



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

SKRIPSI

OLEH

MUCHAMMAD MAULANA

NPM 217.01.07.1.014



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

AGUSTUS 2021

ABSTRAK

Maulana, Muchammad. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran “Ekowadana” Untuk Keterampilan Membaca Bagi Mahasiswa Asing Tingkat B2 Di Program Bipa Unisma 2021*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Dr. Moh Badrih, M.Pd; Pembimbing II: Frida Siswiyanti, S.Pd, M.Pd.

Kata kunci: pengembangan, media, membaca

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 media pembelajaran komik wayang e-book legenda bagi penutur asing tingkat B2 di BIPA Unisma 2021.

Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menurut Borg & Gall (dalam Setyosari, 2013 : 222) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan mevalidasi produk pendidikan. 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. Ada beberapa model misalnya model konseptual, model prosedural, model sistematis dan sebagainya (Setyosari, 2013 : 228-229).

Teknik analisis data kebutuhan siswa dan guru yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat untuk mahasiswa asing tingkat B2 di Universitas Islam Malang ini lebih mengarah pada proses seleksi, memfokuskan dan juga merespon data yang telah didapat di lapangan. Dari data tersebut dikembangkan menjadi prinsip-prinsip dalam menyusun media pembelajaran. Setelah mendapat acuan dari hasil data di lapangan tersebut maka tahapan berikutnya yakni penilaian para ahli/validator yang berkompeten dibidang masing-masing. Data yang diperoleh dari uji diperuntukan untuk menilai model pengembangan. Secara keseluruhan penilaian uji ahli dikatakan baik jika presentase dari masing-masing pada selang 55% - 100% penentuan kriteria kelayakan media pembelajaran. Untuk pengukuran tingkat validitas media pembelajaran dipakai skala pengukuran likert (Sugiyono, 2014 :93). Dengan skala likert, maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

Penelitian dan pengumpulan data terdiri dari tahap penyebaran angket kebutuhan mahasiswa dan dosen BIPA. Penyebaran angket 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. 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.

Simpulan dari penelitian pengembangan ini yaitu menjadikan mahasiswa asing tingkat B2 lebih memahami materi teks cerita rakyat yang ada didalam buku pegangan mahasiswa asing. Media ini dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran agar memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi khususnya teks cerita rakyat. Media komik ini membantu mahasiswa berfikir kreatif untuk memahami teks sekaligus dialog yang ada dalam teks cerita rakyat dengan melihat media yang bervariasi. Dengan penggunaan media yang bervariasi yakni dengan menggabungkan media pembelajaran berupa komik ini dalam strategi pembelajaran yang digunakan.



BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini ada beberapa hal yang akan dijelaskan yaitu tentang: (1) latar belakang penelitian; (2) rumusan masalah; (3) tujuan pengembangan; (4) manfaat pengembangan; (5) spesifikasi produk yang digunakan; (6) asumsi; (7) ruang lingkup; (8) keterbatasan penelitian; (9) dan definisi istilah

1.1 Latar Belakang

Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan dengan langkah-langkah yang sistematis dengan mengidentifikasi masalah, perencanaan produk, serta meniali produk tersebut untuk menentukan kelayakan produk tersebut jika digunakan untuk proses pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan komik elektronik, 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 Setyoaari 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.

Dengan berkembangnya bahasa Indonesia saat ini, akan membantu mahasiswa asing serta mempermudah pengajar untuk mengembangkan proses pengajarannya. Pembelajaran BIPA mempunyai peranan penting dalam kaitannya dengan posisi Indonesia yang akhir-akhir ini menjadi salah satu sasaran kunjungan orang-orang asing. Pada saat ini bahasa Indonesia sangat diminati, terlebih bahasa Indonesia telah banyak dipelajari di beberapa Negara ternama. Bahkan di beberapa kampus ternama diberbagai Negara membuka lembaga bahasa yang mempelajari bahasa Indonesia. BIPA merupakan singkatan dari Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing. BIPA saat ini sangat baik, pemerintah Indonesia saat ini terus berupaya dengan berbagai aktivitas yang berkaitan tentang BIPA. Program BIPA ini berkembang sangat baik di dalam negeri hingga luar negeri yang didukung oleh program dari Pemerintah Indonesia melalui Badan Pengembangan Bahasa dan Pengembangan Pendidikan (BPPB) kementerian Pendidikan Nasional. Sampai saat ini telah terdata 179 pusat penyelenggara BIPA di 48 negara dan di perkirakan akan terus bertambah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran BIPA merupakan kegiatan atau sarana yang penting dalam memperkenalkan Bahasa Indonesia di lingkup internasional.

Pembelajar BIPA merupakan pembelajar asing yang berasal dari latar belakang budaya yang berbeda. Seperti yang dikemukakan Suyitno, "Pelajar BIPA adalah pelajar asing yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda dengan budaya bahasa yang dipelajarinya". Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran

bahasa Indonesia bagi penutur asing merupakan bahasa kedua atau bukan bahasa ibu, sehingga akan sulit untuk menyerap kata-kata baik melalui pendengaran ataupun pengelihatian. 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.

Bagi penutur BIPA yang bukan penutur asli bahasa Indonesia tentunya akan mengalami kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mempermudah proses pembelajaran tentunya membutuhkan media sebagai sarana penyampaian materi. Media dapat membantu memaksimalkan pembelajaran. 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 sebagai seorang 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.

Secara garis besar, para penutur asing mempelajari bahasa Indonesia sebagai bahasa asing dengan dua tujuan, yaitu bersifat akademis dan praktis. Tujuan yang bersifat akademis diarahkan untuk peningkatan pengetahuan kebahasaan dan kesastraan Indonesia, sedangkan tujuan yang bersifat praktis diarahkan untuk kuliah, penelitian, mengenal budaya, keperluan kerja, ingin tinggal lama di Indonesia dll. Di Indonesia para penutur asing mempelajari bahasa Indonesia pada umumnya mengarah pada tujuan praktis (Prasetyo, 2015 : 01)

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 pembelajaran 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. Mahasiswa asing juga belajar berkomunikasi secara langsung dalam kegiatan sehari-hari di luar kelas, seperti membeli atau berbelanja, bersosialisasi dengan lingkungan tempat tinggal ketika di Indonesia dll. Hal tersebut menjadikan penutur asing lebih cepat belajar bahasa Indonesia dalam segala aspek, baik mendengarkan, berbicara, membaca, maupun menulis.

Media pembelajaran disini adalah sebagai 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. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah, hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan atau suara yang direkam. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu pembelajar mempelajari bahasa asing. Namun, tidaklah mudah mendapatkan kelima bentuk itu dalam waktu yang sama atau tempat dikatakan bahwa sampai saat ini media pembelajaran interaktif BIPA belum berkembang dengan optimal di Indonesia.

Wayang telah melekat dan menjadi bagian hidup bangsa Indonesia khususnya Jawa. Dalam seni wayang, terdapat kearifan lokal yang bermanfaat untuk membangun karakter dan jati diri bangsa Indonesia yang tergambarkan melalui cerita dan watak para tokohnya. Pembangunan karakter yang berlandaskan kearifan lokal sebagai jati diri bangsa

Indonesia bagi generasi muda sangatlah penting untuk mencetak anak bangsa yang cerdas, berkepribadian, dan berakhlak mulia. Terlebih lagi jaman sekarang dimana anak-anak Indonesia sudah mulai luntur karakter aseli sebagai bangsa Indonesia karena tergerus globalisasi dan kecanggihan teknologi. Rasa hormat dan sopan santun kepada orang yang tua mulai pudar. Sifat yang individualistis lebih ditonjolkan sehingga terasa tidak humanis lagi kepada sesamanya.

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.

Media pembelajaran diharapkan dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar. Pembelajaran ditujukan kepada mahasiswa agar mahasiswa mendapatkan wawasan yang kompleks. Maka sebagai seorang guru, kita harus memiliki cara atau strategi yang sesuai dengan mahasiswa. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai peningkat belajar untuk

mahasiswa khususnya mahasiswa asing. Media juga diharapkan untuk menarik daya belajar mahasiswa, dengan media yang mempunyai sifat kreatif agar membuat mahasiswa tidak jenuh dan lebih giat dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuat inovasi baru dalam menyajikan cerita rakyat. Yakni dengan membuat e-book (komik wayang digital) yang lebih tampak nyata dan menarik dibandingkan dengan media yang hanya teks. Selain itu media ini juga dapat mudah dijangkau oleh mahasiswa karena media ini langsung bisa digunakan melalui gawai atau laptop mahasiswa itu sendiri. Contoh tampilan media pembelajaran e-book (komik wayang digital) dapat dilihat pada gambar:



Gambar 1.1 Tampilan E-book (komik digital wayang)

Permasalahan yang telah peneliti temukan : (1) kurangnya penelitian yang melingkupi BIPA, (2) mahasiswa asing memiliki latar belakang yang bervariasi, (3) kurangnya media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan masa kini, (4) kurangnya semangat belajar mahasiswa asing dalam mempelajari teks cerita rakyat karena dianggap

membosankan dan mudah jenuh dalam belajar, (5) Pembelajaran yang berlangsung bersifat monoton, mahasiswa hanya disajikan teks yang berisi tentang cerita rakyat Indonesia. Dengan hal tersebut, peneliti berusaha untuk mengadirkan sebuah media yang variatif dalam pembelajaran cerita rakyat Indonesia. Di era saat ini dimana perkembangan teknologi yang sangat pesat, diharapkan memberi dampak yang positif termasuk didalam dunia pendidikan. Bukti dari berkembangnya teknologi saat ini adalah munculnya media-media pembelajaran yang berbasis informatika.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti akan mencoba mengembangkan pembelajaran teks cerita rakyat pada mahasiswa asing tingkat B2 di BIPA Universitas Islam Malang dengan pemanfaatan media pembelajaran yang dikemas dengan e-book komik wayang. Adapun judul penelitian pengembangan ini adalah *Pengembangan Media Pembelajaran “EKOWADANA” Untuk Keterampilan Membaca Bagi Mahasiswa Asing Tingkat B2 Program BIPA Universitas Islam Malang 2021*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan secara umum pada penelitian ini adalah diperlukannya sebuah. Pengembangan Media Pembelajaran “EKOWADANA” untuk Keterampilan Membaca bagi Mahasiswa Asing Tingkat B2 Program BIPA UNISMA 2021. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa asing dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat dirumuskan menjadi beberapa bagian berikut ini,

- 1) Bagaimana karakteristik kebutuhan media ajar komik wayang e-book legenda bagi penutur asing tingkat B2 di BIPA Unisma 2021?
- 2) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran komik wayang e-book legenda bagi penutur asing tingkat B2 di BIPA Unisma 2021?
- 3) Bagaimanakah hasil validasi media pembelajaran komik wayang e-book legenda

bagi penutur asing tingkat B2 di BIPA Unisma 2021?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

- 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 media pembelajaran komik wayang e-book legenda bagi penutur asing tingkat B2 di BIPA Unisma 2021.

1.4 Manfaat Pengembangan

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dan teori mengenai pengembangan media pembelajaran BIPA yang menyajikan pembaruan komik wayang digital yang berisikan tentang legenda Indonesia.

Pengembangan media ini ditujukan untuk mahasiswa asing tingkat B2 karena sesuai dengan kurikulum/KI/KD dan materi yang ada pada buku mahasiswa asing.

1.4.2 Manfaat Praktis

Berdasarkan penggunaan media komik wayang digital diharapkan mampu memberikan manfaat khususnya bagi mahasiswa penutur asing agar bisa mempelajari bahasa Indonesia dengan mudah dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pengajar, pengembang dan

lembaga agar bisa terus mengembangkan dan menggunakan media yang dapat membantu proses pembelajaran.

Beberapa manfaat praktis yang ingin dicapai dari penelitian ini dikemukakan sebagai berikut,

1) Bagi Pembelajar Asing

Mempermudah pemahaman terhadap materi yang diberikan. Selain itu juga untuk memotivasi mahasiswa asing itu sendiri agar semangat untuk belajar karena adanya media yang memudahkannya. Pembelajaran akan lebih menyenangkan karena media yang digunakan bergambar dan berwarna.

2) Bagi Pengajar BIPA

Penelitian ini akan menjadi referensi bagi pengajar BIPA agar didalam pembelajarannya dapat menciptakan sesuatu yang kreatif untuk mempermudah pembelajaran bagi mahasiswa asing yang ada. Pengajar BIPA diharapkan menjadi lebih kreatif untuk menciptakan media-media baru yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

3) Bagi Lembaga BIPA

Pengembangan media ini dapat menambah pengetahuan dan kemajuan baru. Karena yang dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini adalah berkembangnya media pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini bisa membuat program BIPA menjadi kompeten dan terus berkembang.

4) Bagi Pengembang

Media ini dibuat guna untuk menyelesaikan studi di tingkat S1. Media ini tentunya juga menambah pengalaman bagi pengembang dalam meningkatkan media-

media yang ada. Media utamanya adalah untuk membantu proses pembelajaran baik di sekolah atau di universitas.

1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu terciptanya produk pengembangan media digital dengan pembuatan komik wayang untuk mempermudah mahasiswa asing program BIPA di Unisma 2021 tingkat B2 dalam mengakses secara mandiri melalui gawai. Karakteristik produk media yang dikembangkan adalah :

- 1) Media komik wayang e-book dikembangkan untuk mahasiswa asing yang mengikuti program BIPA
- 2) Media komik wayang e-book dikembangkan untuk tingkatan B2
- 3) Media komik wayang e-book yang dikembangkan berisikan gambar karakter wayang, percakapan dan legenda pewayangan.
- 4) Media komik wayang e-book akan disajikan materi teks cerita rakyat (Pengertian, struktur, ciri-ciri, dan fungsi)
- 5) Media komik wayang e-book menyajikan gambar berwarna
- 6) Media komik wayang e-book menyajikan gambar vertikal ke bawah
- 7) Media komik wayang e-book akan menyajikan tokoh-tokoh pewayangan
- 8) Media komik wayang e-book akan menyajikan tentang budaya Indonesia.
- 9) Media komik wayang e-book akan menyajikan cerita rakyat Jawa Timur
- 10) Media komik wayang e-book berisikan cerita rakyat yang berjudul “Gunung Arjuna”
- 11) Media komik wayang e-book disajikan dalam bentuk komik elektronik yang bisa

diakses di gawai dan di laptop mahasiswa asing.

1.6 Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian dalam pengembangan media pembelajaran ini dijelaskan sebagaiberikut,

- 1) Penggunaan media komik wayang digital akan mempermudah mahasiswa asingdalam memahami bahasa Indonesia
- 2) Penggunaan media komik wayang digital akan mempermudah mahasiswa asingdalam mengenal budaya Indonesia
- 3) Penggunaan media komik wayang digital akan membantu pengajar BIPA dalam menyampaikan materi legenda pewayangan Indonesia tanpa ada masalah yang berarti
- 4) Pengembangan media komik wayang digital bisa membuat kegiatan pembelajaranmenjadi lebih menarik dan bervariasi

1.7 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian dan pengembangan media komik wayang didasarkan pada

- 1) Produk yang dibuat peneliti ini bersumber dari kurikulum buku ajar BIPA tingkat 3
- 2) Sesuai dengan kurikulum BIPA
- 3) Media sebagai pengantar dalam mengerjakan tugas yang sudah terdapat dalam buku ajar pada bab cerita rakyat
- 4) Produk yang dibuat oleh peneliti ini selaras dengan buku pegangan mahasiswa BIPA

tingkat B2

1.8 Keterbatasan Penelitian

Dalam pengembangan media pembelajaran e-book komik wayang ini terdapat beberapa keterbatasan yakni: (1) penelitian yang dilakukan hanya terbatas untuk teks cerita rakyat (Gunung Arjuna), (2) dengan keterbatasan waktu yang tersedia menyebabkan pengembangan media pembelajaran tidak sampai uji lapangan.

1.9 Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan adalah suatu proses sistematis untuk mengadakan pencatatan, penelitian dan penyempurnaan seperlunya terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan proses belajar mengajar, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.
2. Media pembelajaran, media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran dan dimaksudkan untuk mempertinggi dan mempermudah mutu mengajar dan belajar.
3. Komik wayang merupakan serial bergambar dengan percakapan dengan narasi berbentuk gambar animasi pewayangan.
4. Program BIPA merupakan salah satu program pelatihan yang diperlukan dalam rangka meningkatkan fungsi bahasa negara sebagai bahasa internasional dan pemenuhan kebutuhan tenaga kerja asing akan program pelatihan bahasa Indonesia.
5. Tingkat intermediate/tengah merupakan tingkatan yang sudah cukup mengerti bahasa Indonesia. tingkatan ini biasanya dibagi menjadi dua yakni B-1 dan B-2. Peneliti akan lebih memfokuskan pada tingkat B-2.
6. Teks Cerita Rakyat adalah cerita pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap



bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam.



BAB V

PENUTUP

Berikut ini adalah pemaparan kesimpulan dan saran pada pengembangan media pembelajaran berupa *E-Book komik digital* cerita rakyat unutup mendukung keterampilan membaca bagi mahasiswa asing BIPA tingkat B2 di Universitas Islam Malang.

5.1 Kajian Produk

Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran dalam bentuk *E-Book komik digital* cerita rakyat. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan menurut Borg & Gall yang sudah diadaptasi oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan. Terdapat 3 fase yang dilakukan peneliti yaitu, (1) penelitian & pengumpulan informasi awal, (2) pengembangan produk awal, (3) tahap uji coba. Peneliti tidak melakukan hingga tahap implemementasi, hanya pada tahap uji coba produk atau uji kelayakan saja.

Pengembangan media komik ini sebagai alat komunikasi dalam pembelajaran yang disusun oleh peneliti agar menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dengan menggabungkan media pembelajaran kedalam strategi pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif. Di dalam media ini terdapat teks cerita rakyat gunung arjuna yang berkarakter wayang untuk menunjukkan budaya yang ada di Indonesia.

Pengembangan media ini menggunakan aplikasi ipad yang bernama *procreate* yang telah divalidasi kepada ahli media yaitu salah satu dosen BIPA yang berada di Universitas Islam Malang. Hasil validasi dari semua ahli menunjukkan bahwa pengembangan media ini menggunakan media komik berantu pada materi teks cerita rakyat ini valid untuk digunakan di BIPA tingkat B2. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil validasi dan angket respon mahasiswa asing B2. Alasan memilih pengembangan media komik wayang yang

dikembangkan oleh peneliti adalah sarana pembelajaran yang berisikan materi yang dirancang secara sistematis.

5.2 Kelebihan dan Kelemahan Produk

Kelebihan produk yang dikembangkan yaitu, (1) meningkatkan daya Tarik mahasiswa asing untuk belajar Bahasa Indonesia, (2) dapat membantu mahasiswa menjadi lebih mudah untuk belajar, karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun, (3) menambah motivasi dan semangat mahasiswa asing untuk belajar budaya Indonesia melalui materi cerita rakyat, (4) membantu meningkatkan imajinasi mahasiswa untuk keterampilan membaca cerita rakyat Indonesia, (5) media pembelajaran *E-Book* cerita rakyat mudah diakses dan efektif untuk digunakan. Adapun kelemahan yang ada pada produk yaitu, (1) hanya focus pada satu materi yaitu cerita rakyat, (2) tingkat keberhasilan menyampaikan informasi maupun materi tergantung pada mahasiswa asing itu sendiri dalam menggunakan media atau produk.

5.3 Desiminasi Produk

Desiminasi produk dilakukan di univeritas/kampus yang menjadi objek penelitian yaitu Program BIPA Universitas Islam Malan. Subjek penelitian yaitu mahasiswa BIPA tingkat B2 Universitas Islam Malang. Penyebaran produk ini harus memperhatikan karakteristik mahasiswa agar penyebarannya tepat sasaran dan bermanfaat bagi mahasiswa itu sendiri.

5.4 Simpulan

Temuan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran komik untuk mahasiswa asing tingkat B2 dapat disimpulkan sebagai berikut.

(1) 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.

(2) 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* 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 bertepat di Universitas Islam Malang. Dalam pengambilan 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 pengajar BIPA yang berada di Universitas Islam Malang.

(3) 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. 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.

5.5 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan, maka berikut saran dari peneliti:

1) Bagi Mahasiswa

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.

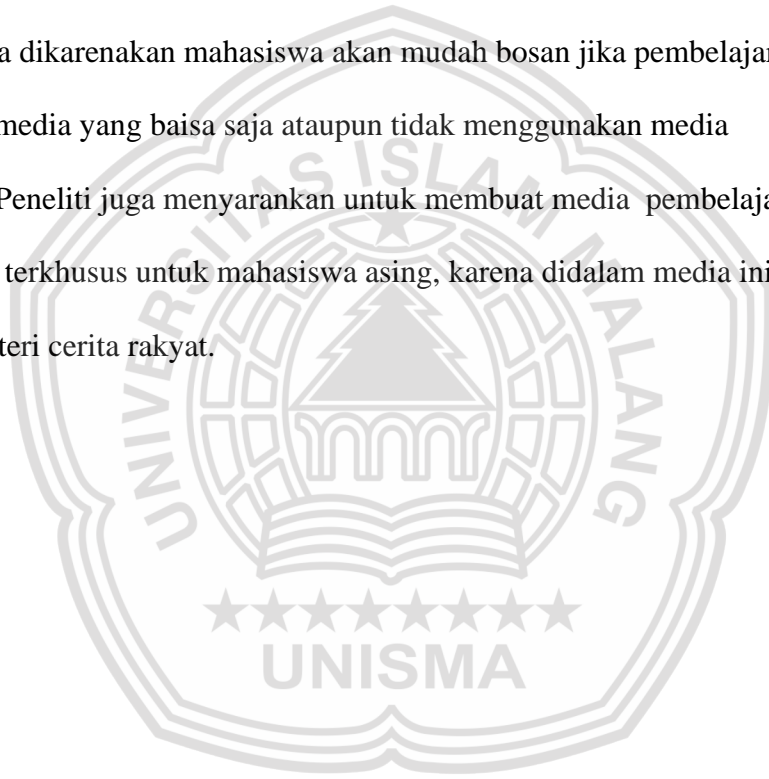
2) Bagi Dosen BIPA

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.

3) Bagi Pengembang Lain

Dapat mengembangkan media sesuai dengan teknologi dan tentunya yang lebih bervariasi karena akan menambah semangat serta motivasi belajar mahasiswa asing untuk mempelajari bahasa Indonesia bahkan mempelajari budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Peneliti menyarankan untuk menambah kekreatifan untuk membuat media dikarenakan mahasiswa akan mudah bosan jika pembelajaran menggunakan media yang biasa saja ataupun tidak menggunakan media pembelajaran. Peneliti juga menyarankan untuk membuat media pembelajaran yang sangat lengkap terkhusus untuk mahasiswa asing, karena didalam media ini peneliti hanya pada materi cerita rakyat.



DAFTAR RUJUKAN

- Andikaningrum, L. 2014. *Efektivitas E-Book Berbasis Multimedia Menggunakan Flipbook Maker Sebagai Media Pembelajaran Dakam 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/](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.
- Danandjadja. 2007. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafity.
- Fatimah,Nunung. 2017. *Pengembangan Buku Cerita Rakyat Bima Berbasis Kearifan Loka (Sebagai Penunjang Gerakan Literasi)l*. 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.
- 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 Teoristis 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.

