



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU BERGAMBAR UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA MAHASISWA BIPA TINGKAT MENENGAH

Ivena Violensia*
Universitas Brawijaya

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 19 Des 2019

Accepted: 15 Maret 2020

Published: 30 Juni 2020

Keyword:

media pembelajaran,
keterampilan berbicara,
BIPA

ABSTRACT

This research aim to produce a learning media product for BIPA students of intermediate skill level which is used for speaking learning. This product has three main aspect (1) graphics, (2) language, and (3) appearance. This research use Borg and Gall research and development model with modification which have eight stages. The result of data that obtained from initial trial can proved that Dadu Bergambar as a learning media is valid and feasible to be used in BIPA intermediate speaking skills learning activities.

Media pembelajaran merupakan salah satu hal penting dalam pembelajaran BIPA. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional, media merupakan bentuk-bentuk komunikasi, baik cetak maupun audiovisual. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca (Sadiman, 2005:7). Media pembelajaran dalam BIPA digunakan sebagai alat untuk mempermudah pengajar mengajarkan bahasa Indonesia kepada penutur asing dan mempermudah mahasiswa dalam memahami pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran visual berupa gambar dengan nama "Dadu Bergambar". Pentingnya penggunaan media pembelajaran di dalam kelas juga dikemukakan oleh Kustandi (2011:8) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses

* Corresponding author.

E-mail addresses: ivenaviolensia@ub.ac.id (Ivena Violensia)

belajar mengajar dan berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pengembangan media pembelajaran ini didasari pada analisis kebutuhan yang dilakukan pada mahasiswa BIPA Program Darmasiswa tingkat menengah. Berdasarkan analisis kebutuhan, ada beberapa alasan dan pertimbangan pemilihan subjek mahasiswa BIPA tingkat menengah. Hal ini didasari dengan alasan (1) kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dan (2) masih munculnya kesalahan dalam pengucapan bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran keterampilan berbicara. Hambatan-hambatan yang dialami dalam proses pembelajaran adalah kendala pengembangan bahan ajar dan penggunaan media pembelajaran.

Pemilihan media memiliki tiga fungsi, yaitu (1) fungsi stimulus yang menimbulkan ketertarikan, (2) fungsi mediasi yang merupakan perantara antara guru dan siswa, dan (3) fungsi informasi yang menampilkan penjelasan yang ingin disampaikan oleh guru (Mahnun, 2012:29). Sementara itu, Umar (2014:136) menyatakan bahwa peranan media dalam pembelajaran adalah sebagai (1) alat untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi, (2) alat untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, (3) alat untuk mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, dan (4) alat untuk memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan siswa.

Penelitian pengembangan ini ditujukan untuk pembelajaran keterampilan berbicara. Hal ini dikarenakan keterampilan berbicara dianggap memiliki kesulitan yang lebih tinggi. Sejalan dengan hal itu, Pattinson (1987:5) menyatakan bahwa pengajar mengalami kesulitan dalam penerapan keterampilan berbicara di kelas, khususnya pengaplikasian berbicara secara langsung dalam konteks formal di kelas. Pattinson mengungkapkan bahwa komunikasi oral atau keterampilan berbicara memiliki waktu terbatas untuk memperbaiki kesalahan bahasa yang telah diproduksi. Hal ini sesuai dengan hasil analisis kebutuhan mahasiswa dengan melakukan wawancara terstruktur kepada praktisi BIPA. Hasil wawancara menyatakan bahwa keterampilan berbicara dinilai sulit dilakukan oleh mahasiswa BIPA karena harus memperhatikan ketepatan pelafalan dan ketepatan penggunaan kata dalam kalimat.

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang dilakukan oleh Sinaga (2014) dengan judul *Penggunaan Media Lagu dan Puisi dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa BIPA Tingkat Pemula di Universitas Multimedia Nusantara*. Hasil penelitian tersebut adalah penggunaan media pembelajaran puisi dan lagu harus disesuaikan dengan kemampuan siswa. Media pembelajaran ini dapat dijadikan sarana hiburan dan pengenalan nilai budaya Indonesia. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membidik bidang kajian BIPA untuk keterampilan berbicara dan sama-sama melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran. Sementara, perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis visual, sedangkan penelitian sebelumnya mengembangkan media pembelajaran berbasis audio.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Sugiyono (2015:297) menyatakan bahwa bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan suatu produk. Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian pengembangan Borg dan Gall. Menurut Setyosari (2015:276) model penelitian pengembangan Borg dan Gall memiliki sepuluh tahap. Namun, dalam penelitian ini melakukan modifikasi sehingga hanya menggunakan delapan tahap, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji coba produk awal, (5) revisi produk I, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk II, dan (8) penyempurnaan produk akhir.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tiga jenis (1) hasil wawancara dengan instruktur BIPA, (2) observasi secara langsung, dan (3) penyebaran angket kepada validasi ahli. Data wawancara dengan instruktur BIPA digunakan untuk mengetahui analisis kebutuhan awal pembelajar sebelum mengembangkan produk. Data observasi secara langsung digunakan untuk mengetahui kondisi pembelajaran mahasiswa BIPA di dalam kelas. Penyebaran angket kepada validasi ahli digunakan untuk memperoleh penilaian dan saran mengenai produk media pembelajaran yang dikembangkan. Oleh karena itu, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara dan lembar angket.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah pendekatan kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil angket dan wawancara kemudian dianalisis secara rinci hingga diperoleh hasil akhir produk. Hasil angket yang diperoleh akan diolah menggunakan rumus dari Sugiyono (2015:137) untuk mengetahui tingkat kualitas produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada subbab ini akan dideskripsikan data hasil penelitian yang meliputi (1) pengembangan media pembelajaran, (2) implementasi media pembelajaran, dan (3) hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran.

Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan delapan tahap penelitian pengembangan yang diadaptasi dari Borg dan Gall. Adapun tahapan penelitian pengembangan adalah (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji coba produk awal, (5) revisi produk I, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk II, dan (8) penyempurnaan produk akhir.

(1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Tahap ini dilakukan dengan tujuan memperoleh informasi awal mengenai pengembangan produk media pembelajaran. Pengumpulan informasi pada tahap ini dilakukan dengan cara wawancara kepada pengajar BIPA dan observasi langsung di lapangan. Berdasarkan wawancara dan hasil observasi lapangan, dapat diketahui bahwa mahasiswa BIPA masih mengalami kesulitan dalam mata kuliah keterampilan berbicara karena

kurangnya media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Mahasiswa BIPA kurang mendapat stimulus sehingga tidak maksimal dalam memberikan respon berupa ujaran. Oleh karena itu, pengembangan produk media pembelajaran dadu bergambar ini dapat membantu memberikan stimulus kepada mahasiswa BIPA.

(2) Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan tiga hal yang berkenaan dengan perencanaan pengembangan media pembelajaran. *Pertama*, perumusan ide pengembangan media Dadu Bergambar ini muncul ketika observasi langsung di dalam kelas. Hal ini dikarenakan belum adanya media pembelajaran yang digunakan sebagai stimulus yang sesuai dengan pembelajaran di kelas. Sesuai dengan namanya, media pembelajaran Dadu Bergambar memiliki enam sisi gambar yang berbeda dengan tema yang telah disesuaikan. Gambar-gambar yang dimunculkan di dalam media pembelajaran memiliki tujuan membantu mahasiswa menentukan stimulus untuk keterampilan berbicara. *Kedua*, bahan yang digunakan adalah kayu tipis berbentuk dadu yang dilapisi oleh stiker anti air. Gambar dicetak pada kain satin yang dilapisi mika tipis. Sementara, magnet digunakan sebagai alat perekat dadu dan gambar. *Terakhir*, pemilihan validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Validator ahli menilai produk pengembangan dengan memberikan nilai dan saran sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum uji coba.

(3) Pengembangan format produk awal

Pada tahap pengembangan format produk awal terdiri dari tiga aspek, meliputi pengembangan produk awal, pembuatan media sesuai draf, dan mempersiapkan alat evaluasi untuk menilai hasil belajar siswa setelah penggunaan media. Tahap pengembangan ini disesuaikan dengan saran dari validasi ahli dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Rancangan media pembelajaran ini harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran BIPA.

Perencanaan format produk awal, meliputi (1) menyesuaikan materi sesuai silabus pembelajaran, (2) menentukan konsep awal bentuk media pembelajaran, (3) membuat pola media pembelajaran, (4) menentukan gambar yang sesuai, (5) menyusun petunjuk penggunaan media pembelajaran, dan (7) menentukan ukuran media pembelajaran. Perencanaan format produk awal menghasilkan produk I yang siap diujicobakan kepada mahasiswa BIPA. Produk I memiliki panjang 12 cm dan lebar 12 cm dengan berat 350 gram. Gambar yang dipilih adalah (1) gambar wisata coban rondo, (2) gambar Candi Borobudur, (3) gambar makanan tradisional rendang, (4) gambar makanan tradisional gado-gado, (5) gambar permainan tradisional lompat tali, dan (6) gambar rumah beserta foto keluarga. Pemilihan gambar ini disesuaikan dengan tema pada pembelajaran keterampilan berbicara.

(4) Uji coba produk awal

Sebelum dilakukan uji coba produk awal pada mahasiswa BIPA, validasi produk telah dilakukan oleh validasi ahli. Hasil validasi ahli

kelayakan media mendapatkan nilai 93% untuk aspek kelayakan isi dan 98% untuk aspek kelayakan penyajian. Dengan demikian, media pembelajaran Dadu Bergambar yang dikembangkan telah dikategorikan valid dengan prosentase 95% dan layak diujicobakan kepada mahasiswa BIPA jika dilihat dari aspek materi. Selain itu, validasi yang dilakukan kepada ahli kebahasaan media memperoleh nilai 67,1% untuk aspek kelayakan bahasa dan 67,5% untuk aspek kelayakan kegrafikan. Oleh karena itu, media pembelajaran ini belum dikategorikan valid untuk kebahasaan dan kegrafikannya sehingga perlu dilakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran dari ahli media. Nilai akhir yang diperoleh berdasarkan ahli media adalah 67,3%.

Uji coba awal dilakukan kepada dua mahasiswa BIPA program Darmasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang tingkat menengah. Berdasarkan uji coba produk, diperoleh nilai 87,5% dan 75,5%. Penilaian ini dinilai oleh mahasiswa untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap media yang telah diujicobakan. Meskipun memperoleh nilai prosentase sebesar 81% dan dapat dikategorikan layak, namun media ini masih perlu melewati tahapan perbaikan agar dapat digunakan secara maksimal. Sementara nilai hasil belajar rata-rata yang diperoleh dari dua mahasiswa adalah 80. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Dadu Bergambar ini dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

(5) Revisi produk I

Berdasarkan data verbal dan nonverbal yang diperoleh dari mahasiswa, ahli materi, dan ahli media, telah dilakukan analisis sehingga muncul revisi produk I. Revisi produk I memiliki dua jenis yaitu revisi dari aspek materi dan aspek tampilan. Revisi produk I akan dideskripsikan sebagai berikut.

1) Aspek materi

- a) Mengubah gambar dengan memberikan empat kelompok gambar dengan tema yang sama dalam satu sisi dadu.
- b) Gambar harus memiliki urutan waktu sehingga menunjukkan suatu proses.
- c) Gambar harus memiliki kesinambungan satu dengan lainnya.

2) Aspek tampilan

- a) Bahan pelapis kayu diubah dengan stiker jenis laminasi tipis.
- b) Petunjuk penggunaan media ditempel pada bagian dalam tutup kotak kayu.
- c) Bahan perekat diubah menjadi magnet yang tipis.
- d) Bahan pencetak gambar diubah menjadi kertas foto atau kertas laminasi.

(6) Uji coba lapangan

Hasil validasi yang diperoleh pada tahap ini menghasilkan produk II. Nilai yang diperoleh adalah 95% untuk aspek kelayakan isi dan 98% untuk aspek kelayakan penyajian. Dengan demikian, dilihat dari aspek tampilan media pembelajaran Dadu Bergambar dapat dikategorikan sangat baik dengan prosentase 96,5% dan tidak perlu dilakukan revisi. Selain itu, untuk

aspek materi memperoleh nilai 94% untuk aspek kelayakan isi dan 95% untuk aspek kelayakan penyajian. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran Dadu Bergambar dikategorikan sangat baik dengan prosentase rata-rata 94,5% dan tidak perlu diperbaiki dari segi kelayakan isi atau materi media pembelajaran.

Uji coba lapangan dilakukan kepada sembilan mahasiswa BIPA program Darmasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang tingkat menengah. Berdasarkan uji coba produk, diperoleh nilai 80,2%. Penilaian ini dinilai oleh mahasiswa untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap media yang telah diujicobakan. Meskipun memperoleh nilai prosentase dapat dikategorikan layak, namun media ini masih perlu melewati tahapan perbaikan agar dapat digunakan secara maksimal. Sementara nilai hasil belajar rata-rata yang diperoleh dari dua mahasiswa adalah 82. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Dadu Bergambar ini dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

(7) Revisi produk II

Berdasarkan data verbal dan nonverbal yang diperoleh dari mahasiswa, ahli materi, dan ahli media, telah dilakukan analisis sehingga muncul revisi produk II. Berikut adalah revisi produk II.

- 1) Penyempurnaan bahan perekat magnet yang disesuaikan dengan kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran.
- 2) Perbaikan penulisan pedoman penggunaan produk.
- 3) Penambahan petunjuk penggunaan media pembelajaran saat implementasi di dalam kelas.

(8) Penyempurnaan produk akhir

Tahap penyempurnaan produk adalah tahap terakhir dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini. Penyempurnaan produk akhir memiliki tujuan agar produk yang dihasilkan siap diimplementasikan dalam pembelajaran. Penyempurnaan produk dalam penelitian ini adalah membuat produk baru dengan beberapa penyesuaian. Pembuatan produk baru didasarkan pada saran dari ahli media dan ahli materi sehingga produk akhir yang dihasilkan siap diimplementasikan dalam pembelajaran BIPA di kelas.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran Dadu Bergambar yang digunakan untuk pembelajaran keterampilan berbicara mahasiswa BIPA tingkat menengah. Aspek penilaian media pembelajaran ini berfokus pada aspek isi materi dan aspek tampilan media. Penelitian ini menggunakan modifikasi model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall yang memiliki delapan tahap dengan uji coba lapangan sebanyak dua kali. Pada penelitian dan pengembangan ini juga dilakukan tahap implementasi untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa. Saran untuk penelitian selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Sadiman, A. (2002). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Kustandi, C. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pattinson, P. (1987). *Developing Communication Skills*. London: Cambridge University Press.
- Sinaga. (2014). *Penggunaan Media Lagu dan Puisi dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa BIPA Tingkat Pemula di Universitas Multimedia Nusantara*. Jurnal tidak diterbitkan.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran: Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Jurnal. Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012. Fakultas Tarbiah dan Keguruan UIN Suska Riau.