar asing.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti banyak menerima bantuan dalam melaksanakan dan menyelesaikan penelitian ni. Oleh karena tu, pada kesempatan ni peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terutama kepada KIP-PGRI Pontianak dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat IKIP-PGRI Pontianak atas pengelolaan administrasi yang baik bagi proyek penelitian ni. Pihak lembaga pendidikan Bahasa bagi penutur asing yang berkerjasama sehingga penelitian dapat dilaksanakan. Pihak Kemenristekdikti yang telah banyak membantu dalam hal bantuan dana untuk memperlancar penelitian ni.

6. REFERENSI

- Adryansyah (2012). *Profil Bipa Badan Pengembangan dan pembinaan bahasa*. Kemendikbud. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Andriyanto, O. D. (2017). Directed Listening Activity: Pengenalan Kebudayaan Dalam Pengajaran Bipa. *FKIP e-PROCEEDING*, 117-124.
- Aryawan, F. N., Pamungkas, A. H., & Sonhadji, A. (2017). mpacts of BIPA Teaching Policy on Capacity Building of Course and Training System. *Journal of Nonformal Education*, 3(2), 164–178.
- Azizah, R. F., Hs, W., & Lestari, . (2013). Pembelajaran Bahasa indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Program CLS (Critical Language Scholarship) di Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang tahun 2012. *Vokal*, 1(1), 1–13.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational research: an ntroduction* (8. utg.). Boston : Pearson.

- Iskandarwassid, dkk. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kustandi, dkk. 2011. *Media Pembelajaran; Manual Digital*. Bogor: Ghalia.
- Loren, F. T. A. (2017). The Use of Learning Media on Listening Skill n Teaching ndonesian oo Speakers of other Language (Tisol). *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa*, 11(1), 1-12.
- Manurung, R. T., & Hum, M. (2017). BIPA Readiness n The Face of MEA. n *PROCEEDING ABSTRACT* (p. 79).
- Nurgiyantoro, B. (2009). Pengembangan Model Asesmen Otentik dalam Pembelajaran Bahasa. *Cakrawala Pendidikan*, (3).
- Nurlina, L., & srahayu, E. K. O. S. R. . (2014). BIPA Learning Material Development for Empowering Thailand Students ' Writing Competence. *Educare: nternational Journal for Educational Studies*, 7(August), 57–66.
- Oktriono, K., Ningsih, R. Y., & Pedo, V. A. A. (2017, January). Analyzing Learning Model of BIPA: A Case Study of Students n Vietnam. n *Proceedings of the 5th nternational Conference on nformation and Education Technology* (pp. 63-67). ACM.
- Sukardjo. (2008). *Buku Pegangan Kuliah: Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
- Suyitno, ., Susanto, G., Kamal, M., & Fawzi, A. (2018). Cognitive Learning Strategy of BIPA Students n Learning the ndonesian Language. *AFOR Journal of Language Learning*, 3(2), 175–190. <https://doi.org/10.22492/ijll.3.2.08>