



JPBSI 7(1) (2018)

## Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>



### PENGEMBANGAN LAMAN MEDIA AUDIOVISUAL BERMUATAN MATERI KEBUDAYAAN INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIPA

Muhammad Zaenuri ✉ Tommi Yuniawan

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

#### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Februari 2018  
Disetujui Maret 2018  
Dipublikasikan Mei 2018

*Keywords:*  
*audiovisual media website; learning BIPA online; speaking learning of BIPA.*

#### Abstrak

Media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) yang bersifat teoretis berbentuk teks-teks kurang efektif karena tidak menstimulus kemampuan pembelajar. Pembelajaran yang terpusat pada pengajar dan mengesampingkan pentingnya strategi pembelajaran multidimensi yang mengkombinasikan tatap muka dan pemanfaatan teknologi dalam jaringan juga membatasi kemampuan belajar praktis dan mandiri pembelajar BIPA. Untuk itu, upaya pengembangan media pembelajaran laman media audiovisual dirasa perlu untuk meningkatkan kompetensi dasar BIPA yang dibutuhkan. Laman media audiovisual juga mengakomodasi kebutuhan pembelajaran BIPA dalam jaringan. Penelitian ini dilakukan melalui lima tahap, yaitu survei permasalahan, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, serta revisi dan perbaikan produk. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk laman (*webiste*) dan media audiovisual berupa video dialog dan video eksplanasi, serta media pendukung berupa materi atau buku pegangan (*handbook*). Prototipe produk dikembangkan berdasarkan aspek materi, bahasa, penyajian, dan tampilan. Prototipe pengembangan media pembelajaran BIPA dinilai berdasarkan aspek materi dan media oleh dosen ahli materi dan media. Keseluruhan aspek materi mendapat nilai rerata skor 4,12 pada kategori 'baik' dan aspek media mendapat nilai rerata skor 4,01 pada kategori 'baik'. Namun demikian, dosen ahli tetap memberikan masukan guna perbaikan produk. Berdasarkan perbaikan tersebut, dapat dikatakan bahwa pengembangan laman media audiovisual bermuatan materi kebudayaan Indonesia telah memenuhi kelayakan.

#### Abstract

*Learning media of Bahasa Indonesia for Foreign Students (BIPA) which only emphasizes on theories and texts is not effective because it does not stimulate students' brains to facilitate learning. Teacher-centered learning and the ignorance of the importance of the multiple strategies of combining face-to-face sections and the utilization of the online-based technology limit the students to actively participate in either teaching and learning process or a practical self-study. Therefore, some efforts in developing the audiovisual media website are necessary to do to develop the students' basic competences on teaching and learning BIPA. Besides, the media website can fulfil the needs of online BIPA learning. This research was conducted through five stages, they were problems survey; data collections; product design; product validation; and product improvement. This research was aimed at making the media website and audiovisual media that consists of video dialog and video explanation, as well as the ancillary material on the handbook. The products' prototypes were developed through the aspects of material, language, presentation, and design. These products' prototypes were scored based on the aspect of materials and medias by the expert lecturers on either material or media. The expert lecturers stated that the products of this research were 'good' with the average score of 4,12 out of 5 from material side and the average score of 4,01 out of 5 from media side. However, the lecturers kept giving some recommendations for a better improvement of the products. Based on those points, it could be said that audiovisual media website development containing Indonesian culture material has fulfilled its requirements.*

© 2018 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:  
Gedung B1 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: [Mozaendonesia@outlook.co.id](mailto:Mozaendonesia@outlook.co.id)

p-ISSN 2252-6722 e-ISSN 2503-3476

## PENDAHULUAN

Ketercapaian kompetensi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar merupakan aspek utama yang harus senantiasa menjadi pedoman dalam sebuah desain pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Salah satu kompetensi yang hendak dicapai dalam pembelajaran BIPA adalah keterampilan berbicara. Rudy (2006) menyatakan bahwa menyimak dan berbicara merupakan keterampilan berbahasa paling sulit dikuasai pembelajar asing. Faktor tersebut perlu dijadikan bahan pertimbangan dalam upaya keberhasilan pembelajaran BIPA.

Selama ini ketersediaan tenaga pengajar serta ruang dan waktu pertemuan yang tidak sebanding dengan keinginan dan kebutuhan belajar pembelajar. Terdapat kebutuhan akan media berbasis internet yang mampu menjembatani celah ruang dan waktu, serta kehadiran media virtual yang dapat menjadi sumber belajar mandiri. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran BIPA juga kurang merangsang. Media cenderung membahas hal-hal teoretis seperti *powerpoint*, modul, dan teks-teks. Media yang bersifat teoretis hanya merangsang hafalan dan tidak merangsang stimulus pembelajaran. Pembelajar membutuhkan media yang dapat menstimulus dan menggali berbagai tipe kecerdasan pembelajar.

Menurut Berk (2009), terdapat tiga kecerdasan inti paling berpengaruh dalam setiap otak pembelajar yakni verbal/ linguistik, visual/ spasial, dan musikal/ ritmik. Semakin media merangsang banyak stimulus kecerdasan tersebut semakin baik: media audio/verbal dan visual/gambar akan meningkatkan pemahaman, komprehensi, dan pembelajaran lebih dalam dibanding hanya dengan salah satunya saja. Presentasi materi verbal-visual secara berdampingan dalam video terintegrasi dengan dialog/ narasi merupakan media paling efektif bagi pembelajar visual dan pembelajar baru.

Megawati (2014) mengemukakan bahwa terdapat bentuk-bentuk stimulus, di antaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam yang bisa dipergunakan untuk membantu mempelajari bahasa asing. Bentuk-bentuk stimulus tersebut dapat dihadirkan melalui media audiovisual. Hal tersebut juga senada disampaikan Wang (2009) bahwa pembelajaran audiovisual membantu menciptakan stimulus yang baik sekali untuk menguatkan kemampuan berbicara pembelajar bahasa.

Sumber belajar berbasis teknologi juga dapat membantu mengarahkan pembelajaran BIPA ke pembelajaran multidimensi yang berfokus

pada pembelajaran aktif. Strategi pengajaran dan bimbingan dapat dilakukan melalui kombinasi pertemuan tatap muka dan dengan aktivitas dalam jaringan (*online*). Pengajar menjadi fasilitator dan pembelajar berperan aktif untuk belajar melalui sumber belajar secara lebih luas dan mandiri dengan memanfaatkan media berbasis jaringan. Pembelajar dapat mengakses dan mengunduh materi pembelajaran di segala aktivitas mereka. Keterbatasan pertemuan, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi masalah berarti.

Variabel signifikan lain dalam pembelajaran BIPA adalah integrasi konteks budaya dalam pembelajarannya. Melalui materi konteks budaya, pembelajar diharapkan akan lebih tertarik dan mudah memahami aspek kebahasaan yang disajikan. Pembelajar dapat memiliki kelebihan untuk mempelajari aspek kebahasaan sesuai konteks nyata di masyarakat. Astuti (2015) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa asing yang ideal dilakukan dalam konteks budayanya. Kegiatan sehari-hari merupakan topik yang paling disukai pembelajar asing (Rudy 2006). Pembelajaran BIPA difungsikan tidak hanya sebagai pembelajaran tetapi juga upaya penyebaran bahasa dan budaya Indonesia kepada pembelajar asing.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penelitian ini diangkat untuk memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran BIPA. Tujuan penelitian ini yaitu (1) menganalisis karakteristik pengembangan laman media audiovisual bermuatan materi kebudayaan indonesia sebagai media pembelajaran berbicara BIPA, (2) merumuskan prototipe pengembangan laman media audiovisual bermuatan materi kebudayaan indonesia sebagai media pembelajaran berbicara BIPA, dan (3) mendeskripsikan penilaian ahli atas pengembangan laman media audiovisual bermuatan materi kebudayaan indonesia sebagai media pembelajaran berbicara BIPA.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini berdasar pada desain penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dari Borg dan Gall yang sudah dimodifikasi oleh Sugiyono (2010:) dengan sedikit penyesuaian dengan konteks penelitian. Selaras dengan konteks penelitian, dilakukan penyesuaian dengan mereduksi prosedur penelitian sampai pada tahap kelima, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) prototipe produk, (4) validasi prototipe, dan (5) revisi prototipe.

Dalam penelitian ini terdapat dua kategori sumber data penelitian, yaitu (1) sumber data analisis kebutuhan terhadap prototipe pengembangan produk yakni pembelajar (27) dan penga-

jar BIPA (4) dari UNNES, UNDIP, dan UNIKA (2) sumber data validasi produk yang akan menilai desain pengembangan produk yakni ahli materi BIPA yang adalah dosen BIPA (1) dan dosen ahli media yang adalah dosen Teknologi Pendidikan (1) dari UNNES.

Penelitian pengembangan ini membutuhkan dua data yang berbeda, yaitu: *pertama*, data kebutuhan atas (a) media audiovisual sebagai media pembelajaran berbicara BIPA dan (b) laman (*website*) media audiovisual sebagai media pembelajaran BIPA dalam jaringan, dan *kedua*, data hasil validasi aspek materi atas prototipe dan (b) data hasil validasi aspek media atas prototipe.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik angket. Angket yang digunakan adalah angket kebutuhan pembelajar (mahasiswa) dan pengajar (dosen) BIPA serta angket validasi dosen ahli materi dan media. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Data yang diperoleh dari angket dikumpulkan dan dikelompokkan berdasarkan variabel dan jenis responden. Langkah berikutnya adalah melakukan tabulasi data dan melakukan perhitungan untuk mengambil simpulan. Langkah terakhir melakukan penarikan simpulan dari paparan data berupa hasil temuan yang menonjol serta koreksi ahli sehingga mampu memenuhi tujuan penelitian.

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian meliputi tiga hal, yaitu: (1) karakteristik pengembangan laman media audiovisual bermuatan materi kebudayaan Indonesia sebagai media pembelajaran berbicara BIPA, (2) prototipe pengembangan laman media audiovisual bermuatan materi kebudayaan Indonesia sebagai media pembelajaran berbicara BIPA, dan (3) validasi prototipe pengembangan laman media audiovisual bermuatan materi kebudayaan Indonesia sebagai media pembelajaran berbicara BIPA.

Tahap penelitian diawali dengan analisis kebutuhan pembelajar dan pengajar BIPA terhadap pengembangan media pembelajaran. Analisis kebutuhan menghasilkan karakteristik pengembangan laman media audiovisual sebagai media pembelajaran berbicara BIPA dan pembelajaran BIPA dalam jaringan yang diwujudkan melalui laman (*website*) berisi media audiovisual beserta materi pendukung buku pegangan (*handbook*). Karakteristik tersebut berdasarkan kriteria kebutuhan materi, bahasa, penyajian, dan tampilan dari pembelajar dan pengajar BIPA.

Prinsip pengembangan media pembelajaran meliputi dua kategori, (a) prinsip pengem-

banagan media audiovisual sebagai media pembelajaran berbicara, dan (b) prinsip pengembangan laman (*website*) sebagai media pembelajaran BIPA dalam jaringan. Prinsip pengembangan media audiovisual dikategorikan atas aspek materi, penyajian, bahasa, dan tampilan.

Materi dalam media audiovisual sesuai dengan silabus BIPA. Materi yang disajikan cukup memadai untuk membantu pembelajar BIPA menguasai kompetensi yang diajarkan. Materi media ajar disusun dengan bahasa yang sederhana dan diujarkan secara pelan sesuai karakteristik pembelajar BIPA. Materi dalam media ajar juga memperhatikan unsur kebaruan dan berisi informasi yang mutakhir.

Pengembangan media disusun agar pembelajar dapat membelajarkan diri sendiri tanpa banyak bergantung kepada pengajar BIPA. Pengorganisasian dan penyajian materi ajar disusun urut, mulai dari materi yang mudah hingga sulit dan dari materi yang kongkret hingga abstrak. Penyajian materi media dirancang untuk memudahkan *self-learning*. Media audiovisual dilengkapi dengan buku pegangan (*handbook*) sebagai panduan dan pengayaan materi.

Bahasa dalam media adalah ungkapan-ungkapan bahasa yang sederhana, mudah dipahami, dan diujarkan tidak terlampaui cepat. Ragam bahasa yang dibutuhkan adalah fleksibel cenderung resmi namun tidak kaku menyesuaikan konteks situasi. Pemilihan bahasa pengantar yang sesuai kebutuhan adalah bahasa Inggris. Jeda antarbahasa dan atau jarak antarkalimat baik pada penyajian materi media audiovisual maupun *handbook* harus konsisten.

Tampilan sampul media berisi judul, logo, dan ilustrasi. Ilustrasi media mengesankan tampilan yang modern dan dinamis didukung dengan warna-warna dasar. Tampilan durasi video terbilang tidak terlampaui pendek ataupun panjang berkisar 5 hingga 10 belas menit. Format berkas *handbook* berupa PDF dan dapat dalam bentuk cetak (buku). Orientasi buku berbentuk vertikal (potrait). Berkaitan dengan jenis dan ukuran huruf dipilih Arial Narrow 11 pt.

Sebagaimana pengembangan media, laman juga dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan laman yang meliputi isi, penyajian, dan desain. Isi laman media sebagai pengajaran BIPA dalam jaringan memuat topik-topik materi berbicara BIPA sesuai pengembangan materi pengayaan pada *handbook*, yaitu kosakata, ungkapan, tata bahasa, dan wawasan. Laman juga memuat foto profil, judul, dan slogan laman.

Laman terintegrasi dengan halaman *you-*

*tube*. Tata letak disusun secara sistematis dan linier sehingga memudahkan pembelajar memasuki label-label materi dan media yang disajikan. Laman dirancang dengan wajib *log in* agar pembelajaran menjadi eksklusif tersendiri. Disajikan halaman interaksi yang terbuka bagi pengunjung.

Media dirancang berbasis internet sehingga memudahkan pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Prinsip kreativitas melengkapi desain laman yang sederhana dan mudah digunakan secara *mobile*. Laman dirancang menurut komposisi komposisi warna dasar cerah biru muda dan putih. Jenis dan ukuran huruf yang dipilih menurut standar penulisan ilmiah yakni *Times New Roman 12 pt*.

Prototipe media audiovisual sebagai media pembelajaran berbicara BIPA menghasilkan tiga prototipe media, yakni (a) video dialog, (b) video eksplanasi, dan (c) buku pegangan (*handbook*). Prototipe media pembelajaran tersebut secara ringkas dijabarkan berikut ini.

Media video dialog berupa drama dialog yang menyajikan ungkapan atau percakapan antar tokoh tentang masing-masing topik materi sesuai hasil analisis kebutuhan. Dialog ditranskripsikan dalam media video sehingga proses belajar mendengar, melihat, dan menirukan menjadi lebih mudah. Dialog mengutamakan tentang topik dan ungkapan berbahasa sehari-hari yang diperlukan dan dapat diterapkan oleh pembelajar dalam komunikasi keseharian. Materi dalam drama dialog ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan pemerolehan kosakata dan ungkapan berbahasa pembelajar, mengenalkan struktur bahasa yang berterima, sekaligus memperkaya konteks penggunaan bahasa sehari-hari.

Media video eksplanasi disajikan satu arah oleh seorang presenter. Media video eksplanasi menjelaskan secara langsung topik-topik materi dalam kurikulum berbicara BIPA yang juga diselarasakan dengan materi drama dialog. Media ekplanasi dilengkapi teks animasi yang mempermudah pembelajar mengikuti alur materi pembelajaran. Materi yang telah disajikan diberikan *feedback* dalam bentuk pengulangan dan pertanyaan. Pengulangan dan pertanyaan akan banyak berisi tentang ungkapan-ungkapan tentang topik materi pembelajaran. Selain melalui *feedback* langsung dalam video, evaluasi terhadap komprehensi materi video juga disajikan dalam buku pegangan (*handbook*). Berikut salah satu contoh video eksplanasi.

Bagian isi buku pegangan (*handbook*) dikelompokkan menjadi empat bagian utama yakni (1) *dialog set*, (2) *learning focus*, (3) *worksheet*, (4) *additional*. Bagian *dialog set* merupakan bagian berisi

transkrip dialog. *Dialog set* menyajikan transkrip video dialog dengan terjemahan bahasa Inggris dan bagian latihan. Bagian *learning focus* merupakan fokus pembelajaran setiap topik materi. Masing-masing topik materi selanjutnya menyajikan (a) kosakata dan ungkapan, (b) tata bahasa, dan (3) konteks budaya. Bagian *worksheet* merupakan lembar kerja yang disediakan sebagai penguatan langsung terhadap materi pembelajaran pada setiap sub materi kosakata dan ungkapan. *Additional* merupakan materi tambahan yang memuat (a) ungkapan praktis, (b) kata praktis, dan (3) tambahan tata bahasa.

Prototipe laman sebagai media pembelajaran BIPA dalam jaringan menghasilkan sebuah prototipe *website* (laman). Laman disusun dengan domain dalam bahasa Inggris sehingga dapat diterima lebih umum oleh pembelajar asing, yakni [www.everydaybahasa.com](http://www.everydaybahasa.com). Desain laman (*website*) mengutamakan kebutuhan dan kemudahan aktivitas *mobile* sehingga dirancang lebih sesuai dengan layar *smartphone* dibanding komputer. Halaman pembuka mendeskripsikan profil laman secara umum sebagai wadah media dan materi pembelajaran BIPA. Bagian isi laman menyajikan pengembangan materi dan media dalam enam bagian pembelajaran. Halaman bagian pembelajaran terdiri atas masing-masing sub-sub bab materi dan media. Laman menampilkan integrasi pada halaman *youtube*. Laman juga menyajikan halaman interaksi dan evaluasi.

Pengembangan prototipe media pembelajaran dapat dikatakan layak setelah dinilai. Prototipe media dinilai berdasar aspek materi dan media oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Penilaian yang diberikan dosen ahli materi dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) aspek kualitas materi memperoleh nilai rata-rata 3,89 dengan kategori 'baik', (2) aspek bahasa mendapatkan nilai rata-rata 3,5 dengan kategori 'baik', (3) aspek penyajian memperoleh nilai rata-rata 4,83 dengan kategori 'sangat baik', (4) aspek tampilan memperoleh nilai rata-rata 4,25 dengan kategori 'sangat baik'. Berdasarkan aspek media oleh dosen media didapat hasil antara lain (1) aspek isi media bernilai rata-rata 4 dengan kategori 'baik', (2) aspek penyajian mendapat nilai rata-rata 4.2 pada kategori 'baik', dan (3) aspek desain memperoleh nilai rata-rata 3.83 pada kategori 'baik'.

Berdasarkan validasi prototipe oleh ahli materi dan ahli media didapatkan hasil penilaian dan saran perbaikan yang digunakan sebagai dasar revisi prototipe media pembelajaran. Saran perbaikan aspek materi dan media adalah sebagai berikut.

Ahli materi memberi saran perbaikan agar

disajikan glosarium berisi daftar kata dan istilah sulit tersebut pada bagian akhir buku pegangan. Glosarium disusun secara alfabetik pada bagian akhir buku pegangan. Perbaikan protipe juga menghasilkan perbaikan ejaan kata nama orang 'Octa' menjadi 'Okta'. Terdapat pula beberapa kekeliruan penulisan (*typo*) dalam buku pegangan (*handbook*) yang harus diperbaiki.

Produk media diperuntukkan bagi penutur asing sehingga terjemahan bahasa Inggris menjadi bahasa pembantu yang diharapkan dapat mempermudah pemaknaan kosakata dan ungkapan yang disajikan dalam media. Hasil perbaikan produk menghasilkan terjemahan bahasa Inggris secara penuh pada transkrip dialog masing-masing bagian *dialog set*.

Dosen ahli media menemukan ketidaktersediaan informasi tentang profil laman yang penting sebagai identitas dan profil. Perbaikan menghasilkan halaman profil laman disertai dengan foto profil yang merepresentasi kesatuan laman dengan media audiovisual atau buku pegangan. Dosen ahli media juga memberikan saran agar terdapat petunjuk penggunaan laman. Petunjuk penggunaan memberikan keterangan (1) mengikuti materi pembelajaran dengan benar sesuai dengan materi dan media yang disediakan, (2) mengarahkan diskusi pada halaman interaktif yang disediakan, dan (3) mengunduh dan membagikan media baik video dan *handbook*. Pada sisi media juga menghasilkan perbaikan tentang komposisi warna. Produk menampilkan sisi warna-warni sebagaimana terdapat dalam pada buku pegangan, yakni merah muda dan biru pada *layout* bagian masing-masing materi.

## PEMBAHASAN PENELITIAN

Pembelajaran yang bersifat audiovisual akan merangsang minat dan membuat pembelajar senang dibandingkan hanya dengan membaca buku teks maupun apabila guru mengajar hanya dengan metode ceramah. Di samping itu, pembelajaran melalui media audiovisual mampu meningkatkan kejelasan topik yang diajarkan serta membantu pembelajar untuk menangkap gagasan yang bersifat menjadi konkret. Hal tersebut senada dinyatakan Drood (2016) dalam penelitiannya sebagai berikut.

Dike (1989) stated that not only do audiovisual resources increase teachers' and learners' motivation, but clarity of topic being taught is increased. According to Ode and Omokaro (2007), audiovisual resources encourages learners to make abstract ideas more concrete.

Drood melalui temuan penelitiannya secara lebih lanjut menyatakan bahwa pembelajaran

mendengarkan media berbasis audiovisual berpengaruh dalam peningkatan ketepatan pengucapan pembelajar. Drood menyarankan agar guru menyertakan dengar media audiovisual lebih banyak dalam pembelajaran. Penyediaan fasilitas agar pembelajar memiliki kesempatan untuk menonton materi pembelajaran melalui media audiovisual merupakan langkah bermanfaat.

Media audiovisual berisi materi kosakata dan ungkapan yang disesuaikan dengan perbendaharaan bahasa dalam komunikasi sehari-hari. Pembelajar dapat belajar menggunakan bahasa Indonesia secara nyata dalam masyarakat melalui konteks percakapan bahasa yang disajikan dalam media audiovisual. Melalui materi otentik yang dirancang dalam media audiovisual, pembelajar juga dapat memahami kompetensi budaya sehingga membantu pembelajar untuk merespon dengan bahasa nonverbal atau perilaku yang tepat. Hal tersebut juga disampaikan Zhang (2009) dalam penelitiannya berikut ini.

By getting access to authentic, real life listening and audiovisual materials, students can develop their cultural competence which enables them to respond with behaviors that are socially appropriate to the setting, the status of the interlocutors, the purpose, key, genre, and instrumentalities of the exchange, and the norms of interaction agreed upon by native speakers

Media pembelajaran dirancang demi mewujudkan kemudahan pembelajaran dan pencapaian kompetensi pembelajaran BIPA. Prototipe media pembelajaran dapat menjadi alternatif media pembelajaran BIPA. Tidak hanya melalui media konvensional berbasis teks-teks teoretis, pembelajar BIPA diharapkan dapat mempelajari kompetensi materi pembelajaran secara langsung melalui media audiovisual. Media pembelajaran menyajikan kosakata, ungkapan, tata bahasa, dan konteks materi kebudayaan yang diharapkan dapat membantu pembelajar untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan.

Media pembelajaran disajikan berbasis internet sehingga diharapkan dapat mewujudkan kemudahan pembelajaran BIPA kapan saja dan dimana saja. Selama ini terdapat kesenjangan antara ketersediaan dan kebutuhan sumber belajar yang tidak sebanding. Pembelajar BIPA terus meningkat seiring menguatnya peran Indonesia dan bahasa Indonesia di kancah lebih luas. Hal tersebut tentu saja perlu dibarengi dengan peningkatan ketersediaan sumber belajar yang layak dan mencukupi. Pengembangan prototipe pengembangan laman media pembelajaran diharapkan pula berada di tengah-tengah sebagai media pembelajaran BIPA dalam jaringan untuk membantu

pembelajaran BIPA dalam lingkup lebih luas.

Produk media pembelajaran berisi media dan materi pembelajaran BIPA berbasis internet yang dapat diakses dengan mudah dimana dan kapan saja. Produk dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran BIPA dalam kelas. Produk penelitian berpeluang untuk digunakan secara berkelanjutan dan mandiri. Pembelajaran BIPA multidimensi yang memadukan kelas tatap muka dan jarak jauh dalam jaringan dapat diwujudkan melalui pengelolaan produk laman media.

Keterbatasan sumber daya profesional, waktu dan biaya merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sumber daya profesional turut berperan dalam produksidan kreasi media video audiovisual yang berhasil menurut aspek media. Keterbatasan waktu dan biaya sedikitnya berpengaruh pada tahapan penelitian. Penelitian hanya dapat dilakukan pada tahap uji ahli atau validasi prototipe oleh ahli dan belum sampai pada tahap uji coba terbatas pada penutur asing apalagi uji coba secara luas. Oleh karena itu, belum terdapat analisis lebih lanjut tentang keefektifan prototipe media dalam pembelajaran BIPA. Namun demikian, dengan segala keterbatasan tersebut diharapkan tidak mengurungkan niat pengajar dan pembelajar BIPA untuk menggunakan produk penelitian sebagai media yang mempermudah pembelajaran BIPA.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, simpulan dari penelitian ini sebagai berikut. Hasil analisis kebutuhan menurut persepsi pembelajar dan pengajar BIPA menghasilkan karakteristik pengembangan media ajar BIPA berupa (a) media audiovisual, (b) buku panduan (*handbook*), dan (c) laman/website. Prinsip-prinsip pengembangan media ajar terdiri atas, (1) kaidah isi/materi, (2) kaidah penyajian, (3) kaidah bahasa, dan (4) kaidah tampilan. Kaidah materi menurut analisis silabus dan kebutuhan. Kaidah bahasa memperhatikan kesederhanaan dan bersifat semiresmi dan komunikatif. Pilihan jenis huruf *Times New Rowman 12 pt*. Keseluruhan aspek materi didapat nilai rerata 4,12 pada kategori 'baik' dan aspek media didapat nilai rerata 4,01 pada kategori 'baik'. Saran perbaikan aspek materi dan media, yaitu (1) penambahan glosarium, (2) terjemahan bahasa Inggris penuh, (3) perbaikan ejaan; dan (4) informasi profil laman, (5) petunjuk penggunaan laman, serta (6) perbaikan komposisi warna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Widi. 2015. Pengembangan Kuis Edukasi "Aku Cinta Indonesia" Berbasis Adobe Flash Cs3 sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman Bagi Pembelajar Bipa Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Berk, R. A. 2009. "Multimedia teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU in the college classroom". *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 5(1), 1–21.
- Drood, Pooya dkk. 2016. "The Effects of Audio-visual Recorded and Audio Recorded Listening Tasks on the Accuracy of Iranian EFL Learners' Oral Production." *Jurnal English Language Teaching*; Vol. 9, No. 9; 2016 ISSN 1916-4742 E-ISSN 1916-4750.
- Megawati, Citra. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Bipa Tingkat Menengah Melalui E-Book Interaktif di Program Incountry Universitas Negeri Malang Tahun 2014". *NOSI Volume 2, Nomor 1, Februari 2014*.
- Rudy, Rita Inderawati. 2006. *Metode Pengajaran BIPA Berbasis Karya Sastra untuk Mengembangkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara*. Artikel Ilmiah. Universitas Sriwijaya Palembang.
- Siroj, M.B. 2015. Pengembangan Model Integratif Bahan Ajar Bahasa Indonesia Ranah Sosial Budaya Berbasis ICT Bagi Penutur Asing Tingkat Menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.4(2)
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- The Common European Framework of Reference for Languages. Language Policy Division, Council of Europe, Strasbourg. Cambridge University Press. Diakses dari [www.uk.cambridge.org/elt](http://www.uk.cambridge.org/elt).
- Wang, Yourning. 2009. "Using Films in the Multimedia English Class." *Jurnal English Language Teaching*, Vol. 2 No. 1, Maret 2009, Department of English languages, Capital Institute of Physical Education, Beijing 100192, China.
- Zhang, Yan. 2009. "An Experimental Study of the Effects of Listening on Speaking for College Students." *Jurnal English Language Teaching*, Vol.2, No. 3, September 2009, Foreign Languages, College Qingdao University of Science and Technology.