

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK MELALUI APLIKASI ANDROID UNTUK BIPA TINGKAT DASAR

Roi Setiawan¹, Engkos Kosasih², Yunus Abidin³

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia^{1,2,3}
roisetiawan10@gmail.com¹, ekos_kosasih@upi.edu², yunusabidin@upi.edu³

ABSTRAK

Seiring perkembangan zaman, peminat bahasa Indonesia semakin diminati oleh orang asing. Terbukti dengan banyaknya orang asing yang mempelajari bahasa ini. Berdasarkan data Depdiknas pada tahun 2013 perkembangan program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) menunjukkan perkembangan yang semakin meningkat baik di dalam maupun di luar negeri. Bahkan tercatat 219 lembaga di 48 negara yang sudah melaksanakan pembelajaran BIPA. Untuk menunjang kebutuhan pembelajaran BIPA, diperlukanlah sebuah media pembelajaran yang komprehensif sekaligus memudahkan para pelajar asing dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran menyimak, dimana menyimak merupakan keterampilan yang harus dikuasai agar dapat fasih dalam menggunakan bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media aplikasi android karena sistem ini merupakan sistem yang dekat dan digunakan oleh banyak masyarakat di ponsel pintarnya, khususnya warga negara asing. Penelitian ini menggunakan pendekatan *educational research development* dan menggunakan desain *hanafin dan peck*, dimana tahapan dari penelitian ini dimulai dari analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan, dan evaluasi. Temuan yang diperoleh dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah nilai respons subjek penelitian terhadap produk senilai 3,5 yang artinya media pembelajaran efektif digunakan.

Kata kunci: android; bipa; menyimak.

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, peminat bahasa Indonesia semakin diminati oleh orang asing. Terbukti dengan banyaknya lembaga bahasa yang mengajarkan bahasa Indonesia, baik di Indonesia sendiri, maupun di luar negeri. Menurut data dari Depdiknas pada tahun 2013 perkembangan program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) menunjukkan perkembangan yang semakin meningkat baik di dalam maupun di luar negeri. Bahkan tercatat 219 lembaga di 48 negara yang sudah melaksanakan pembelajaran BIPA. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran BIPA saat ini merupakan hal yang cukup penting untuk memperkenalkan bahasa Indonesia kepada dunia internasional. Tujuan orang asing belajar bahasa Indonesia yaitu agar mampu berkomunikasi dalam bahasa Indonesia baik lisan maupun tulis. Selain itu, orang asing tertarik dan berminat untuk mempelajari bahasa Indonesia yaitu untuk mencapai berbagai tujuan, baik tujuan politik, ekonomi atau perdagangan, seni budaya, maupun wisata.

Di samping untuk mencapai beragam tujuan tersebut, ada tujuan orang asing belajar bahasa Indonesia yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa terdiri dari keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan mendengarkan, keterampilan menulis (Tarigan, 2008, hlm. 2). Dengan demikian, dapat dikatakan peranan keterampilan menyimak dalam proses belajar bahasa sangatlah besar karena peranan keterampilan menyimak merupakan kunci utama pembuka gerbang pengetahuan. Jika pembelajar mampu menyimak dengan efektif maka akan banyak pengetahuan yang didapat.

Berdasarkan temuan survei yang dilakukan oleh Alwasilah (2000, hlm. 127) para pengajar BIPA di Australia melaporkan sejumlah kesulitan yang dialaminya di antaranya adalah lemahnya keterampilan menyimak. Menyadari berapa lemahnya keterampilan

menyimak yang terjadi dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Indonesia maka guna memperlancar pembelajaran bahasa dalam keterampilan menyimak perlu adanya media, metode, dan bahan ajar yang tepat. Namun, ketersediaan media pembelajar BIPA khusus menyimak sangat terbatas. Terlebih lagi, beberapa media belajar seperti menyimak untuk BIPA yang berbasis android. Sampai saat ini media pembelajaran interaktif BIPA belum berkembang secara maksimal. Salah satu kendala pengembangan media pembelajaran interaktif adalah keterbatasan kemampuan pengajar dan kurang dikuasainya teknologi pengembangan media interaktif oleh para pengajar dan pengelola BIPA.

Berkembangnya teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada berbagai pendidikan dan berbagai bidang studi. Media pembelajaran yang semakin beragam dan bervariasi seperti *Microsoft PowerPoint*, *Movie Maker*, *Adobe Flash*, *Adobe Director*, dan *Aplikasi Andoid*. Di samping dilakukan secara alamiah, bahasa Indonesia dapat dikuasai dalam kelas antara lain dengan memanfaatkan media. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, itu mampu membantu dan meningkatkan dalam proses belajar Bahasa sesuai dengan tingkatannya. Kemajuan inovatif dalam teknologi membantu guru untuk lebih baik dalam memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar (Smaldino, 2011, hlm. 439).

Salah satu hal yang dapat dimanfaatkan dengan berkembangnya teknologi saat ini adalah *smartphone* atau ponsel pintar. Ponsel pintar ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan *mobile learning (M-Learning)*. *Mobile learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Kehadiran *mobile learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun. (Wirawan, 2011, hlm. 22-23). Melihat hal tersebut seharusnya menjadi peluang bagi para pendidik. Salah satunya para pengajar BIPA. Oleh karena itu perlu dimaanfaatkannya teknologi saat ini bagi pembelajaran BIPA. Melihat potensi ini, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan ponsel pintar adalah salah satunya dengan membuat media pembelajaran menyimak yang ditujukan untuk semua ponsel pintar berbasis Android. Alasannya karena sistem operasi pada Android menjelma menjadi sebuah sistem yang paling banyak digunakan pada ponsel pintar. Selain lebih praktis dan simple, penggunaanya juga sangat banyak sekali. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Dengan ponsel android yang terkoneksi internet, kita bisa mengakses dan mengunduh aplikasi secara gratis. Android juga menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka (Safaat, Nazrudin, 2012, hlm. 1).

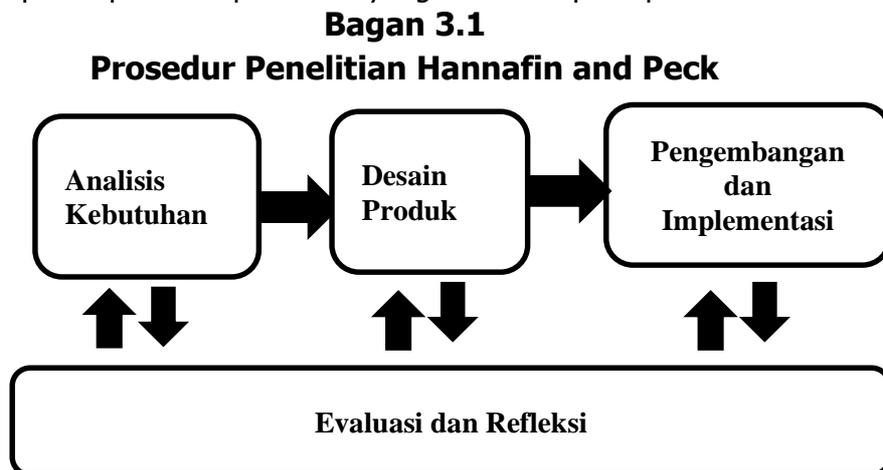
Berdasarkan uraian di atas, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dalam bentuk aplikasi pada Android. Dalam hal ini dengan mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang inovatif menggunakan aplikasi berbasis android untuk pembelajaran menyimak BIPA tingkat dasar. Penelitian juga ini diharapkan agar terciptanya produk media pembelajaran menyimak dan membantu meningkatkan media pembelajaran yang inovatif dan mempermudah meningkatkan pemahaman keterampilan menyimak pembelajar BIPA. Pembelajaran melalui media ponsel pintar akan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat pembelajar BIPA lebih mudah dalam belajar.

Penelitian ini akan menjelaskan desain produk media pembelajaran menyimak, pengembangan dan implementasi media pembelajaran menyimak, serta produk akhir media pembelajaran menyimak melalui aplikasi android untuk BIPA tingkat dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media media pembelajaran menyimak melalui aplikasi android untuk BIPA tingkat dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *educational research and development* karena peneliti berusaha mengembangkan produk media pembelajaran menyimak BIPA tingkat dasar berbasis android. Adapun jenis penelitian dan pengembangan yang digunakan masih tergolong sederhana karena sifatnya tidak *multiyears*.

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah Desain Hannafin and Peck. Penelitian dan pengembangan versi Hannafin and Peck memiliki tiga prosedur utama yang perlu dilakukan secara berurutan serta satu prosedur yang perlu dilakukan secara berkala. Berikut ini merupakan prosedur penelitian yang dilakukan pada penelitian ini.



Subjek penelitian pada penelitian ini terdiri atas empat pakar dan tiga pembelajar BIPA tingkat dasar. Pakar dipilih oleh peneliti berdasarkan kriteria yang disesuaikan dengan dimensi penilaian. Dua dimensi yang menjadi fokus penilaian adalah efektivitas produk ditinjau dari dimensi media pembelajaran dan pembelajaran BIPA. Subjek penelitian selanjutnya adalah tiga pembelajar BIPA tingkat dasar.

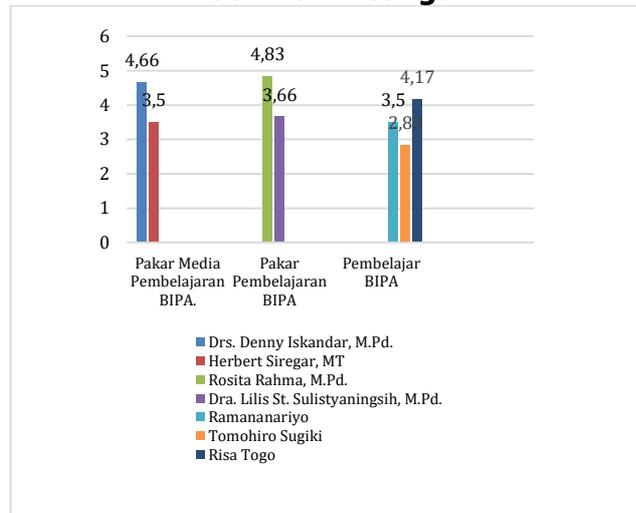
Instrumen penelitian yang digunakan adalah Format Analisis Dokumen (FAD) untuk melihat keberadaan variabel terikat dan bebas pada dokumen-dokumen yang terkait dengan topik penelitian. Instrumen lain yang digunakan adalah lembar observasi, pedoman wawancara, Pedoman Validasi Ahli, dan lembar angket.

1. Temuan dan Pembahasan Hasil

Pengembangan media pembelajaran menyimak berbasis android untuk BIPA tingkat dasar merupakan produk yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan untuk pembelajar. Produk dikembangkan berdasarkan acuan standar pemerolehan bahasa kedua serta silabus salahsatu lembaga pengajaran BIPA.

Penilaian telah diberikan oleh seluruh pakar dan subjek uji coba dengan hasil sebagai berikut.

Grafik 4.6
Hasil Penimbangan



Berdasarkan grafik 3.88, seluruh nilai yang diberikan oleh pakar dan pembelajar telah melebihi batas minimal yaitu 2,61. Berikut ini merupakan rerata nilai produk dari sudut pandang media pembelajaran.

Tabel 4.19
Rerata Nilai Media Pembelajaran

Nama Pakar	Nilai
Drs, Denny Iskandar, M.Pd.	4,66
Herbert, MT	3,5
RERATA	4,08

Nilai 4,08 dalam tabel 3.2 mengenai Pedoman Konversi Nilai terdapat pada skala kedua dengan rentang $3,41 < \bar{X} \leq 4,2$. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk aplikasi media pembelajaran menyimak untuk BIPA tingkat dasar dinyatakan efektif dari sudut pandang media pembelajaran.

Selain nilai media pembelajaran, peneliti menghitung rata-rata nilai yang diberikan oleh pakar pembelajaran BIPA. Berikut ini merupakan rerata nilai produk dari sudut pandang pembelajaran BIPA.

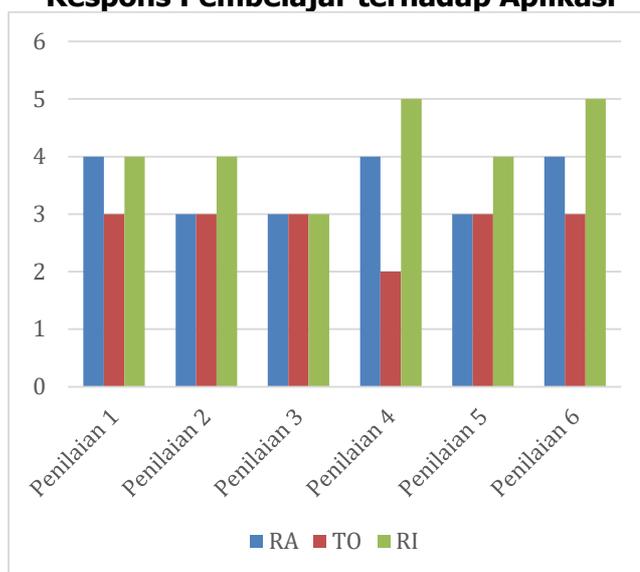
Tabel 4.20
Rerata Nilai Pembelajaran BIPA

Nama Pakar	Nilai
Rosita Rahma, M.Pd.	4,83
Dra. Lilis Siti Sulistyaningsih, M.Pd.	3,66
RERATA	4,25

Nilai 4,25 dalam tabel 3.2 mengenai Pedoman Konversi Nilai terdapat pada skala kedua dengan rentang $3,41 < \bar{X} \leq 4,2$. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk aplikasi media pembelajaran menyimak untuk BIPA tingkat dasar dinyatakan sangat efektif dari sudut pandang pembelajaran BIPA.

Analisis selanjutnya menekankan pada respons yang diberikan oleh subjek penelitian. Respons terhadap Aplikasi yang dilakukan oleh 3 subjek penelitian dapat dilihat pada grafik berikut ini.

Grafik 4.6
Respons Pembelajaran terhadap Aplikasi



Berdasarkan grafik 4.2, penilaian yang diberikan oleh subjek penelitian terletak pada rentang 2 hingga 5. Hal tersebut memberikan dampak positif pada nilai minimal yang diperoleh yaitu 3,67 yang masuk ke dalam kategori baik. Efektivitas produk dilihat dari rerata nilai dari setiap subjek penelitian. Berikut ini rerata nilai dari setiap subjek penelitian.

Tabel 4.21
Rerata Nilai Respons Subjek Penelitian

Nama	Rerata Nilai
Ramanarivo	3,5
Tomohiro Sugiki	2,83
Risa Togo	4,17
RERATA	3,5

Rerata nilai yang diperoleh dari penilaian subjek penelitian mencapai angka 3.5. Berdasarkan tabel 3.2 tentang Pedoman Konversi Nilai, angka 3.5 berada pada nilai B dengan rumus $3,41 < X \leq 4,2$. Hasil tersebut disinkronkan dengan peningkatan nilai yang didapatkan oleh subjek penelitian. Seluruh subjek penelitian mengalami peningkatan kognisi mengenai pembelajaran menyimak yang diujikan oleh peneliti. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran menyimak untuk BIPA tingkat dasar efektif untuk digunakan pada pembelajaran menyimak tingkat dasar.

Penilaian yang diberikan oleh pakar dan pembelajar menunjukkan bahwa produk aplikasi media pembelajaran menyimak untuk BIPA tingkat dasar dinyatakan layak digunakan dalam skala luas.

Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah tindak lanjut produksi. Peneliti membuat strategi pengembangan berbasis analisis *Strength, Weakness, Opportunity*, dan *Threat* atau SWOT. Berikut ini merupakan analisis perdimensi yang dilakukan berdasarkan produk akhir yang dikembangkan.

- a. Kekuatan (*Strength*) yang terdapat dalam produk akhir adalah (1) media pembelajaran menyimak melalui aplikasi android merupakan media yang mudah diakses dan digunakan. (2) media pembelajaran menyimak android dapat membuat pembelajar belajar mandiri
- b. Kelemahan (*Weakness*) yang terdapat dalam produk akhir adalah tidak dapat bertanya secara langsung kepada pengajar.

- c. Peluang (*Opportunity*) yang memungkinkan pengembangan produk akhir adalah (1) kebutuhan pengajar dan pembelajar terhadap media aplikasi yang dinamis, fleksibel, dan tepat guna, (2) sebagai salah satu media untuk belajar melalui aplikasi, dan (3) dukungan pemerintah dan lembaga terhadap program BIPA.
- d. Ancaman (*Threat*) yang memungkinkan dapat menghambat pengembangan produk akhir adalah harus berkerjasama dengan pihak ketiga untuk pembuatan aplikasi sehingga terkadang menghapat untuk melakukan pengembangan.

Strategi pengembangan yang dapat diusahakan adalah (1) bekerja sama dengan pemerintah dan lembaga terkait untuk memproduksi dan mengembangkan media pembelajaran melalui aplikasi android sebagai media pembelajaran (strategi S-O) (2) menjadi pionir agar semua lembaga dapat membuat media pembelajaran melalui aplikasi android sebagai media pembelajaran yang efektif untuk digunakan (strategi W-O), sosialisasi dan penawaran kerjasama dengan pengajar atau pemerintah untuk memberikan modal pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi android sebagai media pembelajaran (strategi S-T), dan bekerjasama dengan pengajar, peneliti dan pengamat dan para ahli BIPA dan IT untuk melakukan pengembangan media (strategi W-T).

Pengembangan produk sering menemui kendala yang menghambat berjalannya penelitian. Berikut ini merupakan kendala-kendala yang terjadi selama penelitian.

- a. Jumlah pembelajar BIPA yang terdaftar di lembaga formal daerah Bandung tidak banyak. Hal tersebut berdampak pada subjek penelitian yang tidak banyak.
- b. Rencana penjadwalan tidak dapat direalisasikan karena kepadatan jadwal pembelajaran, mobilitas pakar, serta pencarian subjek penelitian.
- c. Peneliti tidak memiliki keahlian dalam pembuatan aplikasi sehingga harus dibantu oleh pihak ketiga perihal proses pembuatan aplikasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Penelitian ini dilakukan berdasarkan prosedur penelitian dengan alur 1) analisis kebutuhan, 2) desain produk, dan 3) pengembangan dan implementasi. Selain itu, pada setiap tahap dilakukan evaluasi dan revisi.
- b. Hasil analisis kebutuhan menurut persepsi literatur dan pengajar BIPA menghasilkan karakteristik pengembangan produk yaitu sesuai dengan konteks, berorientasi kebutuhan pembelajar, tematik, produktif, menghibur, berkelanjutan, eksplisit, berbasis translasi, terukur, dan variatif.
- c. Prototipe produk dikembangkan berdasarkan Garis Besar Isi Media (GBIM), skenario, diagram alur atau *flow chart*, *storyboard* atau naskah media, perekaman, dan pengeditan. Penilaian produk hipotetik dilakukan oleh dua pakar media pembelajaran dan dua pakar pembelajaran BIPA. Rerata untuk pakar media pembelajaran adalah 4,08 (Efektif) dan pembelajaran BIPA adalah 4,25 (Sangat Efektif).
- d. Pengembangan dan implementasi dilakukan dengan cara uji coba produk. Uji coba dilakukan secara terbatas yaitu tiga orang subjek penelitian. Hal tersebut disebabkan oleh kuantitas pembelajar BIPA di sekitar lokasi penelitian sudah berkurang. Adapun nilai respons yang diberikan subjek penelitian terhadap produk yang dikembangkan adalah 3,5 (Efektif).

Penelitian ini pun memiliki implikasi. Implikasi praktis penelitian ini merupakan bentuk konkret dari kontribusi peneliti dalam dunia media pembelajaran menyimak melalui aplikasi android. Implikasi praktis pada penelitian ini, yaitu produk media pembelajaran menyimak melalui aplikasi android turut serta dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menyimak BIPA, dan produk media pembelajaran menyimak melalui aplikasi android merupakan media pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran menyimak, namun pengguna dapat menggunakannya dalam pembelajaran berbasis keterampilan berbahasa.

Adapun rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah penelitian diusahakan berfokus pada efektivitas produk karena penelitian ini belum menggunakan uji efektivitas secara komprehensif. Penggunaan media pembelajaran menyimak melalui aplikasi android sebagai media pembelajaran pun dapat lebih masif digunakan untuk memotivasi pembelajar BIPA di tingkat selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. Chaer. (2000). *Proseding Konferensi Internasional Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (KIP BIPA) III*. Bandung: Andira.
- Safaat, N. (2012). *Android pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet PC berbasis android*. Bandung: Informatika.
- Smaldino, dkk. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Tarigan, H.G. (2008). *Menyimak sebagai Satuan Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wirawan. (2011). *Evaluasi Teori Model Standar Aplikasi dan Profesi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.