



**PENGEMBANGAN MEDIA QUIZ DENGAN APLIKASI WORDWALL  
DALAM PEMBELAJARAN MAKANAN KHAS KULINER LAUT BAGI  
PELAJAR BIPA TINGKAT DASAR**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**ZAYIN ZAKIYA UMMA TAQWA**

**NPM 218.01.07.1.056**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

**2022**



**PENGEMBANGAN MEDIA QUIZ DENGAN APLIKASI WORDWALL  
DALAM PEMBELAJARAN MAKANAN KHAS KULINER LAUT BAGI  
PELAJAR BIPA TINGKAT DASAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Universitas Islam Malang**

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan Memperoleh gelar**

**Sarjana Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia**

**OLEH**

**ZAYIN ZAKIYA UMMA TAQWA**

**NPM 218.01.07.1.056**

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

**JUNI 2022**

## ABSTRAK

*Taqwa, Zayin Zakiya Umma. 2022. "Pengembangan media quiz dengan aplikasi wordwall dalam pembelajaran makanan khas kuliner laut bagi pelajar BIPA tingkat dasar".*

Skripsi, Bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Dr. Hj. Dyah Werdiningsih, M.Pd; Pembimbing II: Dr. Moh. Badrih, M.Pd.

**Kata Kunci :** pengembangan, wordwall, BIPA.

Masing-masing bahasa memiliki sistem kebahasaannya masing-masing termasuk dengan bahasa Indonesia. Salah satu sistem tersebut yaitu tata bahasa atau biasa disebut dengan grammar, Grammar adalah seluruh sistem sebuah hubungan struktural yang ada didalam bahasa. Penguasaan gramatika bahasa Indonesia sangat dibutuhkan oleh pemelajar BIPA agar kelancaran pembelajaran dikelas, penyelesaian tugas, dan juga komunikasi dikelas.

Selain tujuan BIPA yang difokuskan hanya untuk mengembangkan bahasa Indonesia maka tujuan adanya BIPA ini bertujuan untuk memperkenalkan memperkenalkan keindahan Indonesia, memperkenalkan kekayaan Indonesia dan juga untuk memperkenalkan sudut Indonesia yang beragam mulai dari suku, ras bahkan sampai kuliner yang sangat beraneka ragam yang jarang sekali terlihat di berbagai macam negara. Indonesia yang terkenal dengan kuliner nya yang beragam dan banyak mengandung rempah-rempah terutama dengan kuliner kebaharian atau biasa di kenal dengan kuliner laut, namun tidak banyak juga berbagai macam kuliner laut yang belum terekspos di mata dunia atau bahkan dimedia lokal sendiri.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan desain media pengembangan media quiz dengan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran makanan khas kuliner laut bagi pelajar BIPA tingkat dasar. (2) Mendeskripsikan tahap pengembangan media quiz dengan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran makanan khas kuliner laut bagi pelajar BIPA tingkat dasar. (3) Mendeskripsikan implementasian dari pengembangan media quiz dengan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran makanan khas kuliner laut bagi pelajar BIPA tingkat dasar. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yakni penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media quiz dengan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran makanan khas kuliner laut bagi pelajar BIPA tingkat dasar.

Hasil yang didapatkan dari adanya kegiatan validasi kepada para ahli-ahli yaitu : (1) Hasil penilaian dari validator ahli media yang telah dilakukan oleh peneliti mendapatkan skor presentase kelayakan dari aspek *usability* sejumlah 73,3%, aspek *functionality* 73,3%, dan aspek komunikasi visual sebesar 73,3%. Sehingga mendapatkan rerata kelayakan sebesar 73,3%. Berdasarkan ciri-ciri kelayakan yang ada pada tabel 3.5 kategori kelayakan, maka media yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikategorikan layak. (2) sedangkan jika

dari ahli materi pada media pembelajaran skor presentase kelayakan dari aspek pembelajaran mendapatkan skor 60%, aspek dari isi materi memperoleh skor sebesar 70%, aspek keefektifan memperoleh skor sejumlah 80%, sedangkan skor yang didapatkan dari aspek penyajian sebesar 80%. Sehingga mendapatkan rerata presentase kelayakan media pembelajaran sejumlah 72%, sesuai dengan tabel 3.5 skala kelayakan media pembelajaran bisa ditarik kesimpulan bahwa presentase 72% termasuk pada kategori yang layak.

Pembahasan ataupun materi yang digunakan dalam media pembelajaran yang telah dipilih oleh peneliti dirasa sangat cukup signifikan untuk digunakan didalam pembelajaran topik rumah makan yang membahas membaca menu dan penggunaan kalimat sederhana karna peneliti dapat memilih objek yang dirasa cukup mudah dipahami oleh pelajar untuk ada didalam media pembelajaran yang telah dikembangkan. Karna kesesuaian dengan sedikit penjelasan yang ada pada bagian latar belakang masalah bahwa tujuan adanya pembelajaran BIPA bukan hanya bertujuan untuk sekedar mempelajari bahasa Indonesia saja tetapi juga mempelajari banyak hal. Seperti budaya, adat istiadat dan tidak terkecuali kuliner nya juga.



## BAB 1

### PENDAHULUAN

Ada delapan hal pokok yang perlu dikembangkan dalam bab ini, yakni :  
(1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan pengembangan, (4) spesifikasi produk, (5) manfaat pengembangan, (6) asumsi, (7) ruang lingkup dan keterbatasan, dan (8) definisi masalah.

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi yang tinggi saat ini maka dapat memungkinkan akan adanya interaksi dari satu bangsa dengan bangsa yang lain termasuk dengan hal interaksi bahasa (Irwansyah, 2013.) oleh karna itu, kemampuan menggunakan bahasa asing menjadi sesuatu hal yang sangat penting saat ini. Dengan kemampuan menggunakan bahasa asing, maka seseorang akan dapat lebih mudah untuk mencapai tujuan yang ingin di capainya, baik itu yang bertujuan pendidikan, ekonomi, wisata ataupun tujuan lainnya. Salah satu bahasa yang menjadi sorotan dunia yaitu bahasa Indonesia. Hal ini bisa dibuktikan dengan banyaknya negara yang sudah membuka pengejaran bahasa indonesia di wilayah asia, seperti Australia, Korea, Jepang, dan juga Vietman (Muti'ah, 2017)

Masing-masing bahasa memiliki sistem kebhasaannya masing-masing termasuk dengan bahasa Indonesia. Salah satu sistem tersebut yaitu tata bahasa atau biasa disebut dengan grammar. Yang di sebut dengan grammar adalah seluruh sistem sebuah hubungan struktural yang ada didalam bahasa dan dipandang sebagai seperangkat kaidah untuk membangkitkan kalimat-kalimat

yang ada di dalamnya termasuk juga dengan fonologi dan simantik (Kridalaksana, 2014). Penguasaan gramatika bahasa Indonesia sangat dibutuhkan oleh pemelajar BIPA agar kelancaran proses pembelajaran dikelas, penyelesaian tugas, dan juga komunikasi dikelas. BIPA adalah salah satu program pelatihan yang sangat di perlukan dalam rangka untuk peningkatan fungsi adanya bahasa negara untuk menjadi bahasa internasional dan juga dalam rangka penumbuhan tenaga kerja asing. BIPA dihadirkan bertujuan untuk melahirkan lulusan-lulusan yang mempunyai keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan ketentuan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yang bertujuan untuk berbagai tujuan, baik itu secara lisan ataupun secara tulisan.

Selain tujuan BIPA yang difokuskan hanya untuk mengembangkan bahasa Indonesia keberbagai macam dunia agar bahasa Indonesia juga bisa digunakan diberbagai manca negara bukan hanya di Indonesia, agar bahasa Indonesia juga menjadi bahasa internasional. Tapi tujuan adanya BIPA ini juga bertujuan untuk memperkenalkan budaya Indonesia, memperkenalkan keindahan Indonesia, memperkenalkan kekayaan Indonesia dan juga untuk memperkenalkan sudut Indonesia yang beragam mulai dari suku, ras bahkan sampai kuliner yang sangat beraneka ragam yang jarang sekali terlihat di berbagai macam negara. Indonesia yang terkenal dengan kuliner nya yang beragam dan banyak mengandung rempah-rempah terutama dengan kuliner kebaharian atau biasa di kenal dengan kuliner laut, namun tidak banyak juga berbagai macam kuliner laut yang belum terekspos di mata dunia atau bahkan dimedia lokal sendiri. Contohnya seperti seruit makanan khas Lampung yang berbahan dasar ikan yang di bakar lalu

diolah dengan sambal terasi yang di hidangkan dengan potongan-potongan buah mangga yang masih sangat muda. dan ada beberapa makanan khas Lampung lainnya.

Di era saat ini bisa dikatakan dengan era yang sudah sangat moderen, oleh karna itu kehidupan manusia menjadi lebih mudah karena segala sesuatu nya sudah canggih dan juga sudah berwujud digital tidak terkecuali pula dengan bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi yang ada di dalam bidang pendidikan yaitu menggunakan pembaruan serta inovasi media pembelajaran yang beragam. Media yang inovasi yang sedang berkembang saat ini contohnya yaitu : Dengan menggunakan tampilan *Microsoft Power Point* untuk menampilkan materi agar lebih menarik, atau bahkan menggunakan aplikasi yang ada di Android. Maka dengan situasi seperti ini, proses pembelajaran termasuk dengan pembelajaran BIPA akan dapat berkembang menjadi lebih fariatif dan juga efektif sehingga akan lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan.

Salah satu hal yang dapat di ambil manfaat nya di era perkembangan teknologi ini yaitu *smartphone* atau biasa di sebut dengan ponsel pintar. Ponsel pintar ini bisa di dimanfaatkan sebagai sarana untuk menjadi wadah ataupun tempat media pembelajaran yang akan di gunakan, dilihat dari hal tersebut maka hal ini seharusnya akan menjadi peluang yang sangat baik untuk para pendidik di era sekarang, salah satunya dengan para pengajar BIPA. oleh karna itu sangat perlu dimanfaatkan teknologi yang sudah berkembang untuk pembelajaran BIPA. Dilihat dari potensi yang ada maka pengembangan media yang akan di wadahi oleh *smartphone* atau biasa di sebut dengan ponsel pintar dapat berkembang dengan baik, karna banyak nya aplikasi-aplikasi yang bisa di

sediakan atau bisa di download untuk mendukung berbagai macam aplikasi yang akan di gunakan untuk media pembelajaran BIPA salah satu contohnya seperti menggunakan *Wordwall* pada topik rumah makan pada pembelajaran BIPA tingkat dasar.

Pengembangan media *Wordwall* dengan memanfaatkan adanya *smartphone* atau biasa di sebut dengan ponsel pintar adalah sebuah hal yang menarik karna sistem operasi pada *smartphone* atau biasa di sebut dengan ponsel pintar menjelma seperti sebuah sistem yang paling banyak digunakan saat ini, namun selain lebih praktis dan juga terlihat simpel, pengguna *smartphone* atau biasa di sebut dengan ponsel pintar sangat banyak sekali sehingga akan mempermudah pengajar untuk memakai berbagai macam aplikasi untuk digunakan sebagai media pembelajaran BIPA tingkat dasar.

Berdasarkan uraian yang terdapat di atas, maka peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran BIPA tingkat dasar dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* karna dengan pengembangan ini dapat menghasilkan pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan perkembangan di era saat ini. Peneliti juga di harapkan untuk menciptakan produk media pembelajaran untuk BIPA tingkat dasar yang inovatif dan untuk mempermudah dan meningkatkan pembelajaran BIPA tingkat dasar.

## 1.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana desain media pengembangan media quiz dengan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran makanan khas kuliner laut bagi pelajar BIPA tingkat dasar?

- 2) Bagaimana tahap pengembangan media quiz dengan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran makanan khas kuliner laut bagi pelajar BIPA tingkat dasar?
- 3) Bagaimana implementasi pengembangan media quiz dengan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran makanan khas kuliner laut bagi pelajar BIPA tingkat dasar.

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah terpapar di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1) Mengembangkan desain media pengembangan media quiz dengan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran makanan khas kuliner laut bagi pelajar BIPA tingkat dasar.
- 2) Mendeskripsikan tahap pengembangan media quiz dengan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran makanan khas kuliner laut bagi pelajar BIPA tingkat dasar.
- 3) Mendeskripsikan implementasian dari pengembangan media quiz dengan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran makanan khas kuliner laut bagi pelajar BIPA tingkat dasar.

### 1.4 Spesifikasi Produk

Seiring dengan perkembangan zaman, dimasa pandemi *covid-19* seperti sekarang ini pengejaran BIPA khusus nya pada pengajaran BIPA tingkat dasar maka dibutuhkan munculnya sebuah penemuan ataupun terobosan baru. Hal ini di sebabkan adanya sebuah perubahan model pengajaran yang awalnya dilaksanakan dengan cara tatap muka seperti biasa namun dengan mudanya

berubah begitu saja semenjak adanya pandemi *covid-19* yang menyerang di seluruh dunia terutama pada Indonesia. Maka hal ini membuat seluruh bentuk kegiatan pembelajaran dilakukan dengan kegiatan jarak jauh atau biasa disebut dengan pembelajaran daring.

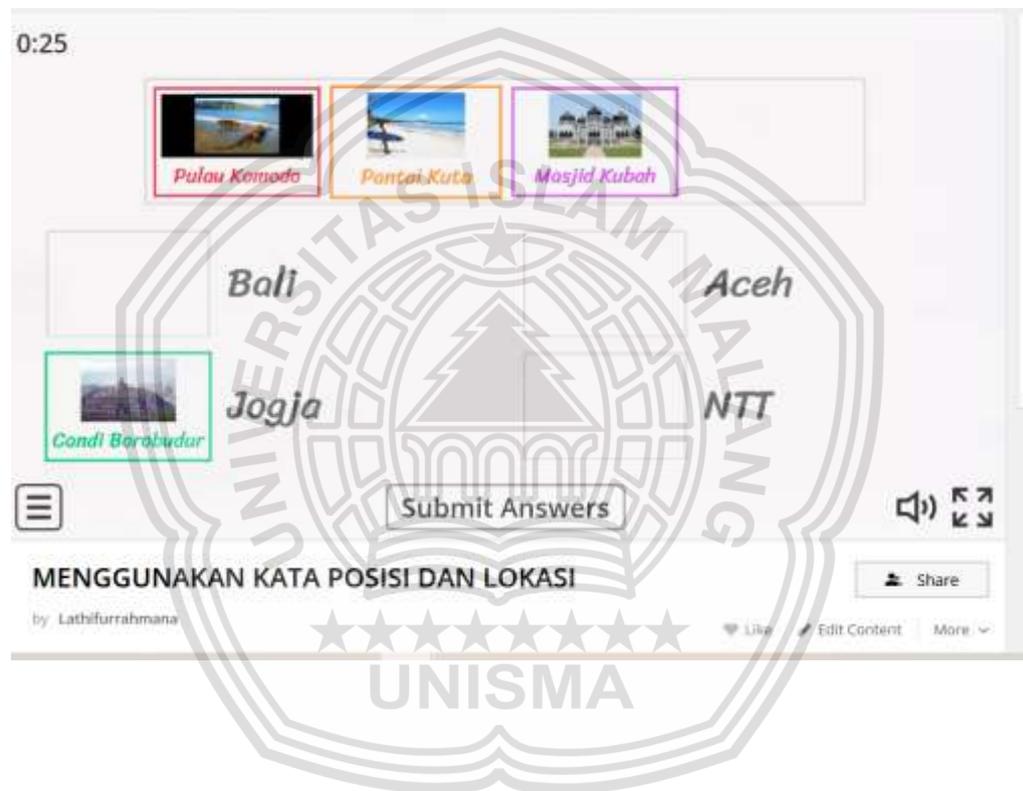
Pengembangan media pembelajaran yang ditujukan untuk digunakan di kelas, sekarang berbeda dengan pengembangan media pembelajaran yang digunakan sebelum adanya *covid-19* sehingga media yang digunakan hendaknya dapat disesuaikan dengan tingkat kesukasan materi yang akan dibahas pada kelas BIPA tingkat dasar tersebut.

Menurut peneliti media yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah diatas adalah media pembelajaran yang berbasis quiz karna untuk meminimalisir adanya rasa bosan yang akan timbul pada pelajar, media pembelajaran quiz yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *wordwall* ini salah satu nya. Menurut peneliti dengan menggunakan media yang berbasis quiz juga akan menjadi evaluasi untuk menguji kemampuan pelajar BIPA tingkat dasar tersebut. Aplikasi *wordwall* ini adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk menjadi media pembelajaran. Cara penggunaannya sangat beragam banyak nya jenis permainan yang ditawarkan oleh *wordwall* ini contoh nya permainan klasik seperti *quiz* (kuis) dan *crossword* (teka teki silang). Ada juga macam-macam permainan seperti *find the match* (mencari padanan), *random wheel* (roda acak), *true or false* (benar atau salah), *match up*, *whack-a-mole*, *group short*, *hangman*, *anagram*, *open the box*, *wordsearch* (cari kata), *ballon pop*, *unjumble*, *labelled diagram*, dan juga *gameshow quiz* (Sun'iyah 2021). saat menggunakan aplikasi ini akan ada sond dan juga gambar yang berwarna untuk menjadi objek nya.

Contohnya pada silabus BIPA tingkat dasar yang topiknya yaitu posisi dan lokasi. Saat menggunakan *wordwall* maka pengajar dapat membuat tebak gambar dengan cara menampilkan gambar dan yang akan menentukan jawabannya adalah pelajar BIPA tingkat dasar tersebut.

Contoh :

Gambar 1.1 Contoh Media *Wordwall*



Beda halnya jika hanya menggunakan media pembelajaran *power point*, kegiatan pembelajaran akan terasa membosankan, karena akan terus monoton pada pengajar saja yang terus menerus menjelaskan poin-poin yang sudah ada di *power point* tersebut dan akan menimbulkan rasa bosan saat pembelajaran sedang berlangsung.

### 1.5 Manfaat Pengembangan

Dari hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan Manfaat-manfaat secara praktis ataupun teoritis. Jika secara praktis penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan warna baru untuk media pembelajaran yang sangat inovatif dan juga moderen yang akan membantu pengajar BIPA tingkat dasar dalam menyampaikan materi yang sesuai dengan silabus yang telah di tentukan, dan diharapkan media pembelajaran tersebut bisa dapat dipahami oleh pengajar BIPA tingkat dasar agar pengajar dapat mempelajari media pembelajaran nya secara mandiri tanpa ada nya tutor. Jika secara teoritis, penelitian pengembangan ini di harapkan bisa memberikan hal-hal yang baru di dalam pembelajaran BIPA tingkat dasar baik untuk pengajar BIPA tingkat dasar ataupun pelajar nya.

### 1.6 Asumsi

Media pembelajaran dalam pembelajaran BIPA tingkat dasar dapat memudahkan pengajar nya saat mengajarkan bahasa Indonesia kepada pelajar nya (penutur asing). Pelajarnya pun dapat memahami pembahasan yang sedang di pelajari nya dengan mudah, pemilihan media pembelajaran yang tepat akan dapat mudah di gunakan dan juga di sesuaikan dengan kebutuhan pelajar BIPA tingkat dasar.

Media pembelajaran yang dipilih oleh peneliti yaitu media yang berbasis quiz dengan menggunakan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran yang ada di silabus nomor empat yaitu topik nya rumah makan. Peneliti menentukan bahan dari silabus bipa nomor empat karna ingin mengangkat kuliner laut yang ada di Indonesia yang jarang terekspos di mata dunia ataupun bahkan di media lokal,

karna tujuan dari adanya pembelajaran BIPA bukan hanya terfokuskan untuk mempelajari bahasa nya saja namun mempelajari budaya nya juga. Peneliti memilih aplikasi *wardwall* karna peneliti beranggapan bahwa aplikasi tersebut adalah aplikasi yang tepat untuk pembelajaran BIPA tingkat dasar.

### 1.7 Ruang Lingkup dan Keterbatasan

Agar penelitian ini bisa sesuai dengan tujuan dan juga mencapai sasaran maka peneliti perlu memberi adanya pembatasan masalah. Yang berawal dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka dalam penelitian ini penulis hanya meneliti tentang : pengembangan media quiz dengan aplikasi *wordwall* dalam pelajaran makanan khas kuliner laut bagi siswa BIPA tingkat dasar. Oleh karna itu media pembelajaran yang dikembangkan di fokuskan kepada media pembelajaran yang bertipe quiz, dan pemilihan topik pada silabus BIPA tingkat dasar yang topik nya rumah makan serta pembahasan yang di ambil akan lebih berfokus pada makanan kuliner laut yang jarang di ketahui oleh orang luar negeri atau bahkan orang lokal sekalipun, aplikasi yang di pilih adalah aplikasi *wordwall*, aplikasi ini memiliki berbagai macam fitur untuk digunakan oleh pengajar BIPA tingkat dasar dan fitur yang ada pada aplikasi tersebut adalah fitur yang mendukung kondisi saat ini yaitu kondisi pandemi *covid-19* yang mengharuskan kegiatan belajar dan mengajar terpaksa dilaksanakan dengan cara daring sehingga pengajar BIPA harus menemukan media pembelajaran yang inovatif agar kegiatan belajar mengajar lebih terasa menyenangkan dan tidak membosankan.

## 1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah atau penegasan istilah dalam penelitian pengembangan media pembelajaran quiz dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* antara lain sebagai berikut :

- 1) Pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dalam ruang lingkup bahan ajar atau media pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran adalah perantara untuk menyampaikan informasi tertentu yang ada di dalam kegiatan belajar mengajar.
- 3) Quiz adalah permainan yang diciptakan ataupun direncanakan yang bertujuan untuk meningkatkan daya pikir, konsentrasi serta untuk memecahkan masalah. Quiz ini juga biasa di kenal dengan game edukasi, quiz ini merupakan salah satu dari sekian banyak nya game yang digunakan untuk proses mengajar, yang unik serta menarik.
- 4) *Wordwall* yaitu aplikasi yang berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti banyak nya jenis permainan yang ditawarkan oleh *wordwall* ini contoh nya permainan klasik seperti *quiz* (kuis) dan *crossword* (teka teki silang). Ada juga macam-macam permainan seperti *find the match* (mencari padanan), *random wheel* (roda acak), *true or false* (benar atau salah), *match up*, *whack-a-mole*, *group short*, *hangman*, *anagram*, *open the box*, *wordsearch* (cari kata), *ballon pop*, *unjumble*, *labelled diagram*, dan juga *gameshow quiz* (Sun'iyah 2021).
- 5) Kuliner Laut yang dimaksud dengan kuliner laut yaitu makanan khas kebaharian yang objek nya berupa makanan yang berasal dari wilayah laut ataupun pesisir pantai. Peneliti memilih makanan khas kebaharian untuk di

masuk ke dalam topik rumah makan karena banyak makanan khas wilayah laut atau pesisir pantai yang diketahui oleh manca negara.

6) BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) adalah salah satu program pelatihan yang diperlukan dalam rangka peningkatan fungsi bahasa negara sebagai bahasa internasional dan pemenuhan kebutuhan tenaga kerja asing.

7) BIPA tingkat dasar atau BIPA 1 yang diharapkan mampu memahami dan menggunakan ungkapan konteks perkenalan diri serta pemenuhan kebutuhan konkret sehari-hari dan rutin dengan cara sederhana untuk berkomunikasi dengan mitra tutur yang sangat kooperatif. (Tiawati, *et al.*, 2020). BIPA yang terbagi menjadi 5 tingkatan masing-masingnya mempunyai tujuan capaian yang berbeda di antaranya yaitu : BIPA 2 diharapkan mampu mengungkapkan perasaan secara sederhana, mendeskripsikan lingkungan sekitar, dan mengomunikasikan kebutuhan sehari-hari. BIPA 3 yang diharapkan mampu mengungkapkan pengalaman, harapan, tujuan, dan juga rencana secara singkat. BIPA 4 yang diharapkan mampu melaporkan hasil pengamatan atas peristiwa dan juga mengungkapkan gagasan dalam topik bidangnya, baik konkret maupun abstrak dengan cukup lancar. BIPA 5 yang diharapkan mampu memahami teks yang panjang dan rumit serta mampu mengungkapkan gagasan dengan sudut pandang dalam topik yang beragam secara spontan dan lancar tanpa kendala.

## BAB V

### PENUTUP

Berikut ini adalah pemaparan dari (1) kesimpulan serta (2) saran pemanfaatan pada pengembangan media quiz dalam aplikasi wordwall dalam pembelajaran makanan kuliner laut bagi BIPA tingkat dasar.

#### 1.1 Simpulan

Produk yang telah dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media quiz dengan aplikasi wordwall dalam pembelajaran makanan khas kuliner laut bagi pelajar BIPA tingkat dasar. Berdasarkan rumusan masalah yang telah tersusun dan ditetapkan pada pengembangan ini akan dijelaskan dibawah ini :

- 1) Hasil desain media pengembangan media quiz dengan aplikasi wordwall dalam pelajaran makanan khas kuliner laut bagi pelajar BIPA tingkat dasar. adalah terbentuknya atau jadinya sebuah media yang diharapkan oleh pengembang.
- 2) Proses pengembangan produk media quiz dengan aplikasi wordwall ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*) berikut ini adalah hasil analisis data yang dijelaskan pada bab IV.
  - a. *Analysis* (analisis), Pada tahapan analisis ini, kegiatan utama yang dilakukan oleh peneliti yaitu mewawancarai salah satu dosen yang mengajar kelas BIPA tingkat dasar. Proses ini berfungsi untuk mengetahui keperluan yang akan diperlukan oleh pelajar BIPA saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Hasil analisis dengan cara

mewawancarai salah satu dosen yang mengajar BIPA tingkat dasar ini menunjukkan bahwa pelajar BIPA tingkat dasar membutuhkan media pembelajaran yang dapat menampilkan gambar yang disertai dengan *sound* efek, serta media pembelajaran yang dapat dengan mudah digunakan oleh pelajar BIPA, Media pembelajaran yang ringan. yang disebut dengan media pembelajaran yang ringan adalah media pembelajaran yang difokuskan pada jenis aplikasi yang tidak berat sehingga tidak memuat banyak ruangan penyimpanan pada perangkat yang digunakan oleh pelajar BIPA.

- b. *Design* (desain), Pada tahapan desain ini peneliti melakukan tahapan untuk mendesain komponen-komponen yang akan termuat pada media pembelajaran serta materi yang akan ada didalam media pembelajaran, serta pemilihan quiz game yang cocok digunakan untuk pelajar BIPA tingkat dasar.
- c. *Development* (pengembangan), Berikut adalah langkah-langkah dari tahap pengembangan media quiz game dengan menggunakan aplikasi *wordwall*: Peneliti atau pengembang masuk kedalam website <https://wordwall.net>., Jika sudah pada halaman *create activity*, selanjutnya pilihlah template yang akan digunakan, Masukkan judul pada *activity title*, Klik (+) jika ingin menambahkan perintah pengerjaannya, Memasukan pertanyaan serta jawaban pada *Match up*, Klik *add question* untuk menambahkan kolom pertanyaan sesuai nomor, Klik *done* jika sudah menginput semua soal, Atur tampilan quiz game sesuai

dengan kemauan peneliti, Klik *share* jika pengeditan sudah selesai, Klik *publish*, Klik kolom *copy*, lalu bagikan tautan quiz game pada pengguna lalu media yang dibuat siap digunakan.

- d. *Implementation* (implementasi), Implementasi yang ada pada penelitian ini berupa uji coba yang dilakukan pada pelajar BIPA tingkat dasar, setelah dari tahapan memvalidasi media pembelajaran oleh ahli media dan juga ahli materi. Pada tahapan implementasi ini dilakukan dengan cara menguji kelayakan dari produk pengembangannya. Uji kelayakan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan cara membagikan angket pada mahasiswa BIPA tingkat dasar yang ada pada universitas islam malang, yang telah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator ahli media serta validator ahli materi. uji coba produk media pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar BIPA tingkat dasar yang merupakan peneliti.
- e. *Evaluastion* (evaluasi), Pada bagian tahap akhir ini adalah tahap evaluasi, perlu ditegaskan bahwa pada penelitian ini tahap evaluasi tidak dilakukan, dikarenakan tujuan dari penelitian ini hanya sebatas untuk mengembangkan serta mengimplementasikan saja. Oleh karna itu, peneliti tidak melakukan tahapan ataupun proses evaluasi pada penelitian pengembangan media quiz dengan aplikasi wordwall dalam pembelajaran makanan khas kuliner laut bagi pelajar BIPA tingkat dasar.

- 3) Hasil implementasi pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan oleh pengembang dengan cara menggunakan skal kecil yang diikuti oleh dua mahasiswa BIPA tingkat dasar reguler kelas manggis terhadap media pembelajaran quiz dengan aplikasi *wordwall*. Dengan menggunakan 10 butir pertanyaan dan memperoleh skor rata-rata presentasi kelayakan sejumlah 77%. Jika disesuaikan dengan kategori kelayakan yang ada pada tabel 3.5 skala kelayakan media pembelajaran, presentase 77% termasuk pada kategori layak.

## 1.2 Pemanfaatan

Saran pemanfaatan dari produk yang telah dikembangkan meliputi saran pemanfaatan produk, saran penyebaran produk, dan saran pengembangan produk lebih lanjut. Ketiga saran berikut akan dijelaskan sebagai berikut :

### 1.2.1 Saran Pemanfaatan Produk

Pemanfaatan produk media quiz dengan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran makanan khas kuliner laut bagi pelajar BIPA tingkat dasar dilapangan supaya lebih optimal maka perlu adanya saran. Beberapa saran pengembangan dalam pemanfaatan produk sebagai berikut :

#### 1. Bagi pengajar BIPA

Dari pengembangan ini peneliti mengharapkan pengajar BIPA dapat menggunakan produk yang telah dikembangan ini dengan baik, peneliti juga berharap bahwa media yang telah dikembangkan dapat menunjang proses belajar mengajar. Serta dengan adanya produk yang telah dikembangkan ini dapat memberikan pengaraham terhadap keunggulan produk ini dan peneliti berharap

pengembangan media ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas bagi pelajar BIPA tingkat dasar agar tetap bijak saat menggunakan produk yang telah dikembangkan.

## 2. Bagi Pelajar BIPA Tingkat Dasar

Produk yang telah dikembangkan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pelajar BIPA tingkat dasar dalam mempelajari kuliner kebaharian yang ada di Indonesia.

### 1.2.2 Saran Penyebaran Produk

Penyebaran produk yang telah dikembangkan ini dilakukan dengan cara hanya dalam penyebaran pada pengguna (pelajar BIPA tingkat dasar) atau penyebaran dalam skala kecil yaitu 2 mahasiswa BIPA tingkat dasar reguler yang ada di kelas manggis. Dan disarankan bagi pengembang lanjutan untuk melakukan penyebaran produk pada skala yang lebih luas agar dapat menjawab tentang perkembangan zaman termasuk pada bidang IT yang akan selalu menuntut manusia agar terus berkembang.

### 1.2.3 Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

Berikut adalah saran yang diberikan untuk pengembangan lebih lanjut terkait dengan pengembangan produk bagi pengembang media pembelajaran selanjutnya.

1. Pengembang produk media pembelajaran quiz dengan aplikasi wordwall selanjutnya disarankan untuk agar mengembangkan dengan lebih jelas dan lebih kreatif lagi.

2. Penilaian produk yang telah dilakukan pada pengembangan yang sudah dilakukan ini hanya menggunakan penilain pada skala kecil. Maka disarankan pada pada pengembang selanjutnya untuk melakukan penilain produk pada skala yang lebih luas untuk meningkatkan kualitas pada media yang telah dikembangkan.



## DAFTAR RUJUKAN

Lestari, Ni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Visual Bagi Pebelajar BIPA Pemula Di Undiksha" dalam *jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Unsiksha Volume 8*. No 1, Februari 2018.

Rahmawati, Ida. 2020 "Aplikasi Klonosewandono Sebagai Bahan Ajar BIPA Pada Keterampilan Membaca Tingkat Dasar" dalam *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Volume 8 No 3*, Juli 2020. Ponorogo.

Lesiani, Lesi. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar Pengenalan Kebaharian Model Pembelajaran Webbed Untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini" dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. No 1, Juli 2020. Penyaungan.

Setiawan, Roi. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Melalui Aplikasi Android Untuk BIPA Tingkat Dasar" dalam *seminar internasional riksa bahasa XIV*. Bandung.

Bela, Maria. 2021. "Pengembangan Modul Matematika Materi Aritmatika Sosial Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas VII SMP" dalam *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 05*, No.01, Maret 2021, pp.391-400. Desa Malanua, Kecamatan Golewa, Kabupaten Ngada.

Sari, Prima. 2021 "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi" dalam *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan Volume 4*, Nomor 2, April 2021. Jakarta.

Sari, Rita. 2021 "Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia" dalam *Jurnal Borneo Humaniora* Hal 60-69, Agustus 2021. Tarakan.

Tiawati, Dwinitia. Yulia 2021 "Pengajaran Bahasa Asing Bagi Pemelajar BIPA Dengan Tema Lingkungan Hidup" dalam *jurnal pendidikan dan pengabdian masyarakat. Vol. 4 No 3*, Agustus 2021. Sumatra Barat.

Mahyudi, Arni 2022 "Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa Di Sekolah Menengah Pertama" dalam *jurnal ilmiah multidisiplin. Vol.1*, No.6, Mei 2022