

**PENGEMBANGAN KUIS EDUKASI “AKU CINTA INDONESIA”
BERBASIS *ADOBE FLASH CS3* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MEMBACA PEMAHAMAN BAGI PEMBELAJAR BIPA LEVEL LANJUT
DI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

ARTIKEL E-JOURNAL

Diajukan pada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh
Widi Astuti
NIM 11201241021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2015**

PERSETUJUAN

Artikel *e-journal* yang berjudul *Pengembangan Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” Berbasis Adobe Flash CS3 sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman bagi Pembelajar BIPA Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta* ini telah disetujui oleh pembimbing sebagai salah satu persyaratan yudisium.



Yogyakarta, 9 Oktober 2015
Pembimbing I



Dr. Nurhadi, M.Hum.
NIP 19700707 199903 1 003

Yogyakarta, 9 Oktober 2015
Pembimbing II



Beniati Lestyarini, M.Pd.
NIP 19860527 200812 2 002

**PENGEMBANGAN KUIS EDUKASI “AKU CINTA INDONESIA”
BERBASIS *ADOBE FLASH CS3* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MEMBACA PEMAHAMAN BAGI PEMBELAJAR BIPA LEVEL LANJUT
DI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**oleh Widi Astuti
NIM 11201241021**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berbasis *Adobe Flash CS3* sebagai media pembelajaran membaca pemahaman bagi pembelajar BIPA level lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Prosedur yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada prosedur Borg dan Gall yang kemudian disederhanakan sehingga terdiri atas 6 tahap, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) desain produk, (3) pembuatan produk, (4) validasi atau uji ahli, (5) revisi, dan (6) uji lapangan. Subjek penelitian ini adalah dua ahli materi, dua ahli media, dan pembelajar BIPA level lanjut, yaitu mahasiswa *Guangdong University of Foreign Studies* (GDUFS) Tiongkok. Pengambilan data dilakukan dengan melakukan validasi menggunakan angket. Analisis data dilakukan dengan mengubah data kuantitatif ke data kualitatif dengan menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” dinyatakan layak berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan pengguna. Ahli materi memberikan penilaian sebagai berikut. Aspek kualitas materi memperoleh rata-rata skor 4,64 dengan tingkat kelayakan 92,80% dan berkategori “Sangat Baik”. Aspek isi memperoleh rata-rata skor 4,68 dengan tingkat kelayakan 93,60% dan berkategori “Sangat Baik”. Ahli media memberikan penilaian sebagai berikut. Aspek tampilan memperoleh rata-rata skor 4,53 dengan tingkat kelayakan 90,60% dan berkategori “Sangat Baik”, sedangkan aspek pemrograman memperoleh rata-rata skor 4,72 dengan tingkat kelayakan 94,40% dan berkategori “Sangat Baik”. Pengguna memberikan penilaian dengan rincian sebagai berikut. Aspek kualitas materi memperoleh rata-rata skor 4,06 dengan tingkat kelayakan 81,20% dan berkategori “Baik”. Aspek Isi memperoleh rata-rata skor 4,38 dengan tingkat kelayakan 87,60% dan berkategori “Sangat Baik”. Aspek tampilan dan aspek pemrograman memperoleh rata-rata skor 4,12 dengan tingkat kelayakan 82,40% dan berkategori “Baik”, sedangkan aspek manfaat memperoleh rata-rata skor 4,33 dengan tingkat kelayakan 86,60% dan berkategori “Sangat Baik”.

Kata kunci: *media pembelajaran, membaca pemahaman, kuis edukasi, pembelajar BIPA level lanjut*

**DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL QUIZ “AKU CINTA INDONESIA”
BASED *ADOBE FLASH CS3* AS LEARNING MEDIA OF READING
COMPREHENSION FOR ADVANCED LEVEL
OF INDONESIAN AS SECOND LANGUAGE LEARNER
IN YOGYAKARTA STATE UNIVERSITY**

**by Widi Astuti
11201241021**

ABSTRACT

This study aimed to develop educational quiz “Aku Cinta Indonesia” based *Adobe Flash CS3* as learning media of reading comprehension for advanced level of Indonesian as second language learner in Yogyakarta State University.

This study was a research and development (RnD) with Borg and Gall procedure were then simplified so that consists of six stages, those were: (1) needs analysis, (2) designing the product, (3) production, (4) validation, (5) revision, and (6) field testing. The subject of this study were material experts, media experts, and the *Guangdong University of Foreign Studies* (GDUFS) China students as advanced level of Indonesian as second language learners. The technique of collecting data was done using questionnaires. Data analysis was carried out by changing the quantitative data into qualitative data using a Likert scale with scores range from 1 to 5.

The results showed that the learning media, educational quiz "Aku Cinta Indonesia", was feasible to be used based on the validations of material experts, media experts, and students as users. The material experts gave assessment with the following details. The quality of the material gained average score 4,64 with the feasibility level was 92,80% and classified as “Highly Feasible”. The aspect of learning content gained average score 4,68 with the feasibility level was 93,60% and classified as “Highly Feasible”. The media experts gave assessment with the following details. The display aspect gained average score 4,53 with the feasibility level was 90,60% and classified as “Highly Feasible”, while the programming aspect gained average score 4,72 with the feasibility level was 94,40% and classified as “Highly Feasible”. The users gave assessment with the following details. The quality of the material gained average score 4,06 with the feasibility level was 81,20% and classified as “Feasible”. The aspect of learning content gained average score 4,38 with the feasibility level was 87,60% and classified as “Highly Feasible”. The display and programming aspect gained average score 4,12 with the feasibility level was 82,40% and classified as “Feasible”, while the benefit aspect gained average score 4,33 with the feasibility level was 86,60% and classified as “Highly Feasible”.

Keywords: *learning media, reading comprehension, educational quiz, advanced level of Indonesian as second language learner*

A. PENDAHULUAN

Saat ini bahasa Indonesia semakin diminati oleh masyarakat dunia, sehingga muncullah program BIPA atau Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing. Menurut data Peta Lembaga Penyelenggara Program BIPA (Badan Bahasa: 2014), hingga saat ini bahasa Indonesia telah diajarkan kepada orang asing baik di dalam negeri maupun di luar negeri dengan total 251 lembaga BIPA yang tersebar di 22 negara. Tidak kurang dari 104 lembaga yang telah mengajarkan BIPA di dalam negeri, baik perguruan tinggi maupun lembaga-lembaga kursus. Di dalam negeri universitas penyelenggara program BIPA, antara lain Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Negeri Malang, Universitas Pendidikan Indonesia, Universitas Indonesia, dan masih banyak lagi.

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) pada tahun akademik 2014/2015 memiliki mahasiswa asing pembelajar BIPA sejumlah 65 orang yang berasal dari berbagai negara. Mahasiswa asing tersebut belajar di UNY melalui program yang berbeda-beda, yaitu program Komunitas

Negara Berkembang (KNB) berjumlah 9 orang, Darmasiswa berjumlah 17 orang, dan 39 orang melalui program alih kredit atau kredit transfer. Mahasiswa alih kredit di UNY berasal dari dua universitas di Tiongkok, yaitu *Guangdong University of Foreign Studies* (GDUFS) dan *Yunnan University of Nationalities*.

Penguasaan keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, merupakan hal yang harus diajarkan bagi pembelajar BIPA. Pengajaran BIPA harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajar dan level pembelajar. Terdapat tiga level pembelajar BIPA yaitu level dasar, menengah, dan level lanjut.

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar BIPA, terutama pembelajar BIPA level lanjut. Pembelajaran membaca untuk pembelajar BIPA level lanjut berada pada jenis membaca pemahaman. McNamara (2007: 11) menjelaskan bahwa membaca pemahaman adalah produk kompleks dari adanya interaksi antara isi teks dengan pengetahuan awal pembaca.

Jadi pembelajar BIPA level lanjut sudah dituntut untuk memahami isi teks, baik tersurat maupun tersirat. Untuk itu, terdapat mata kuliah membaca komprehensi atau pemahaman bagi pembelajar BIPA level lanjut.

Salah satu pembelajar BIPA level lanjut adalah mahasiswa GDUFS, Tiongkok. Pembelajaran membaca pemahaman atau komprehensi pada kelas GDUFS menggunakan modul yang disusun oleh dosen pengampu mata kuliah. Modul tersebut menyediakan 10 teks bacaan dengan 8 topik. Topik-topik tersebut adalah kesenian, pariwisata, pendidikan, media massa, kesehatan, politik, peran perempuan di Indonesia, dan kehidupan beragama di Indonesia. Selain teks bacaan, modul juga menyediakan beragam bentuk pertanyaan pemahaman untuk mengukur komprehensi membaca pembelajar. Pada bagian akhir modul terdapat latihan untuk membaca cepat.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti dengan mewawancarai dosen pengampu mata kuliah membaca komprehensi di kelas GDUFS, didapatkan data bah-

wa minat dan motivasi membaca mahasiswa cenderung rendah (menurun), padahal motivasi merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Prensky (2003: 1) bahwa motivasi merupakan faktor kunci untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tidak akan berhenti belajar.

Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan motivasi pembelajar BIPA adalah digunakannya media pembelajaran. Sadiman (2011: 7) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengajar ke pembelajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi. Kusmiatun (2015:99) menyatakan bahwa media pembelajaran BIPA dapat menarik dan memotivasi pembelajar. Salah satu prinsip media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran BIPA yaitu identitas keindonesiaannya harus tetap ada, artinya konteks budaya dalam media pembelajaran tersebut

tidak boleh dilupakan. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Lestyarini (2013: 15) bahwa identitas kultural Indonesia harus diintegrasikan dalam pembelajaran, termasuk dalam media yang digunakan.

Media pembelajaran membaca pemahaman yang sering digunakan pengajar dan pembelajar BIPA saat ini adalah modul (selain sebagai sumber belajar). Media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran membaca pemahaman masih jarang dikembangkan, padahal teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi inilah yang seharusnya dapat dilihat oleh pengajar BIPA untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan pengajar BIPA adalah *game* atau permainan. *Game* atau permainan adalah sesuatu yang memiliki karakteristik berupa adanya aturan, menang dan kalah, pemain, kompetisi, giliran, poin, hukuman, fantasi, peralatan, dan beberapa keterampilan serta keberuntungan (Alessi dan Trollip, 2001: 271)

Permainan memiliki banyak genre atau jenis. Sebuah permainan dapat merupakan satu genre atau gabungan dari beberapa genre. Permainan yang cocok untuk pembelajaran membaca pemahaman adalah gabungan antara genre kuis dan genre edukasi, sehingga dapat disebut dengan istilah kuis edukasi. Genre permainan kuis adalah permainan yang mengharuskan pemainnya untuk menjawab berbagai pertanyaan yang telah disediakan, sedangkan genre permainan edukasi adalah permainan yang isi dan tujuannya sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Salah satu *software* yang sering digunakan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif adalah *Adobe Flash*. Salah satu versi *Adobe Flash* adalah *Adobe Flash CS3*. *Adobe Flash* memiliki beberapa keunggulan, di antaranya adalah ukuran file yang dibuat menggunakan *software* ini kecil, sehingga tidak menghabiskan memori pada komputer atau laptop, dan *software* ini memiliki fitur-fitur untuk membuat animasi, grafik, *movie clip*, suara, dan video, sehingga dapat membuat aplikasi

permainan yang interaktif dan menarik.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan komputer dengan memanfaatkan software *Adobe Flash CS3* dalam pembelajaran membaca pemahaman untuk menarik minat dan motivasi pembelajar BIPA. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berbasis *Adobe Flash CS3* sebagai media pembelajaran membaca pemahaman bagi pembelajar BIPA level lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta. Pembelajar BIPA yang membutuhkan keterampilan membaca pemahaman adalah mahasiswa dengan level lanjut, karena pembelajar BIPA level lanjut sudah dituntut untuk memahami isi beragam teks bacaan, baik yang tersurat maupun tersirat. Untuk memahami berbagai teks tersebut, dibutuhkan komprehensi yang baik. Komprehensi dapat ditingkatkan dengan banyak berlatih sehingga media yang dikembangkan berupa kuis edukasi yang berisi bacaan berkonteks budaya Indonesia disertai latihan-la-

tihan yang interaktif. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diberi nama kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” sebab semua teks bacaan dalam media pembelajaran tersebut berkonteks budaya Indonesia.

Pengembangan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” tersebut berdasarkan metode pembelajaran *self directed learning*. Huda (2014: 263) menyatakan bahwa konsep *Self Directed Learning* berkaitan erat dengan otonomi pembelajar. Holec via Huda (2014: 263) menjelaskan bahwa pembelajar yang otonom adalah pembelajar yang memiliki kemampuan untuk mengambil alih pembelajarannya sendiri. Dickinson via Huda (2014: 263) mendefinisikan bahwa *self directed learning* adalah kondisi saat pembelajar memiliki kontrol sepenuhnya dalam proses pembuatan keputusan terkait dengan pembelajarannya sendiri dan menerima tanggung jawab atas hal tersebut, meskipun pembelajar juga dapat membutuhkan bantuan dan nasihat dari seorang guru.

Metode *self directed learning* menjadi dasar dalam pembuatan media pembelajaran kuis edukasi “Aku

Cinta Indonesia” ini sebab media ini memberi keleluasaan bagi pembelajar BIPA untuk berlatih membaca pemahaman secara mandiri sebab disediakan beragam jenis topik bacaan dan pertanyaan-pertanyaan pemahaman yang dapat dipilih secara bebas oleh pembelajar. Pembelajar pun dapat mengetahui komprehensi membacanya sehingga dapat menentukan langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan komprehensi membacanya. Ketika pembelajar mengerjakan latihan-latihan secara mandiri, dosen atau pengajar mengawasi kegiatan pembelajar agar tetap sesuai dengan rencana kegiatan dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*). Borg dan Gall (1983: 772) menyatakan bahwa penelitian R&D, khususnya di bidang pendidikan, merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Media

pembelajaran adalah salah satu dari produk-produk pendidikan.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah prosedur Borg dan Gall. Prosedur Borg dan Gall (1986: 775-776) terdiri atas 10 langkah, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi. Penelitian ini menggunakan prosedur Borg dan Gall dengan penyederhanaan sehingga terdiri atas 6 langkah, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) desain produk, (3) pembuatan produk, (4) validasi atau uji ahli, (5) revisi, dan (6) uji lapangan.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah dua ahli materi, dua ahli media, dan 17 mahasiswa GDUPS sebagai pengguna media pembelajaran ini.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara dan angket. Wawancara dilakukan pada saat peneliti melakukan studi pendahuluan, sedangkan angket digunakan pada saat peneliti melakukan validasi media pembelajaran.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013: 207). Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut.

- a. Hasil skor penilaian dijumlahkan berdasarkan butir aspek penilaian.
- b. Jumlah setiap hasil skor dibagi jumlah butir aspek penilaian

$$M = \frac{X}{N}$$

Keterangan:

M = *mean* (rata-rata)

X = jumlah skor

N = jumlah aspek penilaian

Nilai rata-rata tersebut kemudian di-konversi berdasarkan konversi skala Likert yang telah disesuaikan dengan instrumen.

Tabel 1: **Panduan Konversi Hasil Validasi**

Rerata Skor	Kategori
4,20 < x 5,00	Sangat Baik
3,40 < x 4,20	Baik
2,60 < x 3,40	Cukup Baik
1,80 < x 2,60	Kurang Baik
1,00 < x 1,80	Sangat Kurang Baik

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berbasis *Adobe Flash CS3* sebagai media pembelajaran membaca pemahaman bagi pembelajar BIPA level lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta. Pengembangan media pembelajaran tersebut dilakukan melalui 6 tahap, yaitu sebagai berikut.

Pertama, analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara dan studi pustaka untuk mengetahui potensi dan permasalahan pada pembelajaran membaca pemahaman

di kelas GDUFs. Peneliti mewawancarai dosen mata kuliah membaca pemahaman di kelas GDUFs dan mahasiswa GDUFs. Studi pustaka dilakukan dengan mempelajari silabus dan modul mata kuliah membaca pemahaman untuk kelas GDUFs.

Kedua, setelah dilakukan analisis kebutuhan, langkah berikutnya adalah desain produk. Pada tahap ini peneliti membuat *flowchart*, *storyboard*, dan skenario kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia”. Ketiga, pembuatan produk yaitu peneliti menguraikan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap desain produk. Peneliti juga membuat materi mengenai membaca pemahaman dan mengumpulkan bacaan sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Bacaan-bacaan tersebut diedit oleh peneliti sebelum dimasukkan ke dalam media pembelajaran, baik dari segi bahasa (keterbacaan), maupun panjang bacaan. Ilustrasi gambar yang mendukung bacaan juga dikumpulkan pada tahap ini.

Pembuatan produk ini menggunakan *software Adobe Flash CS3*. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media ini adalah: (1)

pemilihan *background*, (2) pemilihan huruf (*font*), (3) pemilihan warna, (4) pemilihan dan pembuatan tombol (*button*), (5) pemilihan dan pembuatan ikon permainan, (6) pembuatan animasi, (7) pemilihan musik/efek suara, (8) pembuatan cara menjawab, (9) pembuatan *timer*, (10) pembuatan informasi berapa kecepatan membaca pengguna, dan (11) pemberitahuan hasil atau skor yang diperoleh.

Langkah keempat yaitu validasi atau uji ahli. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi I pada penelitian ini adalah Ari Kusmiatun, M.Hum., pengajar BIPA di UNY. Berikut ini adalah hasil validasi ahli materi I.

Tabel 2: Hasil Validasi Ahli Materi I

Tahap	Aspek yang Dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Kualitas Materi	4,71	Sangat Baik
	Isi	4,45	Sangat Baik
Total Rerata Skor		4,58	Sangat Baik

Ahli materi II pada penelitian ini adalah B. Yuniar Diyanti, M.Hum., dosen membaca pemahaman/komprehensi di kelas GDUFs. Berikut ini adalah hasil validasi ahli materi II.

Tabel 3: Hasil Validasi Ahli Materi II

Tahap	Aspek yang Dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Kualitas Materi	4,57	Sangat Baik
	Isi	4,64	Sangat Baik
Total Rerata Skor		4,60	Sangat Baik
2	Kualitas Materi	4,57	Sangat Baik
	Isi	4,91	Sangat Baik
Total Rerata Skor		4,74	Sangat Baik

Validasi media dilakukan oleh dua ahli media. Ahli media I yaitu Suyantiningsih, M.Ed., dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Berikut ini adalah hasil validasi ahli media I.

Tabel 4: Hasil Validasi Ahli Media I

Tahap	Aspek yang Dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Tampilan	3,13	Cukup Baik
	Pemrograman	3,00	Cukup Baik
Total Rerata Skor		3,06	Cukup Baik
2	Tampilan	4,31	Sangat Baik
	Pemrograman	4,86	Sangat Baik
Total Rerata Skor		4,58	Sangat Baik

Ahli media II pada penelitian ini adalah B. Yuniar Diyanti, M.Hum. Validasi dilakukan 2 tahap. Berikut ini adalah hasil validasi ahli media II.

Tabel 5: Hasil Validasi Ahli Media II

Tahap	Aspek yang Dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Tampilan	4,50	Sangat Baik
	Pemrograman	4,14	Baik
Total Rerata Skor		4,32	Sangat Baik
2	Tampilan	4,75	Sangat Baik
	Pemrograman	4,57	Sangat Baik
Total Rerata Skor		4,66	Sangat Baik

Langkah kelima pengembangan media pembelajaran ini adalah revisi, yaitu, memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Setelah media dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran siap diujicobakan kepada pengguna.

Langkah terakhir pengembangan media pembelajaran ini adalah uji lapangan. Kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” diujicobakan kepada 17 mahasiswa GDUPS selaku pengguna. Setelah mencoba media pembelajaran, mahasiswa memberikan

penilaian terhadap media pembelajaran tersebut. Berikut ini adalah hasil penilaian media pembelajaran oleh pengguna.

Tabel 6: Hasil Penilaian Media Pembelajaran oleh Pengguna

No	Aspek yang Dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Kualitas Materi	4,06	Baik
2	Isi	4,38	Sangat Baik
3	Tampilan	4,12	Baik
4	Pemrograman	4,12	Baik
5	Manfaat	4,33	Sangat Baik
Total Rerata Skor		4,20	Baik

2. Pembahasan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berbasis *Adobe Flash CS3* untuk pembelajaran membaca pemahaman pada kelas BIPA level lanjut. Media pembelajaran ini menyediakan 20 bacaan berkonteks budaya Indonesia dengan beragam pertanyaan pemahaman berdasarkan Taksonomi Barret, yaitu dari tingkat literal hingga apresiasi. Bentuk pertanyaan meliputi pilihan ganda, isian singkat, dan benar salah. Terdapat

fitur bantuan, penghitung kecepatan membaca untuk mengetahui kecepatan membaca pengguna, pemberian umpan balik, dan basis data untuk menyimpan skor atau nilai pengguna.

Analisis kelayakan media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berdasarkan setiap aspek yang dinilai. Aspek-aspek yang dinilai dapat dikatakan “Layak” jika hasil rerata skor hasil validasi berkategori “Baik” (nilai rerata lebih besar daripada 3,4 dan kurang dari atau sama dengan 4,2) atau dinyatakan “Sangat Layak” jika hasil validasi berkategori “Sangat Baik” (nilai rerata lebih besar daripada 4,2). Kelayakan media pembelajaran diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi (ahli materi I dan II), penilaian ahli media (ahli media I dan II), dan pengguna.

Berdasarkan validasi yang dilakukan pada ahli materi dan ahli media serta uji coba pada mahasiswa GDUFs, media pembelajaran dinyatakan layak digunakan untuk proses pembelajaran membaca pemahaman. Berikut ini adalah kelayakan media pembelajaran berdasarkan validasi 2

ahli materi dan 2 ahli media serta penilaian 17 pengguna.

Tabel 7: **Kelayakan Media Pembelajaran**

Narasumber Validasi	Aspek yang Dinilai	Rerata Skor	Kategori	Tingkat Kelayakan
Ahli Materi	Kualitas Materi	4,64	Sangat Baik	92,80%
	Isi	4,68	Sangat Baik	93,60%
Total Rerata Skor		4,66	Sangat Baik	93,20%
Ahli Media	Tampilan	4,53	Sangat Baik	90,60%
	Pemrograman	4,72	Sangat Baik	94,40%
Total Rerata Skor		4,63	Sangat Baik	92,60%
Pengguna	Kualitas Materi	4,06	Baik	81,20%
	Isi	4,38	Sangat Baik	87,60%
	Tampilan	4,12	Baik	82,40%
	Pemrograman	4,12	Baik	82,40%
	Manfaat	4,33	Sangat Baik	86,60%
Total Rerata Skor		4,20	Baik	84,00%

Media pembelajaran interaktif ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media pembelajaran ini yaitu: (1) terdapat fungsi penghitung kecepatan membaca secara otomatis sehingga pengajar dan pembelajar BIPA tidak perlu menghitung kecepatan membaca secara

manual, (2) tema dan jumlah teks bacaan yang ada di media pembelajaran lebih banyak daripada yang ada di modul sehingga memberikan keleluasaan bagi pembelajar untuk berlatih meningkatkan komprehensi membacanya, (3) terdapat 3 macam bentuk pertanyaan untuk setiap teks bacaan, yaitu pilihan ganda, isian singkat, dan benar salah, (4) terdapat umpan balik (*feed back*) berupa kalimat motivasi atas apa yang dicapai pengguna sebagai bentuk penguatan (*reinforcement*), dan (5) fungsi penyimpanan nilai (*data base*) dapat menyimpan nilai atau skor pengguna sehingga pembelajar maupun pengajar dapat melihat skor yang telah dicapai untuk setiap bacaan.

Kekurangan media pembelajaran ini yaitu media pembelajaran ini hanya dapat dijalankan dengan menggunakan perangkat komputer atau laptop, sehingga jika pengajar dan pembelajar menghendaki pemakaian media pembelajaran ini di dalam kelas, harus terdapat perangkat komputer atau laptop. Selain itu, bentuk pertanyaan tidak dapat berbentuk esai dan soal-soal yang tersedia belum dapat diacak urutannya.

D. SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berbasis *Adobe Flash CS3* sebagai media pembelajaran membaca pemahaman bagi pembelajar BIPA level lanjut dilakukan berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan Borg dan Gall dengan penyederhanaan, sehingga terdiri atas 6 langkah. Pertama, analisis kebutuhan yang dilakukan dengan wawancara dan studi pustaka. Kedua, desain produk dengan membuat *flowchart*, *storyboard*, dan skenario media pembelajaran. Ketiga, pembuatan produk dengan menguraikan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat menggunakan program *Adobe Flash CS3*. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan materi atau konten untuk media pembelajaran.

Langkah keempat pengembangan media pembelajaran ini yaitu validasi atau uji ahli yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan penjelasan sebagai berikut. Aspek kualitas materi memperoleh rata-rata skor

4,64 dengan tingkat kelayakan 92,80% dan berkategori “Sangat Baik”. Aspek isi memperoleh rata-rata skor 4,68 dengan tingkat kelayakan 93,60% dan berkategori “Sangat Baik”. Aspek tampilan memperoleh rata-rata skor 4,53 dengan tingkat kelayakan 90,60% dan berkategori “Sangat Baik”, sedangkan aspek pemrograman memperoleh rata-rata skor 4,72 dengan tingkat kelayakan 94,40% dan berkategori “Sangat Baik”.

Langkah kelima pengembangan media pembelajaran ini yaitu revisi produk. Saran dari narasumber validasi ditindaklanjuti untuk perbaikan produk. Langkah keenam yaitu uji coba lapangan. Media pembelajaran diujicobakan kepada pengguna, yaitu mahasiswa GDUFS. Berdasarkan penilaian pengguna, media pembelajaran dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dengan penjelasan sebagai berikut. Aspek kualitas materi memperoleh rata-rata skor 4,06 dengan tingkat kelayakan 81,20% dan berkategori “Baik”. Aspek Isi memperoleh rata-rata skor 4,38 dengan tingkat kelayakan 87,60% dan berkategori “Sangat

Baik”. Aspek tampilan dan aspek pemrograman memperoleh rata-rata skor 4,12 dengan tingkat kelayakan 82,40% dan berkategori “Baik”, sedangkan aspek manfaat memperoleh rata-rata skor 4,33 dengan tingkat kelayakan 86,60% dan berkategori “Baik”.

Kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada pembelajaran membaca pemahaman agar menumbuhkan minat dan motivasi membaca pembelajar. Selain itu, diharapkan pengajar BIPA dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk keterampilan berbahasa dan level pembelajar yang berbeda dari penelitian ini.

Media pembelajaran ini diteliti dan dikembangkan dan hanya sampai pada tahap uji coba lapangan. Oleh karena itu, masih perlu dilakukan uji efektivitas penggunaan kuis edukasi “Aku Cinta Indonesia” berbasis *Adobe Flash CS3* dalam pembelajaran membaca pemahaman pada kelas BIPA level lanjut.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, Stephen M., dan Stanley R. Trollip. 2001. *Multimedia for Learning Methods and Development: Third Edition*. Massachusetts: Allyn and Bacon A. Pearson Company.
- Badan Bahasa. 2014. “Peta Lembaga Penyelenggara Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)”, <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/bipa/petabipa/>. Diunduh pada tanggal 23 November 2014.
- Borg, Walter R. dan Meredith D. Gall. 1983. *Educational Research: an Introduction: Fourth Edition*. New York and London: Longman
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kusmiatun, Ari. 2015. *Mengenal BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: K-Media
- Lestyarini, Beniati. 2010. “Model Sintetik dan Analitik Berbasis Karakter Indonesia dalam Pembelajaran BIPA di Era Global”. Makalah disajikan dalam Seminar Internasional ASILE 2012 dan KIPBIPA VII di Salatiga pada tanggal 1-4 Oktober 2012.
- McNamara, Danielle S. 2007. *Reading Comprehension Strategies, Theories, Interventions,*

and Technologies. London:
Lawrence Erlbaum Associates.

Prensky, Marc. 2003. "Digital Game-
Based Learning",
[http://citeseerx.ist.psu.edu/
viewdoc/download?doi=10.1.1.3
18.7914&rep=rep1&type=pdf](http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.318.7914&rep=rep1&type=pdf).
Diunduh pada tanggal 23
November 2014.

Sadiman, Arief S. 2011. *Media
Pendidikan: Pengertian dan Pe-
ngembangan*. Jakarta: PT Raja
Grafindo Persada.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian
Pendidikan: Cetakan Ketiga-
belas*. Bandung: Alfabeta.