

## **Pengembangan Media *Monopara* dalam Materi Tempat Bersejarah untuk Mahasiswa Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Unesa**

**Luluk Hikmawati**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: hikmaluluk@gmail.com

Dosen Pembimbing: Dr. Heny Subandiyah, M. Hum.

### **Abstrak**

BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) adalah istilah untuk pembelajaran bahasa Indonesia yang dikhususkan untuk warga Negara asing. BIPA Unesa memiliki program pembelajaran BIPA yang mencakup keterampilan berbicara, menulis, membaca, dan menyimak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *Monopara* dan mendeskripsikan kualitas media *Monopara* dalam pembelajaran materi teks bersejarah di Indonesia.

Metode penelitian pengembangan yang digunakan adalah model penelitian pengembangan Thiagarajan yang terdiri atas empat tahapan, namun telah disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian ini menjadi tiga tahapan, yaitu *define*, *design*, dan *development*. Pada tahap *define*, telah dilakukan langkah (1) analisis ujung depan, (2) analisis mahasiswa BIPA, (3) analisis tugas, (4) analisis konsep, dan (5) perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *design* telah dilakukan langkah (1) penyusunan tes acuan patokan yang menghubungkan *define* dan tahap *design* (2) pemilihan media yang sesuai tujuan untuk menyampaikan materi pelajaran (3) pemilihan format (4) membuat rancangan awal sesuai format yang dipilih. Tahap *development* telah dilakukan langkah (1) validasi ahli, (2) uji coba terbatas, (3) uji coba luas, dan (4) revisi.

Hasil penelitian terdiri atas dua data yaitu, proses pengembangan dan kualitas media *Monopara*. Proses pengembangan media *Monopara* telah selesai dilakukan pada tanggal 17 Februari 2020, media *Monopara* divalidasi pada tanggal 20 – 22 Februari 2020. Kualitas media *Monopara* ini dilakukan sesuai hasil persentase 91,7% yang tergolong “sangat berkualitas” hasil tersebut berdasarkan atas tiga kriteria yaitu, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan media *Monopara* ditentukan melalui hasil validasi oleh validator ahli materi dan ahli media memperoleh persentase 93% yang termasuk “sangat layak”. Kepraktisan media *Monopara* ini dinilai dari hasil lembar respons mahasiswa BIPA yang memiliki kualitas media “sangat praktis” dengan persentase 98%. Keefektifan media *Monopara* ditentukan berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dengan persentase 82,5%, observasi aktivitas mahasiswa BIPA dengan persentase 85%, dan hasil belajar mahasiswa BIPA dengan persentase 85,75%. Dapat disimpulkan jumlah akhir kualitas keefektifan media *Monopara* adalah “sangat efektif” dengan persentase 84%.

**Kata Kunci:** pengembangan, media *Monopara*, BIPA, tempat bersejarah di Indonesia.

### **Abstract**

BIPA (Indonesian for Foreign Speakers) is a term for learning Indonesian that is specifically for foreign nationals. BIPA Unesa has a BIPA learning program that includes speaking, writing, reading, and listening skills. This research aims to describe the process of developing *Monopara* media and describe the quality of *Monopara* media in learning historic text material in Indonesia.

This development research method used the Thiagarajan development research model which consists of four stages, but has been simplified according to the needs of this study into three stages, namely *define*, *design*, and *development*. At the *define* stage, steps (1) front end analysis, (2) BIPA student analysis, (3) task analysis, (4) concept analysis, and (5) formulation of learning objectives. The *design* phase has been carried out step (1) preparation of the benchmark test which connects the *define* and *design* stage (2) the selection of media that is suitable for delivering the subject matter (3) format selection (4) making the initial design according to the chosen format. The *development* phase has carried out steps (1) expert validation, (2) limited trials, (3) extensive trials, and (4) revisions.

The results of the study consisted of two data, the development process and the quality of *Monopara* media. The development process of *Monopara* media was completed on February 17, 2020, *Monopara* media was validated on February 20 22, 2020, and field trials were conducted on March 11, 2020. The quality of this *Monopara* media was carried out according to the results of a percentage of 91.7% which was classified as "very high quality" These results are based on three criteria, validity, practicality, and effectiveness. The validity of *Monopara* media is determined through the results of validation by the material validator and the media expert obtains a percentage of 93% which is considered "very feasible". The practicality of *Monopara's* media was assessed from the results of the BIPA student

response sheet which had a "very practical" quality of media with a percentage of 98%. The effectiveness of *Monopara* media is determined based on the results of observations of teacher activities with a percentage of 82.5%, observations of BIPA student activities with a percentage of 85%, and BIPA student learning outcomes with a percentage of 85.75%. It can be concluded that the final quality quality of *Monopara's* media is "very effective" with a percentage of 84%.

**Keywords:** *Development, Monopara media, BIPA, Indonesia historical places*

## PENDAHULUAN

Setiap Negara mulai menunjukkan pengaruh, dan eksistensinya dalam dunia internasional. Bahasa, menjadi media utama antarmanusia dalam peralihan informasi, sehingga memiliki kebermanfaatannya untuk persaingan dunia. Dengan adanya pelaksanaan internasionalisasi bahasa Indonesia, maka diselenggarakanlah kegiatan pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA).

Dalam kegiatan BIPA Pemerintah Indonesia juga memiliki upaya dalam mengembangkan pembelajarannya, yaitu pada undang-undang Nomor. 24 Tahun 2009 pasal 44 yang menyatakan, bahwa pemerintah meningkatkan fungsi bahasa Indonesia menjadi bahasa internasional secara bertahap, sistematis, dan berkelanjutan (Kemendikbud, 2013). Didukung oleh pernyataan pusat pengembangan strategi dan diplomasi kebahasaan (PPSDK) yang menetapkan sasaran penting dalam pembangunan pendidikan yang berkaitan dengan penanganan kebahasaan dan kesastraan di Indonesia, yaitu upaya dalam eskalasi jati diri bangsa dengan menggunakan bahasa sebagai pengantar pendidikan. Pencapaian sasaran strategis salah satunya diukur badan pengembangan dan pembinaan bahasa melalui dua indikator yaitu meningkatnya mutu dan jumlah pendidik bahasa Indonesia bagi orang asing (PPSDK, 2015). Sejalan dengan hal itu, menjadikan bahasa Indonesia sebagai bahasa Internasional antarbangsa dengan cara menunjukkan citra positif Indonesia. Mampu diwujudkan dalam bentuk nyata, dengan mengenalkan masyarakat Indonesia dan menjalin kerja sama untuk memperluas lembaga-lembaga penyelenggara BIPA di dalam atau di luar negeri. Dengan adanya peningkatan kerja sama lembaga-lembaga di luar atau di dalam negeri, pun diharapkan peminat BIPA mengalami kenaikan yang pesat di dunia internasional.

BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) adalah istilah untuk pembelajaran bahasa Indonesia yang diutamakan untuk warga Negara asing (Azizah, dkk. 2012:1). Program BIPA adalah program pembelajaran berbahasa Indonesia untuk penutur asing yang mencakup keterampilan berbicara, menulis, membaca, dan menyimak (Latief, 2013). BIPA juga memiliki peranan penting, salah satunya sebagai upaya memperkenalkan Indonesia kepada dunia internasional, sehingga mampu menunjukkan eksistensinya di berbagai Negara. BIPA

mulai didirikan sejak tahun 2000 oleh Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia melalui Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Sementara pembukaan BIPA ada sejak tahun 1990-an. Kemudian, pada tahun 1999 dibentuk tim khusus untuk menangani BIPA (Sumadyo, 2013:136).

Berdasarkan hasil penelitian Suyitno, dkk. (2018:38) pada tahun 2017 BIPA mengalami peningkatan, sudah terhitung lebih dari 200 lembaga di 45 Negara telah menangani BIPA melalui pendidikan tinggi maupun lembaga kursus, beberapa pusat kebudayaan, dan Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI). Tercatat sebanyak 267 mahasiswa BIPA dari berbagai Negara telah belajar di Universitas Pendidikan Indonesia, Universitas Negeri Malang, dan Universitas Negeri Jakarta (Suyitno, dkk. 2018:38). Fakta tersebut menunjukkan bahwa bahasa dan budaya Indonesia banyak diminati mahasiswa asing baik dari kalangan Amerika atau dari kalangan Asia. Mahasiswa BIPA dalam belajar bahasa Indonesia memiliki tujuan yang berbeda-beda, yaitu ada yang belajar bahasa Indonesia demi pekerjaan, tertarik karena kebudayaannya Indonesia, sebagai alat berkomunikasi sehari-hari, meneruskan mahasiswa dari Negara tempat tinggal sebelumnya, melanjutkan pendidikan, liburan, keturunan Indonesia, dan program sosial (Suyitno, dkk. 2018:42). Berbagai macam dari mahasiswa BIPA tersebut mampu meningkatkan kualitas bahasa Indonesia sebagai bahasa internasional.

Moelyono (2004:41) mengategorikan kelas atau kecakapan berbahasa pembelajar bahasa asing atau pembelajar bahasa kedua dapat dikategorikan sebagai berikut, yaitu pemula, madya, dan mahir. Pemula terdiri dari A1 dan A2, madya terdiri dari B1 dan B2 dan mahir terdiri dari C1 dan C2. Setiap tingkatan dalam buku ajar BIPA memiliki empat keterampilan berbahasa Indonesia yang meliputi, menyimak, berbicara, membaca dan menulis dengan didukung kompetensi kebahasaan dan budaya Indonesia. Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran BIPA Unesa tingkat madya (B2), yaitu pengenalan tempat bersejarah yang ada di Indonesia. Mahasiswa asing tersebut melakukan beberapa tes untuk menentukan tingkatan kelas yang didapat. Kriteria penilaian BIPA di Unesa untuk tingkat madya minimal

total nilai 65, jika di bawah nilai tersebut termasuk dalam tingkat pemula.

Dalam memberikan kemudahan mengenai pemahaman konsep materi bagi mahasiswa BIPA dibutuhkan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran. Melalui media pembelajaran *Monopara* mahasiswa asing dikenalkan dengan tempat-tempat bersejarah di Indonesia sebagai upaya peningkatan dalam memperkenalkan warisan Indonesia dan situs bersejarah di Indonesia. Tempat bersejarah banyak dirawat oleh anggota masyarakat sehingga dapat dikunjungi dan dijadikan sebagai tempat pariwisata, salah satunya di Surabaya. Surabaya yang dijuluki sebagai kota pahlawan memiliki berbagai macam tempat bersejarah yaitu: 1) Tugu Pahlawan, 2) Monumen Kapal Selam, 3) Hotel Majapahit, dan 4) Jembatan Merah. Mahasiswa BIPA akan diperkenalkan tentang keempat tempat bersejarah yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut maka penelitian ini berjudul “Pengembangan Media *Monopara* dalam Materi Tempat Bersejarah untuk Mahasiswa Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Unesa”. Penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan proses pengembangan media *Monopara* dan mendeskripsikan kualitas media *Monopara* ditinjau dari segi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media *Monopara*. Pengembangan media pembelajaran *Monopara* ini dilaksanakan pada mahasiswa BIPA tingkat madya (B2) yaitu pada unit 5 pembelajaran tempat bersejarah di Indonesia dengan mengaitkan empat keterampilan berbahasa Indonesia (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis).

Penelitian ini bermanfaat bagi mahasiswa BIPA untuk membantu menambah pengetahuan tentang tempat bersejarah di Indonesia dan menambah pemahaman bahasa Indonesia secara interaktif, bagi pendidik dapat menjadi alternatif bagi pengajar BIPA dalam memberikan materi tempat bersejarah menggunakan media *Monopara*, dan bagi peneliti dapat menambah wawasan pembaca, menjadi bahan rujukan, bandingan, dan motivasi untuk penelitian selanjutnya.

## KAJIAN PUSTAKA

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan media pembelajaran dalam materi tempat bersejarah di Indonesia pada kelas BIPA. Terdapat tiga penelitian terdahulu yang relevan 1) “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Menggunakan Xampp untuk Pembelajaran Apresiasi Cerpen Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jember” oleh Astuti, 2) “Pengembangan Media *Buku Budaya* dalam pembelajaran wawasan budaya Indonesia bagi penutur asing (BIPA) Unesa” oleh Wijayanti, 3) “Pengembangan Media Logico Piccolo

Kosakata Bahasa Indonesia Berbasis Psychowriting untuk Mahasiswa BIPA Unesa” oleh Farild.

Menurut Arsyad (2013:3) kata media berawal dari bahasa latin *medius* yang secara literal memiliki arti ‘tengah’ dan ‘perantara’. Sadiman dkk, (2010:6) juga menyatakan bahwa media merupakan penghubung atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kedua pendapat tersebut memiliki kesamaan sehingga dapat diartikan, media adalah segala sesuatu yang berguna sebagai penghubung antara sumber dan penerima.

Menurut Sudjana dan Rivai (2010:17) media pembelajaran memiliki tiga fungsi dalam proses pengajaran diantaranya: 1) alat untuk membantu mengambangkan bahan ajar saat guru memberikan pelajaran, 2) alat untuk mengusung atau memicu persoalan sebagai bahan kajian lebih lanjut yang dipecahkan oleh para siswa saat proses pembelajaran berlangsung, 3) media dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa, karena media bermuatan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa individu atau secara kelompok. Dapat disimpulkan dari pendapat tersebut bahwa media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

## Program Pembelajaran BIPA

BIPA adalah program pembelajaran bahasa Indonesia untuk orang asing yang bahasa ibunya bukan bahasa Indonesia dan pembelajarannya mencakup keterampilan berbahasa dan budaya.

Menurut Moelyono dalam Aminingsih (2013:34) peringkat atau kemahiran berbahasa pembelajar bahasa asing dapat dikelompokkan sebagai berikut, yaitu pemula, madya, dan mahir. Pemula terdiri dari A1 dan A2, madya terdiri dari B1 dan B2 dan Mahir terdiri dari C1 dan C2. Setiap tingkatan buku ajar, mahasiswa BIPA belajar empat keterampilan berbahasa Indonesia yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, menulis dan didukung dengan kompetensi kebahasaan dan budaya Indonesia.

Keterampilan berbahasa yang diberika kepada mahasiswa BIPA tingkat madya meliputi, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Sesuai dengan pernyataan Mulyati (2007:10) bahwa keterampilan berbahasa dikelompokkan menjadi dua kategori, yakni aspek produktif dan aspek reseptif. Aspek produktif bersifat pengeluaran atau produksi bahasa yang dikeluarkan secara lisan atau tertulis seperti yang tampak dalam kegiatan berbicara dan menulis, sedangkan aspek reseptif bersifat penerimaan atau penyerapan, contohnya seperti pada kegiatan membaca dan menyimak.

Media *Monopara* adalah permainan monopoli yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran pada materi



tempat bersejarah di Indonesia untuk mahasiswa BIPA. *Monopara* juga dilengkapi dengan *ice breaking* berupa keterampilan bernyanyi lagu bahasa Indonesia, bercerita dan membaca puisi.

Kelebihan dari Media *Monopara* yaitu memiliki visualisasi tiga dimensi, dapat digunakan secara berkelompok, dan mencakup empat keterampilan berbahasa. Kekurangan media *Monopara* yaitu, membutuhkan waktu pengerjaan yang cukup lama dan memerlukan biaya yang cukup mahal untuk membuatnya.

## METODE

Penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif guna mendeskripsikan kualitas media pembelajaran dan proses pengembangan berdasarkan kevalidan isi, penyajian, dan keefektifan produk yang dapat diamati pada saat implementasi pembelajaran dengan mengaju pada kegiatan belajar, respon belajar, dan hasil belajar pada saat menggunakan produk.

Model pengembangan yang digunakan penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan Thiagarajan menurut Trianto (2007:65) terdiri atas empat tahapan sebagaimana 4D disebut dengan *define*, *design*, *development*, dan *dissemination*. Model pengembangan pada penelitian ini dilakukan modifikasi menjadi 3 tahapan yaitu *define*, *design*, dan *development*.

Sumber data dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) dan datanya diperoleh dari BIPA Universitas Negeri Surabaya. Berikut adalah data mahasiswa BIPA Unesa.

Tabel 1 Data Mahasiswa BIPA Unesa tahun pelajaran 2019-2020

Nomor	Nama	Negara Asal
1	YS	China
2	LJ	China
3	AF	Jepang
4	HX	China
5	KSY	Korea
6	NR	Latvia

Data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu 1) data tentang proses pengembangan, 2) data tentang kualitas media pembelajaran yang berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang berupa angka-angka perhitungan dalam lembar observasi, lembar kuesioner validator, lembar respons mahasiswa, lembar aktivitas mahasiswa dan guru, serta hasil belajar mahasiswa menggunakan *Monopara*. Teknik

pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, observasi, kuesioner, dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi berbentuk ceklis dan uraian, lembar observasi aktivitas guru dan mahasiswa BIPA, lembar kuesioner mahasiswa BIPA, dan lembar kuesioner validator.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa data proses pengembangan dan kualitas media *Monopara*. Proses pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan Thiagarajan yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian menjadi tiga tahap yaitu *define*, *design*, dan *development*.

### 1. Data Proses Pengembangan media *Monopara*

Media *Monopara* dalam pembelajaran materi tempat bersejarah bagi mahasiswa BIPA sudah selesai melakukan proses pengembangan sesuai dengan model Thiagarajan.

#### 1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Thiagarajan dalam Trianto (2007:65-66) tahap pendefinisian ini memiliki lima langkah, yaitu analisisujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

##### a) Analisis Ujung Depan

Tahap ini dilakukannya observasi di kelas BIPA Unesa untuk mengetahui permasalahan dasar yang dihadapi mahasiswa BIPA, keadaan kelas, jumlah mahasiswa BIPA, waktu perkuliahan, dan kurikulum BIPA. Berdasarkan hasil observasi peneliti mendapatkan beberapa informasi mengenai media pembelajaran yang sering digunakan disemester genap yaitu berupa kertas *note* berwarna.

##### b) Analisis Mahasiswa BIPA

Tahap ini telah dilakukan dengan memberikan kuesioner lembar kebutuhan mahasiswa yang berisi tentang minat dan jenis media pembelajaran yang dibutuhkan. Kuesioner ini berisi sepuluh pertanyaan dengan jawaban sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Kuesioner kebutuhan mahasiswa BIPA ini telah diberikan pada tanggal 16 September 2019, di kelas BIPA Unesa dengan enam subjek penelitian yaitu BIPA dari China, Jepang, Latvia, dan Korea. Dari hasil lembar kebutuhan mahasiswa BIPA, diketahui mahasiswa BIPA sangat menyukai pembelajaran bahasa Indonesia tetapi mahasiswa BIPA mengalami kesulitan saat mempelajari bahasa Indonesia, mahasiswa menyukai media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan, mahasiswa BIPA mengalami kesulitan dalam hal empat keterampilan berbahasa Indonesia.

##### c) Analisis Konsep

Pada tahap ini dilakukan analisis konsep yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis ujung depan. Dari analisis ujung depan dapat ditemukan konsep pembelajaran pada materi tempat bersejarah di Surabaya yaitu mengidentifikasi empat keterampilan berbahasa yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran materi tempat bersejarah yang ada di Surabaya. Beberapa tempat bersejarah yang akan dipaparkan yaitu, Jembatan Merah, Tugu Pahlawan, Monumen Kapal Selam, dan Hotel Majapahit.

#### d) Analisis Tugas

Analisis tugas yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran yaitu, (1) keterampilan menyimak yang berisi tentang pertanyaan betul atau salah dengan memberikan tanda ceklist jika betul dan silang jika salah, (2) Keterampilan Berbicara yang berisi tentang perintah untuk mempersentasikan hasil tulisan salah satu tempat bersejarah yang sudah dipelajari, (3) Keterampilan membaca analisis tugasnya berupa soal pilihan ganda, 4) Keterampilan Menulis analisis tugasnya berupa pembuatan teks tentang salah satu tempat bersejarah yang sudah dipelajari.

#### e) Perumusan Tujuan

Pada tahap ini dilakukannya penjabaran hasil analisis tugas dan analisis konsep yang akan menjadi tujuan pencapaian hasil belajar. **Target Belajar** : Setelah menyelesaikan program ini, mahasiswa BIPA mampu meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

### 2) Tahap Perencanaan (*Design*)

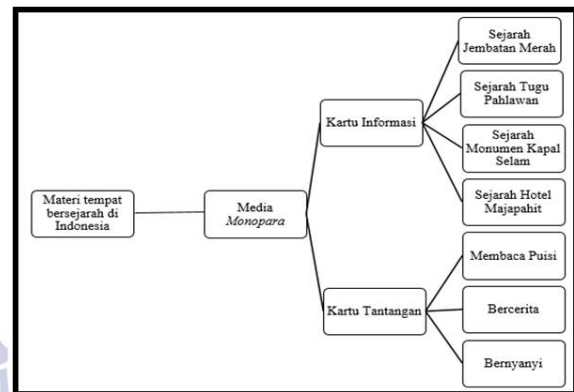
Tahap ini memiliki tujuan adalah untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan sehingga diperoleh prototipe media pembelajaran (media *Monopara* draf I). Selain media *Monopara* yang berupa draf I, pada tahap perencanaan ini dilakukan kegiatan merancang instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mendukung terlaksananya uji coba terbatas.

#### a) Penyusunan Media

Kegiatan ini berdasarkan penyusunan tes acuan patokan yang berhubungan dengan tahap *define* dan *design*, sehingga menghasilkan rancangan produk yang sesuai tujuan untuk menyampaikan materi pelajaran. Dari analisis kebutuhan, mahasiswa BIPA menyukai media yang dikemas dalam bentuk permainan. Sehingga dapat ditentukan pembuatan media harus dikemas semenarik mungkin untuk mendapatkan perhatian mahasiswa BIPA dan memudahkan mahasiswa BIPA dalam menerapkan empat keterampilan berbahasa Indonesia. Materi yang akan disampaikan untuk menerapkan media *Monopara* yaitu materi tempat

bersejarah yang ada di Surabaya, berikut adalah penyusunan media *Monopara* untuk mahasiswa BIPA.

Bagan 1 Penyusunan Media *Monopara* untuk BIPA Tingkat Madya B2



#### b) Desain Awal Media *Monopara*

Tahap ini merupakan tahap rancangan awal dari media *Monopara* yang akan dikembangkan. Tahap rancangan ini terdiri dari dua hal yaitu tahap penyusunan informasi dan tahap pembuatan media *Monopara*.

##### (1) Penulisan Teks Informasi Tempat Bersejarah

Pembuatan teks informasi mencakup penjelasan tentang sejarah dari keempat tempat.

##### (2) Penulisan Teks Tantangan

Pembuatan teks tantangan mencakup kegiatan bercerita, bernyanyi dan membaca puisi.

##### (3) Pembuatan Desain Papan *Monopara*

Gambar dibuat pada tanggal 13 Februari 2020 menggunakan *adobe photoshop* dan *CorelDraw*.

##### (4) Pembuatan Desain Kartu Informasi

Pada pembuatan kartu informasi diberikan aksent batik dibagian depan, untuk memperkenalkan batik yang ada di Indonesia. Sedangkan dibagian belakang terdapat desain gambar sesuai dengan tempat

##### (5) Pembuatan Desain Kartu tantangan

Pada tahap pembuatan desain kartu tantangan terdapat beberapa warna seperti merah muda, biru, dan abu-abu dan diberi logo didepan kartu

##### (6) Pembuatan Desain Kemasan

Terdapat dua desain kemasan yang pertama kemasan yang digunakan untuk tempat pion, kartu, dan dadu dan kemasan kedua digunakan untuk papan *Monopara*.

### 3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Terdapat tiga tahapan dalam penelitian ini yaitu validasi ahli, uji coba, dan revisi.

#### a) Validasi Ahli

Dalam langkah ini terdapat draf I beserta lembar kuesioner validator ahli, kemudian para validator memberikan penilaian terhadap media *Monopara* yang telah dibuat.

Berdasarkan saran validator media dan materi terdapat tiga hal yang perlu diperbaiki yaitu, kemasan lebih dirapikan, panduan permainan di kemas seperti buku, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami Mahasiswa BIPA. Sehingga Pada penelitian ini dilakukannya revisi pada draf II yaitu perbaikan dalam pengemasan media, bahasa yang digunakan dan buku panduan.

b) Uji Coba

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui Kepraktisan dan Keefektifan terhadap media pembelajaran *Monopara* yang akan digunakan pada saat pembelajaran tempat bersejarah untuk mahasiswa BIPA Unesa. Uji coba dilakukan dua kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan.

(1) Uji Coba Terbatas dan Revisi

Uji coba terbatas dilakukan oleh tiga mahasiswa BIPA dan dilaksanakan 1 hari yaitu hari rabu, tanggal 4 Maret 2020. Tanggapan atas *Monopara* yang dikembangkan dilakukan dengan mengisi lembar kuesioner yang telah disediakan.

Tahap uji coba terbatas ini melibatkan mahasiswa BIPA dan teman sejawat bernama Madina. Kegiatan ini menghasilkan data tentang aktivitas guru, aktivitas mahasiswa, dan respon mahasiswa. Hasil uji coba ini akan digunakan sebagai landasan untuk melakukan revisi media *Monopara* (draf II) dan menghasilkan (draf III) media pembelajaran *Monopara*. Dalam hasil uji coba terbatas ditemukan beberapa kata yang tidak dipahami oleh mahasiswa BIPA seperti kata “pertempuran dan diresmikan”. Kata yang tidak dipahami oleh mahasiswa BIPA direvisi pada (draf III) dengan ditambahkan bahasa Inggris dibawahnya.

(2) Uji Coba Lapangan

Dilakukan oleh kelompok besar dan dilaksanakan setelah melakukan perbaikan media pada analisis uji coba terbatas pada draf III. Uji coba kelompok besar dilakukan pada seluruh mahasiswa BIPA yang berjumlah 6 mahasiswa, dilakukan pada hari senin tanggal 11 Maret 2020, di ruang belajar BIPA. Ada tiga aspek penilaian dari uji coba lapangan yaitu 1) lembar observasi aktivitas mahasiswa dan guru, 2) lembar respons, 3) hasil belajar.

Uji coba lapangan melibatkan Pengamat yaitu Dosen BIPA, Unesa, Ibu Prima Vidya Asteria, S.Pd., M.Pd dan mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Angkatan 2016 yang bernama Madina Fatikhasari.

**2. Data Kualitas Media *Monopara***

Kualitas media *Monopara* diamati berdasarkan tiga aspek, yang meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Kevalidan berdasarkan dari hasil kuesionerivalidasi yang meliputi ahli materi dan ahli

media. Keefektifan dilihat dari hasil observasi guru, hasil observasi mahasiswa BIPA, dan hasil belajar mahasiswa BIPA. Kepraktisan dilihat dari hasil respons mahasiswa BIPA terhadap media *Monopara* yang dikembangkan.

Berdasarkan aspek kevalidan hasil akhir yang didapatkan dari penilaian validator dari segi materi dan media. Aspek materi memiliki kualitas “sangat layak” dengan persentase 94%. Aspek media memiliki kualitas “sangat layak” dengan persentase 92,5%. Kedua hal tersebut dapat diketahui nilai rata-rata kevalidan tergolong “sangat layak” dengan persentase 93%.

Berdasarkan aspek kepraktisan yang diperoleh dari repons mahasiswa BIPA memiliki hasil akhir, yaitu 98%, sehingga kepraktisan media *Monopara* dalam pembelajaran materi teks bersejarah di Indonesia tergolong “sangat praktis”.

Berdasarkan aspek keefektifan hasil akhir yang didapatkan dari observasi aktivitas guru, observasi aktivitas mahasiswa BIPA, dan hasil belajar mahasiswa BIPA. Berikut pengolahan hasil ketiga aspek untuk menentukan skor keefektifan media.

Tabel 2 Keefektifan Media *Monopara*

Observasi aktivitas guru	Observasi aktivitas mahasiswa BIPA	Hasil Belajar	Keefektifan
82,5%	85%	85,75%	$253,25 : 3 = 84\%$

Berdasarkan tabel tersebut, ketiga aspek menentukan keefektifan media *Monopara* dalam pembelajaran materi tempat bersejarah di Indonesia termasuk kategori “sangat efektif” dengan persentase 84%.

Berdasarkan pada hasil persentase ketiga aspek, yaitu aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Selanjutnya ketiga aspek tersebut akan dikategorikan kualitas media *Monopara* dalam pembelajaran materi teks bersejarah di Indonesia. Berikut tabel kualitas media *Monopara*.

Tabel 3 Kualitas Media *Monopara*

Kevalidan	Kepraktisan	Keefektifan	Kualitas
93%	98%	84%	$275 : 3 = 91,7\%$

Berdasarkan tabel tersebut, ketiga aspek menentukan kualitas media *Monopara* dalam pembelajaran materi tempat bersejarah di Indonesia termasuk kategori “sangat berkualitas” dengan persentase 91,7%.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media



*Monopara* dalam pembelajaran tempat bersejarah mahasiswa BIPA ini telah selesai dikembangkan. Media pembelajaran *Monopara* memiliki kategori penilaian “**Sangat Berkualitas**” untuk digunakan dalam pembelajaran tempat bersejarah tingkat madya (B2).

Media *Monopara* dalam pembelajaran materi tempat bersejarah telah dikembangkan berdasarkan rancangan Thiagarajan dengan langkah-langkah *define*, *design*, dan *development*.

Pengumpulan langkah *define* dilakukan dengan 1) analisis ujung depan yaitu berupa kegiatan observasi di mahasiswa BIPA, 2) analisis mahasiswa BIPA dengan memberikan lembar kebutuhan, 3) analisis konsep merumuskan kompetensi capaian, 4) analisis tugas merumuskan butir-butir materi dan butir-butir tugas.

Pengumpulan langkah *design* dilakukan dengan penyusunan media dan desain awal. Penyusunan media berdasarkan tes acuan patokan yang berhubungan dengan tahap *define* dan *design*. Penyusunan tes acuan yaitu dengan pembuatan materi terlebih dahulu yang disesuaikan dengan kompetensi dan mengacu pada indikator pembuatan. Selanjutnya penentuan media, pada langkah ini yaitu memilih media yang tepat sebagai acuan untuk penyajian materi pelajaran yang disesuaikan dengan analisis tugas, analisis konsep, dan karakteristik mahasiswa. pemilihan format media pembelajaran dalam pengembangan media *Monopara* yaitu dengan desain pengajar dan pembelajar saling berinteraksi, guru menjelaskan cara permainan, dan pembelajar mempraktikannya. Desain awal dari media *Monopara* yang akan dikembangkan terdiri dari dua hal yaitu tahap penyusunan informasi dan tahap pembuatan media *Monopara*. Penyusunan informasi berisi tentang penjabaran penggunaan media *Monopara* dan tahap pembuatan terdiri dari prototipe media *Monopara*, yang terdiri dari papan *Monopara*, kartu informasi, kartu tantangan, buku panduan, dadu, dan pion.

Pengumpulan langkah *development* dilakukan dengan cara validasi, revisi pada draf I, uji coba terbatas, revisi pada draf II, dan uji coba lapangan.

Kualitas media *Monopara* dalam pembelajaran materi tempat bersejarah untuk mahasiswa BIPA tingkat madya (B2) terdiri dari tiga kategori kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Kevalidan media *Monopara* ini dinilai berdasarkan dua aspek yaitu aspek materi yang tergolong “sangat layak” dengan persentase 94% dan aspek media yang tergolong “sangat layak” dengan persentase 92,5%. Sehingga dapat disimpulkan jumlah akhir kualitas kevalidan media *Monopara* adalah “sangat layak” dengan persentase 93%.

Kepraktisan media *Monopara* ini dinilai dari hasil lembar respons mahasiswa BIPA yang memiliki kualitas media “sangat praktis” dengan hasil persentase 98%.

Keefektifan media *Monopara* dapat dilihat dari tiga aspek yaitu observasi aktivitas guru dengan persentase 82,5%, observasi aktivitas mahasiswa BIPA dengan persentase 85%, dan hasil belajar mahasiswa BIPA dengan persentase 85,75%. Dapat disimpulkan ketiga penilaian yaitu berkaitan dengan kualitas keefektifan media *Monopara* adalah “sangat efektif” dengan persentase 84%.

### Saran

Berdasarkan simpulan dan pembahasan, diharapkan adanya kelanjutan atau pemajuan terhadap media *Monopara* dalam pembelajaran tempat bersejarah mahasiswa BIPA tingkat madya (B2). Hal tersebut dikarenakan BIPA sudah mengalami peningkatan yang cukup baik dan BIPA termasuk salah satu program pemerintah yang memiliki kebermanfaatan untuk meningkatkan dan mengembangkan diplomasi bahasa dan budaya Indonesia di dunia internasional. Adanya hal tersebut, dijadikan penelitian ini sebagai acuan untuk penelitian lanjutan dari segi melakukan pengembangan media pembelajaran BIPA dan memotivasi pengajar BIPA Unesa untuk menyampaikan pembelajaran yang inovatif dan menarik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.
- Astuti. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Menggunakan Xampp untuk Pembelajaran Apresiasi Cerpen Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jember*. Jurnal NOSI. (Online), (<http://www.pbindoppsunisma.com/wp-content/uploads/2014/09/1.-Astuti-275-287.pdf>, diakses pada 12 September 2019)
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Faridl, Muhammad Nor Miftah. 2018. *Pengembangan Media Logico Piccolo Kosakata Bahasa Indonesia Berbasis Psychowriting untuk Mahasiswa BIPAA Unesa*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

- Ghazali, A. Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif – Interaktif*. Bandung: Refika Aditama. n b
- Kamidjan. 2004. *Keterampilan Membaca*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Kemendikbud. 2012. *Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*. (Online), ([http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/la-manba-hasa/info\\_BIPA](http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/la-manba-hasa/info_BIPA), diakses pada 3 September 2019).
- Latief, M. (2013). *BIPA, Tingkatkan Fungsi Bahasa Indonesia Menjadi Bahasa Internasional*. Kompas.com. (Online), (<https://edukasi.kompas.com/read/2013/10/23/1253102/BIPA.Tingkatkan.Fungsi.Bahasa.Indonesia.Menjadi.Bahasa.Internasional?page=all>, diakses pada 3 September 2019)
- Nisa', Rofiatun. *Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtem Makanan Sehat dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Riduwan. 2012. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sodiq, S. (2010). *Pengembangan Materi Ajar Pendidikan Kecakapan Hidup pada Buku Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII dengan Model Literasi* (Unpublished doctoral dissertation). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Media Guru*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sumadyo, Bambang. 2013. *Usaha Mempertebal Sikap Positif Terhadap Bahasa Indonesia*: Deiksis. (Online), Vol 05, No 02, (<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Deiksis/article/viewFile/466/778>, diakses pada 13 September 2019)
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Suyitno, Imam, dkk. 2018. *Perilaku Belajar dan Pembelajaran BIPA Acuan Dasar Pengembangan Literasi Komunikatif BIPA*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Suyitno, Imam. 2017. *Deskripsi Empiris dan Model Perangkat Pembelajaran BIPA*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2007. *Mondel Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Widia, Ida dan Lilis Siti Sulistyaningsih. 2016. *Sahabatku Indonesia: Tingkat B2*. Jakarta: Kemendikbud Bshx kh h
- Winarni, dkk. *Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) Sebagai Upaya Internasionalisasi Universitas di Indonesia*. (online). (<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/viewFile/1294/1001>, diakses pada 26 September 2019). Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang. Jurnal BAHASA DAN SENI, Tahun 35, No. 2.
- Wijayanti, Puji, Siti. 2019. *Pengembangan Media Buku Budaya dalam Pembelajaran Wawasan Budaya Indonesia BIPA*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.