

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF INSTRUKSI BERBANTU KOMPUTER MATERI DASAR  
BERBAHASA INDONESIA RESEPTIF TEMA PERKENALAN BERBASIS *PSYCHOWRITING*  
MAHASISWA BIPA UNESA**

**Yogo Arif Prakoso**

**Dosen Pembimbing Skripsi: Dr. Syamsul Sodik, M. Pd.**

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
yogoprakoso@mhs.unesa.ac.id

**Abstrak**

Pelaksanaan program pendidikan Bipa di Unesa dimulai pada tahun 2013. Seiring berjalannya waktu, sistem pembelajaran di Bipa Unesa berkembang. Kebutuhan mahasiswa dan sarana pendukung pembelajaran di Bipa juga dikembangkan. Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Perkembangan sistem pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang dapat memfasilitasi empat tipe kepribadian menulis akan berampak positif pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan pernyataan tersebut, penelitian berjudul "Pengembangan Media Interaktif Instruksi Berbantu Komputer Materi Dasar Berbahasa Indonesia Reseptif Tema Perkenalan Berbasis *Psychowriting* Mahasiswa Bipa Unesa" dilakukan.

Penelitian ini menggunakan proses pengembangan Sadiman dkk yang memiliki enam langkah yaitu, (1) Menganalisa kebutuhan dan karakteristik mahasiswa, (2) merumuskan tujuan interaksional pembelajaran, (3) merumuskan butir-butir materi, (4) perumusan alat ukur keberhasilan, (5) menyusun draft media, (6) melakukan tes dan revisi. Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif Instruksi Berbantu Komputer (IBK) android berbasis *psychowriting*. Penelitian ini mendeskripsikan proses pengembangan dan kualitas media tersebut. Proses pengembangan dilakukan berdasarkan pengembangan Sadiman dkk. Kualitas media diukur dari keefektifitasan, kevalidan dan kepraktisan media.

Penilaian penyajian media IBK android berbasis *psychowriting* memiliki nilai rata-rata 87.00 dan penilaian materi memiliki nilai rata-rata 92.00%. Berdasarkan ke rata-rata tersebut, media IBK android berbasis *psychowriting* memiliki nilai rata-rata sebesar 89.50% yang dikategorikan "sangat layak". Kepraktisan media IBK android berbasis *psychowriting* diukur dari hasil respon siswa dengan nilai 95.00% yang dikategorikan "sangat praktis". Hasil belajar peserta didik yang menjadi salah satu tolak ukur keefektifitasan media berkategori "sangat baik" dengan nilai 90.85%. Hasil pengamatan guru dan siswa mendapatkan persentase rata-rata 90.66% dan 89.34%. Dari ketiga aspek tersebut media IBK android berbasis *psychowriting* dapat dikategorikan "sangat efektif" dengan nilai rata-rata 90.17%. Media IBK android berbasis *psychowriting* dinilai "sangat berkualitas" dari segi kualitas dengan menggabungkan nilai aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifitasan dengan persentase 91.56%.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, tema perkenalan, Bipa Unesa, *psychowriting*, Instruksi Berbasis Komputer, proses pengembangan, kualitas media.

**Abstract**

The implementation of the Bipa education program at Unesa begins in 2013. Over time, the learning system in BipaUnesa is growing. Student needs and learning supporting facilities in Bipa were also developed. learning media is one important aspect of the learning process. The development of learning system is adapted to develop the learning media. Interactive learning media that can facilitate four types of writing personalities will have a positive impact on the students' learning outcomes. Based on the statement, the research entitled "Development of Interactive Media Computer Assisted Instruction Based on *Psychowriting*, Basic Material of Indonesian Receptive in the Themes of BipaUnesa Students' Introduction" is done.

This research used the development process of Sadiman et al, which has six steps: (1) Analyzing the needs and characteristics of the students, (2) formulating the interactional objectives of learning, (3) formulating the material items, (4) formulating the success measuring tool, (5) preparing draft of media,

(6) conducting tests and revisions. The result of this research is interactive learning media of CAI androd based on psycho writing. This study described the development process and the quality of the media itself. The development process was done based on the development of Sadiman et al. Media quality was measured by the effectivity, validity, and practicality of the media.

Assessment of media presentation of CAI androd based on psycho writing had an average value of 87.00 and material assessment had an average value of 92.00%. On the average, the CAI androd media based on psycho writing had an average value of 89.50% which is categorized as "very feasible".

Practical media of CAI androd based on psycho writing was measured from the result of student response with 95.00% value which is categorized as "very practical". Learning outcomes of learners became one of the benchmarks of media effectiveness that categorized "very good" with a value of 90.85%. teacher and student observation results obtained an average percentage of 90.66% and 89.34%. From the three aspects of CAI androd-based psycho writing media can be categorized as "very effective" with an average value of 90.17%. CAI androd media based on psycho writing was considered as "highly qualified" in terms of quality by combining the values of aspects of validity, skill, and effectiveness with 91.56% percentage..

**Keywords:** learning media, introduction theme of Bipa Unesa, psychowriting, developing process, the quality of media.

## PENDAHULUAN

Pengajaran BIPA telah dilakukan oleh 36 negara di antaranya Belanda, Inggris, Itali, Prancis, Rusia, Polandia, dan Jerman berdasarkan hasil kongres Bahasa ke VI di Jakarta (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2006). Pengajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan dengan jumlah lembaga 250 lembaga, yang terdiri atas perguruan tinggi, pusat-pusat kebudayaan asing, KBRI, dan lembaga-lembaga kursus menurut Kepala Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (KIPBIPA X, 2017).

Kemenristekdikti berkerja sama dengan berbagai perguruan tinggi di Indonesia mengembangkan program pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam negeri. Program pendidikan tersebut dinamakan Bahasa Indonesia untuk Penutur asing (BIPA). Program BIPA adalah program pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan oleh masyarakat yang bukan tergolong masyarakat Indonesia (Alwi, 2011:123). BIPA menjadi salah satu program unggulan pemerintah untuk mendukung pendidikan bahasa Indonesia untuk penutur asing. Hal ini selaras dengan diadakannya konferensi Internasional oleh asosiasi pengajar bagi penutur asing yang telah dilaksanakan pada tahun 2015 di Bali untuk memudahkan masyarakat asing yang ingin belajar Bahasa Indonesia (Tribun Bali, 2015). Beberapa perguruan tinggi di Indonesia yang menyelenggarakan program Bahasa Indonesia untuk penutur asing (BIPA) di antaranya Universitas Negeri Surabaya (UNESA), Universitas Indonesia (UI), Universitas Gajah Mada (UGM), Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), Universitas Negeri Malang (UM) dan juga oleh perguruan tinggi negeri maupun swasta lainnya yang ada di Indonesia.

Upaya Kemenristekdikti dalam mengembangkan penutur bahasa Indonesia bagi penutur asing juga dilakukan dengan penyiapan kurikulum dan bahan ajar untuk penutur asing yang belajar bahasa Indonesia. Pada tahap ini, Kemenristekdikti menyusun rencana pembelajaran yang interaktif di seluruh bidang pendidikan. Hal ini diungkapkan oleh Mushaf (2013:11) bahwa dalam memenuhi pembelajaran BIPA, pemerintah berkerja sama dengan PTN dan PTS di Indonesia untuk menyiapkan kurikulum, silabus, buku pembelajaran, media pembelajaran, modul pembelajaran, perangkat pembelajaran, sistem pembelajaran, metode pembelajaran, sarana pembelajaran, dan tenaga pembelajaran. Terlihat dari pendapat tersebut bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam pendidikan.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan pendapat Bobby Deporter (2010:53) menggunakan media yang interaktif sesuai dengan kebutuhan untuk mengorkestrasikan pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memudahkan proses pembelajaran.

Penggunaan media di era modern diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan memanfaatkan teknologi yang dapat mendukung pembelajaran di dalam kelas dan di luar kelas. Masyarakat luar Indonesia sudah menggunakan teknologi yang maju dalam berbagai bidang, khususnya di bidang pendidikan. Berkaitan dengan hal tersebut salah satu media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah Instruksi Berbantu Komputer (IBK) atau Computer Assisted Instruction (CAI) untuk Android.

Media Pembelajaran interaktif Instruksi Berbantu Komputer (IBK) diartikan sebagai media pembelajaran berbasis komputer yang menggunakan bantuan aplikasi komputer atau disebut dengan CAI (Computer Assisted Instruction). Media ini merupakan salah satu sumber belajar alternatif untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar. Menurut Arsyad (2007:32), pada dasarnya program media pembelajaran berbasis Android ini menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa.

IBK (Instruksi Berbantu Komputer) merujuk kepada software pendidikan yang diakses melalui micro-processor yang penggunaannya dapat berinteraksi dengan sistem tersebut. Sistem komputer dapat menyajikan serangkaian program pembelajaran kepada peserta didik, baik berupa informasi konsep maupun latihan soal-soal untuk mencapai tujuan tertentu.

Penggunaan media tersebut cocok untuk dipakai dalam mendukung pembelajaran Berbahasa Indonesia tema Perkenalan pada mahasiswa BIPA. Menggunakan media interaktif IBK android dalam pengenalan berhubungan langsung dengan empat unsur berbahasa yakni membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Hal tersebut disesuaikan dengan bahan ajar mahasiswa BIPA yang dibuat oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, melalui Pusat Pengembangan Strategi dan Diplomasi Kebahasaan (PPSDK) (PPSDK, 2016:1).

Hasil pengamatan langsung di lapangan bulan Oktober 2017, didapati data berupa penggunaan media pembelajaran pada mahasiswa BIPA yang difokuskan di Universitas Negeri Surabaya masih menggunakan media bentuk sederhana. Media pembelajaran yang digunakan pada proses belajar mengajar belum bisa mencakup karakter belajar siswa. Karakter belajar siswa yang terdapat pada mahasiswa BIPA Unesa terbagi dalam empat tipe belajar yakni eksistensial, behavioris, psikoanalisis dan humanis. Media pembelajaran yang digunakan dalam satu kali pembelajaran mencakup dua tipe belajar mahasiswa yakni eksistensial atau behavioris, sehingga penggunaan media menjadi tidak efektif. Penggunaan media pembelajaran yang tidak efektif membuat beberapa mahasiswa tidak bisa menerima pembelajaran dengan maksimal. Berdasar hasil observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran menggunakan media konvensional, mahasiswa terlihat bosan dan bingung ketika media pembelajaran yang digunakan tidak menarik. Keterbatasan media pembelajaran juga disebabkan kurang minatnya penelitian di bidang media pembelajaran yang dikhususkan untuk mahasiswa BIPA. Didapati fakta bahwa hanya terdapat satu penelitian mengenai media pembelajaran untuk mahasiswa BIPA yang ada di ruang baca Jurusan

Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya tahun 2005—2017.

Berdasar data tersebut penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa media interaktif IBK berbasis *psychowriting* untuk pembelajaran dasar berbahasa Indonesia penutur asing, sehingga penelitian ini berjudul Pengembangan Media Interaktif Instruksi Berbantu Komputer Materi Dasar Berbahasa Indonesia Reseptif Tema Perkenalan Mahasiswa berbasis *psychowriting* BIPA UNESA dan hasil pengembangan media ini diimplementasikan di kelas BIPA Unesa. Media Pembelajaran ini diimplementasikan pada mahasiswa BIPA Unesa dikarenakan beberapa hal yaitu (1) Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya membuka program BIPA, (2) Media pembelajaran di kelas BIPA Unesa masih terbatas jumlahnya dan belum banyak dikembangkan, (3) Penelitian mengenai BIPA dan media pembelajaran BIPA masih sangat sedikit dibuktikan hanya terdapat tiga penelitian yang ada di ruang baca Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Unesa yang meneliti sebagai tugas akhir tentang BIPA sejak dibukanya program BIPA Unesa pada tahun 2011, (4) Berdasar analisa *psychowriting*, didapati empat karakter belajar mahasiswa dalam menguasai bahasa Indonesia yakni eksistensial, behavioris, psikoanalisis, dan humanis.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini berfokus pada media pembelajaran bahasa Indonesia untuk mahasiswa BIPA yang berawal dari permasalahan peminatan penutur asing terhadap bahasa Indonesia dan kemudahan pembelajaran bahasa kedua. Penelitian ini digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

### Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media interaktif IBK berbasis *Psychowriting* untuk pembelajaran mahasiswa penutur asing (BIPA)
- 2) Mendeskripsikan kualitas media interaktif IBK berbasis *psychowriting* untuk pembelajaran mahasiswa penutur asing (BIPA).
  - a) Mendeskripsikan validitas media interaktif IBK berbasis *Psychowriting* untuk pembelajaran mahasiswa (BIPA).
  - b) Mendeskripsikan keefektifan media interaktif IBK berbasis *psychowriting* untuk pembelajaran mahasiswa (BIPA).
  - c) Mendeskripsikan kepraktisan media interaktif IBK berbasis *psychowriting* untuk pembelajaran mahasiswa (BIPA).

## METODE

### Jenis Penelitian

Penelitian ini berjenis penelitian pengembangan (Research & Development) dengan produk akhir berupa media pembelajaran. Produk pengembangan tersebut diuji keefektifitasan dan kualitas dengan analisis deskriptif kualitatif. Produk dalam penelitian ini adalah media interaktif Instruksi Berbasis Komputer (IBK) android berbasis psychowriting yang diterapkan pada materi pengenalan untuk mahasiswa Bipa Unesa. Penelitian ini menghasilkan deskripsi proses pengembangan, kualitas, dan keefektifitasan media.

### Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut.

- (1) menganalisa kebutuhan dan karakteristik mahasiswa
- (2) merumuskan tujuan interaksional pembelajaran
- (3) merumuskan butir-butir materi
- (4) perumusan alat ukur keberhasilan
- (5) menyusun draft media
- (6) melakukan tes dan revisi

### Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa BIPA Universitas Negeri Surabaya yang berjumlah 1 Kelas.

Sampel penelitian diambil secara *random*. Penelitian ini menggunakan teknik *random sampling* dengan cara undian. Suwanto (dalam Slamet, 2007:88) menyebutkan *random sampling* sebagai teknik paling baik dalam penentuan sampel.

### Data Penelitian

Data pada penelitian ini didasarkan pada rumusan masalah yakni (1) proses pengembangan dan (2) keefektifan media pembelajaran. Dalam proses pengembangan, dibutuhkan data yang didapat melalui angket kebutuhan peserta didik dan angket tipe kepribadian menulis. Data keefektifan media diperoleh dari , angket validasi, observasi dan tes hasil belajar, dan angket respon peserta didik. Data Angket kebutuhan peserta didik digunakan untuk menunjukkan data kebutuhan peserta didik terhadap pembelajaran di kelas BIPA. Angket validasi digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dibuat. Observasi dan tes berisi mengenai hasil observasi yang dilakukan kepada pengajar BIPA dan tes yang diberikan kepada mahasiswa BIPA Unesa. Angket respon peserta didik digunakan untuk menunjukkan kelayakan media

### Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini menggunakan empat jenis teknik pengumpulan data yakni angket kebutuhan peserta didik untuk memperoleh data dalam proses pengembangan media. Angket validasi, observasi dan tes hasil belajar dan angket respon peserta didik digunakan untuk mendapatkan data berupa kualitas media .

### Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pada penelitian ini lembar angket kebutuhan peserta didik, lembar angket validasi, lembar observasi dan tes hasil belajar, dan lembar angket respon peserta didik. Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk pengambilan data.

### Teknik Analisis Data

Berdasarkan rumusan masalah teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Analisis angket kebutuhan peserta didik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

- 2) Analisis hasil tes belajar

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tingkat keberhasilan siswa dalam menulis teks eksplanasi dapat diketahui dengan menggunakan metode analisis dengan menentukan *mean* atau rata-rata kriteria keberhasilan siswa.

Rumus rata-rata nilai siswa:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

**Keterangan:**

Mx = Mean (nilai rata-rata)

$\sum fx$  = Jumlah nilai siswa

N = Jumlah seluruh siswa

- 3) Analisis hasil angket validator

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini didasarkan pada rumusan masalah yakni keefektifan, kevalidan dan kepraktisan. Berdasar hasil validasi desain dan media, diperoleh hasil akhir berupa kevalidan media IBK android berbasis *psychowriting* dengan menghitung rata-rata dari hasil validasi. Berikut ini adalah hasil rata-rata angket validasi materi dan validasi desain media.

$$P = \frac{87\% + 92\%}{2} \times 100\% = 89.50\%$$

Sehingga dari semua aspek uji coba ahli materi dan ahli desain media, didapati nilai sebesar 89.50%. Menurut Arikunto (1998:246), presentase kevalidan media tersebut dalam kategori Sangat Baik.

Hasil rata-rata analisis respon peserta didik setelah menggunakan media IBK android berbasis *psychowriting* berjumlah 95.00%. Maka dari itu, media IBK android berbasis *psychowriting* yang digunakan mahasiswa Bipa Unesa tergolong Sangat Praktis.

Keefektifan media dapat dilihat dari tiga aspek yaitu dari hasil belajar siswa, hasil angket pengamat peserta didik dan hasil pengamatan guru saat pembelajaran menggunakan media IBK android. Berdasar hasil analisa tiga aspek tersebut, keefektifitasan dihitung dengan mencari nilai rata-rata. Data yang diperoleh disesuaikan dengan tabel kriteria keefektifitasan belajar. Hasil keefektifan diperoleh 90,17% Berdasarkan hasil tersebut, maka media IBK *android* berbasis *psychowriting* tergolong sangat efektif.

Hasil analisa kevalidan, keefektifitasan dan kepraktisan media IBK android berbasis *psychowriting* telah diketahui. Dengan demikian, kualitas media IBK android berbasis *psychowriting* dapat diketahui dengan menghitung rata-rata dari ketiga aspek tersebut. Berikut merupakan perhitungan kualitas media IBK android berbasis *psychowriting*. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata-rata berjumlah 91,56%, maka media IBK android berbasis *psychowriting* tergolong sangat berkualitas..

### Pembahasan

Pembahasan menjelaskan mengenai media interaktif IBK android berbasis *psychowriting* dan implementasinya saat pembelajaran berlangsung.

Media IBK Android Berbasis *Psychowriting* menjadi media 4in1 yang praktis. Media interaktif IBK android berbasis *psychowriting* memiliki perbedaan dengan media pembelajaran elektronik lainnya. Terdapat materi yang disesuaikan dengan empat gaya menulis peserta didik. Media ini dapat digunakan oleh peserta

didik yang memiliki kepribadian menulis yang berbeda-beda. Penyajian materi dalam media ini menggunakan model tutorial yang berbeda sesuai dengan kecenderungan masing-masing gaya menulis peserta didik.

Penggunaan media interaktif ini praktis karena berbentuk aplikasi yang dapat dipasang di semua jenis gawai. Peserta didik dapat langsung mengunduh aplikasi pembelajaran ini di google play store atau apple store. Selain mengunduh, peserta didik dapat berbagi aplikasi ini hanya dengan jaringan Bluetooth yang terdapat di gawai milik peserta didik. Media ini menggunakan model tutorial yang sederhana sehingga penggunaan teknis media menjadi mudah. Peserta didik dapat membaca petunjuk singkat cara menggunakan media saat membuka program yang sudah terpasang di gawai peserta didik.

Kemandirian kelompok eksistensial menggunakan media IBK Android Berbasis *Psychowriting*. Kelompok peserta didik dengan kecenderungan gaya menulis eksistensial memiliki kemandirian saat mencoba menggunakan media interaktif IBK android. Ketika peserta didik kelompok eksistensial sudah memiliki media ini, kelompok ini mencoba dengan sendirinya tanpa ada instruksi dari guru. Selain itu, kelompok ini akan mengulang dan mencoba lagi ketika mereka belum memahami materi. Kemandirian kelompok ini juga terlihat ketika menggunakan media ini, peserta didik yang masih membutuhkan media ini akan menggunakannya secara berulang, namun bagi mereka yang sudah cukup dalam menggunakan media ini, mereka berhenti menggunakan dan langsung menulis.

Kemandirian itu juga dapat dilihat dari hasil tulisan kelompok ini, media yang digunakan hanya sebagai alat bantu belajar, sehingga contoh yang ada di media tidak mempengaruhi tulisan yang dibuat. Hasil tulisan yang dibuat cenderung bebas berdasarkan keinginannya sendiri.

Media IBK Android Berbasis *Psychowriting* cenderung menjadi acuan dalam gaya menulis kelompok behavioris. Peserta didik yang memiliki kecenderungan gaya menulis behavioris akan bertanya terlebih dahulu sebelum menggunakan media. Setelah mereka mendapatkan penjelasan mengenai media ini, mereka mulai mencoba dan mengamatinya dengan teliti. Media dianggap sebagai acuan belajar bagi mereka. Mereka sering mempertanyakan kepada guru mengenai informasi yang ada di dalam media. Setelah mereka memahaminya mereka mulai memahami informasi tersebut secara berkelanjutan. Kelompok ini akan mengulang kembali informasi yang ada di dalam media ketika mereka belum memahaminya dengan baik.

Saat menulis, peserta didik dengan gaya menulis behavioris memiliki kecenderungan hasil tulisan yang sama dengan contoh yang ada di dalam media. Kelompok

behavioris menganggap media sebagai acuan mereka dalam menulis, sehingga hasil tulisan cenderung sama.

Kelompok humanis mengguakan Media IBK Android Berbasis Psychowriting sebagai alat berdiskusi dengan teman. Saat pembelajaran menggunakan media ini, kelompok humanis paling ramai diantara peserta didik lainnya. Media yang mereka dapatkan menjadi bahan diskusi dengan temannya. Begitupula saat menggunakan media ini, dalam memahami materi yang ada di dalam media ini, kelompok humanis cenderung berdiskusi dengan teman. Hal tersebut sesuai dengan ciri kepribadian mengaktualisasi diri sendiri.

Hasil tulisan kelompok humanis cenderung bervariasi dibandingkan dengan temannya. Kelompok tersebut lebih suka menulis dengan menonjolkan dirinya masing-masing. Terlihat dari hasil tulisan yang serhana, maka orang tersebut merupakan orang yang sederhana pula, berbeda dengan mereka yang menonjolkan tulisan lebih lengkap merupakan orang yang detail dalam menjelaskan sesuatu.

Peserta didik yang tergolong dalam kelompok gaya menulis psikoanalisis cenderung menggunakan informasi yang terdapat dalam media pembelajaran. Informasi yang digunakan berupa kosakata mengenai pengenalan. Informasi yang mereka ambil digunakan sebagai masukan dalam tulisan kelompok psikonalisis tersebut. Kelompok dengan gaya belajar psikoanalisis ini memiliki kecenderungan menulis yang imajinatif sehingga mereka menggunakan informasi yang ada di dalam media kemudian menggabungkan dengan imajinasi yang dimiliki.

Hasil tulisan yang dibuat sedikit berbeda dengan peserta didik lainnya. Dalam tulisan yang dibuat terdapat sisi imajinatif penulisnya. Ketika diminta untuk menulis pengenalan diri mereka sendiri, peserta didik dengan kelompok psikoanalisis menuliskan informasi yang tidak sesuai dengan yang ada pada diri mereka. Kelompok psikoanalisis menulis dengan objek yang ada dalam pikirannya.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasar hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, media interaktif IBK android berbasis psychowriting untuk mahasiswa Bipa telah selesai dikembangkan. interaktif IBK android berbasis psychowriting dinyatakan layak dan berkualitas setelah melewati tahap pengukuran dan penilaian. Media interaktif IBK android berbasis psychowriting ini dikembangkan dengan menggunakan prosedur pengembangan Sadiman,dkk. Prosedur pengembangan tersebut memiliki delapan tahap yakni (1) Menganalisa kebutuhan dan karakteristik mahasiswa, (2) merumuskan

tujuan interaksional pembelajaran, (3) merumuskan butir-butir materi, (4) perumusan alat ukur keberhasilan, (5) menyusun draft media, (6) melakukan validasi ahli dan Revisi produk, (7) melakukan uji coba, (8) produk akhir. Pengembangan media ini juga dadukan dengan psychowriting, sehingga pengembangan ini didasarkan pada kecenderungan gaya menulis siswa.

- 1) Pada tahap menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, digunakan dua metode yakni dengan mewawancarai pendidik atau dosen pengajar Bipa Unesa dan memberikan angket kebutuhan kepada peserta didik. Hasil yang didapat dari metode tersebut yakni deskripsi mengenai kebutuhan pada saat pembelajaran di kela Bipa Unesa. Setelah diketahui kebutuhan siswa, kemudian dilakukan pengembangan produk berupa media pembelajaran IBK android. pada tahap pengembangan telah dilakukan uji validasi desain dan materi media, ujicoba produk dan revisi produk. Pada tahap akhir setelah dilakukan revisi, produk yang telah jadi diunggah di google playstore.
- 2) Kualitas media ini dikuru dari tiga aspek yakni kevalidan, keefektifitasan dan kepraktisan media. Dieroleh data bahwa kevalidan media memperoleh nilai 89.50%, keefektifitasan berjumlah 90.17% dan kepraktisan 95.00%. Dari ketiga aspek tersebut didapati hasil rata-rata sejumlah 91,56% yang menyatakan bahwa media tersebut “sangat berkualitas”.
- 3) Media interaktif IBK android berbasis psychowriting memiliki perbedaan dari media pembelajaran elektronik lainnya yaitu memiliki materi yang disesuaikan dengan empat kepribadian menulis. Media ini juga dibuat untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan mengembangkan tulisan sesuai gaya menulis mereka.

### **Saran**

- 1) Media interaktif IBK android berbasis psychowriting ini dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar bahasa Indonesia. Media ini juga dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk pengembangan media pembelajaran elektronik lainnya. Pengembangan media berdasar pengelompokan kepribadian menulis peserta didik ini mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik.
- 2) Sebaiknya penelitian pengembangan selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran sejenis yang berdasar pada kepribadian menulis peserta didik. Media ini

juga dapat digunakan sebagai rujukan untuk meningkatkan kreativitas pengembang lainnya, peneliti sebaiknya tidak hanya menggunakan media pembelajaran untuk diterapkan di kelas saja, namun dapat dikembangkan ke dalam sektor usaha di bidang industri kreatif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Anas. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak
- Anderson, Ronald H. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk pembelajaran*. Miarso, Yusuf hadi, penerjemah. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arini & Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Arsyad, Azhar. 2007, *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011, *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arthana, I Ketut dan Dewi, Damajanti, K. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya : Teknologi Pendidikan-UNESA
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2006. [http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/berita/140/Konferensi%20Internasional%20Pngajaran%20Bahasa%20Indonesia%20bagi%20Penutur%20Asing%20VI](http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/berita/140/Konferensi%20Internasional%20Pengajaran%20Bahasa%20Indonesia%20bagi%20Penutur%20Asing%20VI) (Diakses tanggal 26-11-2017)
- Januszewski, A., & Molenda, M. 2008. *Educational Technology*. New York : Lawrence Erlbaum Associates.
- Rusijono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Press.
- Rusman. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arif. 2003. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sadiman dkk, 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sells, Barbara B dan Richey, Rita. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta
- Sodiq, Syamsul dkk. 2016. *Strategi Menulis Berbasis Psychowriting*. Surabaya: Unesa University Press
- Sudjana, Dr.Nana dan Drs.Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sudjiono, Anas. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Bandung: Alfabet
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Susila, Rudi dan Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima
- Syulfianita, Widyawati. 2017. KIPBIPAX. <http://survamalang.tribunnews.com/2017/10/12/profdadangsunendar-dukungpembukaan-prodi-bahasa-indonesia-bagi-penutur-asing> (Diakses tanggal 26-10-2017)
- Tim Penyusun Penulisan dan Penilaian Skripsi. 2017. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya
- Tim 2006. *Panduan Penulisan Skripsi UNESA*. Surabaya : Unesa Press
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta