

PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF ETIKA BERTAMU BERBASIS PLURIKULTURAL BAGI PEMELAJAR BIPA MADYA

Hafidh Wahyu Nurwanandi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
hafidh.19098@mhs.unesa.ac.id

Prima Vidya Asteria

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

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan video interaktif melalui model ADDIE dan mendeskripsikan kualitas video interaktif. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan RnD dengan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu, Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Sumber data dari penelitian ini adalah pemelajar BIPA di Universitas Negeri Surabaya dengan teknik pengumpulan menggunakan lembar validasi, soal tes, dan angket. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa proses pengembangan video interaktif untuk pembelajaran materi etika bertamu yang ada di Indonesia dan jenis-jenis kalimat dengan menggunakan lima langkah ADDIE. Pada tahap analisis dilakukan wawancara kepada pengajar BIPA dan menyebarkan angket kepada pemelajar BIPA untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan pemelajar BIPA. Kemudian tahap desain untuk menyusun konsep video dan tujuan pembelajaran serta materi yang akan disampaikan kepada pemelajar BIPA. Setelah menyusun konsep dilanjutkan dengan proses pengembangan yang terdiri dari pengambilan gambar, mengedit video dan melakukan validasi kepada validator ahli materi dan media. Kemudian dilanjutkan tahap implementasi atau uji coba kepada pemelajar BIPA yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media video interaktif yang dikembangkan. Terakhir evaluasi dimana penyempurnaan dari media video interaktif yang dibuat. Untuk kualitas media interaktif nilai validasi yang didapatkan dari validator ahli sebesar 95,65%, nilai keefektifan 87,5%, dan nilai kepraktisan 96,66%.

Kata Kunci : Etika bertamu, Jenis kalimat, Kualitas Video Interaktif.

Abstract

The purpose of this study is to describe the process of developing interactive videos through the ADDIE model and describe the quality of interactive videos. This research uses the RnD development method with the ADDIE model which consists of five steps, namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The source of the data from this study were BIPA students at Surabaya State University with a collection technique using validation sheets, test questions, and questionnaires. The research results obtained show that the process of developing interactive videos for learning visiting ethics material in Indonesia and types of sentences uses the five steps of ADDIE. At the analysis stage, interviews with BIPA teachers were conducted and questionnaires were distributed to BIPA students to find out the characteristics and needs of BIPA students. Then the design stage is to develop video concepts and learning objectives and material to be delivered to BIPA students. After compiling the concept, it is continued with the development process which consists of taking pictures, editing videos and validating the material and media expert validators. Then proceed with the implementation or trial phase for BIPA students which aims to determine the effectiveness of the interactive video media being developed. The last evaluation is where the improvement of interactive video media is made. For the quality of interactive media, the validation value obtained from expert validators is 95.65%, the effectiveness value is 87.5%, and the practicality value is 96.66%.

Keywords: Visiting ethics, Types of sentences, Quality of Interactive Video

PENDAHULUAN

Bahasa Indoensia Penutur Asing (BIPA) merupakan usaha yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia untuk mengenalkan bahasa Indonesia ke kanca internasional. Hal ini tercantum dalam UU Nomer 24 Tahun 2009 Pasal 44 Ayat 1 yang menerangkan bahwa pemerintah meningkatkan fungsi Bahasa Indonesia sebagai bahasa internasional secara bertahap, sistematis, dan berkelanjutan. Dengan diadakannya program BIPA sebagai salah satu usaha yang dilakukan pemerintah untuk menjadikan bahasa Indonesia sebagai bahasa internasional.

Menurut Kusmiatun (2016:2) pembelajaran BIPA meliputi semua keterampilan berbahasa yaitu, meyimak, berbicara, membaca dan menulis serta pembelajaran yang diberikan kepada pemelejar BIPA berbeda dengan penutur asli. Dari pernyataan tersebut bisa dijabarkan pembelajar BIPA dalam belajar bahasa Indonesia meliputi keterampilan tersebut yang akan mereka gunakan dalam melakukan percakapan atau sesuai tujuan mereka dalam mempelajari bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua. Berbeda dengan penutur asli, bahasa Indonesia yang diajarkan kepada pembelajar BIPA disesuaikan dengan kebutuhan mereka baik secara praktis atau tujuan keilmuan. Sependapat dengan Tanwin (2020) tujuan bari pembelajar BIPA beragam mulai dari tujuan untuk memahami percakapan praktis dan ada juga yang mempelajari hingga mahir berbahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) salah satu program studi yang diperuntukan kepada pembelajar asing yang ingin mempelajari bahasa dan budaya di Indonesia. Program studi BIPA, pembelajar asing akan mempelajari bahasa Indonesia melalui proses pembelajaran BIPA. Proses pembelajaran BIPA meliputi semua keterampilan yang diperlukan pembelajar dalam kehidupan sehari-hari. Diantara keterampilan itu ada keterampilan bahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Proses pembelajaran BIPA selama ini berpacu pada standar kompetensi lulusan (SKL) BIPA, namun terdapat satu kompetensi lain yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran BIPA. Salah satu kompetensi yang bisa digunakan dalam merencanakan proses pembelajaran BIPA adalah kompetensi plurikultural. Menurut Dewi dan Asteria (2022) kompetensi plurikultural merupakan kompetensi pembelajaran yang didukung dengan pembelajaran kebudayaan sebagai identitas bahasa dan budaya bahasa target. Dengan mempelajari budaya

bahasa target diharapkan pembelajar BIPA mempelajari bahasa target melalui budaya yang ada di Indonesia.

Dalam konteks budaya, Suyitno (2015) menerangkan hakikat dari budaya merupakan perwujudan dari cara hidup manusia yang terlingkup dalam tiga aspek, yaitu perilaku, pengetahuan, dan benda. Prinsip tersebut dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dan materi yang diajarkan kepada pembelajar BIPA. Prinsip materi ini bertujuan memberikan bekal kepada pembelajar BIPA agar dapat memahami bahasa dan budaya Indonesia di tengah masyarakat sesuai situasi dan kondisi sehingga tumbuh sikap positif dan apresiatif dari pembelajar BIPA maupun Masyarakat Indonesia.

Tujuan utama kompetensi plurikultural adalah membentuk Pembelajar BIPA sebagai aktor sosial yang mampu hidup di tengah masyarakat Indonesia sesuai dengan tujuan masing-masing (Brison G, 2017). Pembelajaran perilaku budaya dapat dilakukan dengan mengenalkan secara personal pembelajar BIPA kepada keluarga di Indonesia. Mereka dapat berkomunikasi dan berdiskusi secara aktif dan mengenal lebih dekat dengan masyarakat sekitar serta anggota keluarga di Indonesia.

Salah satu materi yang diajarkan pada kompetensi plurikultural, yaitu etika. Sependapat dengan Ferdinand et al. (2019), penerapan etika memperlihatkan sikap sopan santun, hormat kepada orang, dan mematuhi norma yang berlaku di masyarakat lingkungan sekitar. Adanya pembelajaran etika yang ada di Indonesia diharapkan pembelajar BIPA dapat mempelajari bahasa Indonesia yang sering digunakan masyarakat secara umum. Dalam kehidupan bermasyarakat menurut Tas'adi (2016) etika dikelompokkan menjadi 2 yaitu, etika karakter individu dan etika hukum. Etika karakter merupakan etika nilai baik atau buruk yang melekat pada seseorang, sedangkan etika hukum merupakan etika yang membatasi perilaku seseorang dalam bermasyarakat sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku. Oleh sebab itu, etika berhubungan dengan 4 hal berikut.

1. Dilihat dari objek pembahasannya, etika berusaha membahas tingkah laku atau perbuatan yang dilakukan oleh manusia.
2. Dilihat dari sumbernya etika bersumber dari akal pikiran Sebagai terbatas, dapat berubah, memiliki kekurangan, kelebihan dan sebagainya.
3. Dilihat dari fungsinya etika memiliki fungsi sebagai penilai, penentu dan penetap terhadap suatu tingkah laku yang dilakukan oleh individu.

4. Dilihat dari segi sifatnya Etika bersifat relatif yakni dapat berubah mengikuti perkembangan zaman.

Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana penunjang keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran akan memudahkan pengajar penyampaian materi. Menurut Asteria (2019) media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas BIPA. Salah satu contoh media pembelajaran yang bisa digunakan yaitu video interaktif. Menurut Munir (2015: 289) video merupakan suatu teknologi yang menangkap, merekam, mengolah, memindah dan menyimpan urutan gambar diam kemudian menyajikan adegan-adegan dalam gerak elektronik. Dari pendapat tersebut jika disederhanakan maka video merupakan suatu bentuk dari teknologi yang merekam dan memutar urutan gambar yang disajikan dalam gerak elektronik. Video bisa mejadi salah satu bahan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik yaitu video pembelajaran. Menurut Fahri (2020) video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan berpedoman prinsip pembelajaran sehingga pemelajar memahami materi dengan lebih mudah dan menarik. Selain mudah digunakan video interaktif dapat menarik minat pembelajar BIPA karena menampilkan gambar visual disertai dengan audio yang menarik. Media video interak memiliki beberapa kelebihan diantaranya sebagai berikut.

1. Bisa menembus ruang waktu karena bisa digunakan dimana saja dan kapan saja.
2. Lebih relatis, karena bisa diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan pemelajar.

Terbatasnya media yang digunakan dalam pembelajaran BIPA, menjadi salah satu kendala bagi pengajar. Sependapat dengan Purwono dan Asteria (2021) media pembelajaran bahasa indonesia sebagai bahasa asing sangat terbatas. Mengingat terbatasnya jumlah media pembelaran menyebabkan variasi dari proses kegiatan belajar mengajar juga sangat terbatas. Kurangnya media pembelajaran yang dikembang menjadi salah satu kendala bagi pengajar BIPA. Pembelajar BIPA memerlukan media baru untuk membantu mereka dalam proses belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran BIPA sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural bagi pemelajar bipa madya.

2. Untuk mendeskripsikan kualitas video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural bagi pemelajar bipa madya.
 - a. Untuk mendeskripsikan validitas video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural bagi pemelajar bipa madya.
 - b. Untuk mendeskripsikan keefektifan video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural bagi pemelajar bipa madya.
 - c. Untuk mendeskrisikan kepraktisan video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural bagi pemelajar bipa madya.

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran etika bertamu yang ada di Indonesia dan jenis kalimat serta variasi media dalam proses pembelajaran BIPA.

METODE

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D (Reasech and Development). Pertimbangan untuk menggunakan metode peneletian ini dikarenakan penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berupa video interaaktif. Dalam mengembangkan media video interaktif menggunakan model pengembangan ADDIE Dick dan Carry. Alasan dipilihnya model ADDIE dikarenakan tahapan-tahapan dalam mengembangkan media sangat runtut dan mencakup semua tahapan yang diperlukan. model ADDIE memiliki lima tahap yaitu, Analyze (Analisis), Design (Pengembangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi).

Subjek uji coba penelitian ini yaitu mahasiswa BIPA tingkat Madya Universitas Negeri Surabaya. Adapun penyebutannya menggunakan kode dan asal pemelajar, seperti berikut.

Kode	Asal Pemelajar
D1.	Rusia
D2.	Myanmar
D3.	Cina
D4.	Arab

Jenis data yang digunakan dalam penilitian berupa data campuran kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif menurut Rijali (2019) merupakan jenis data yang berupa kata-kata atau tindakan. Berdasarkan pernyataan tersebut data kualitatid merupakan data yang berbentuk deskriptif dari ucapan ataupun kalimat yang tidak bisa diukur menggunakan angka. Data yang dianalisi secara

kualitatif merupakan data proses pengembangan video interaktif. Sedangkan data kuantitatif Menurut Sutisna (2020) data kuantitatif merupakan jenis data yang berbentuk angka kemudian dianalisis menggunakan rumus statistika. Untuk jenis data kuantitatif pada penelitian berupa nilai validitas materi dan validasi media, dan nilai uji coba.

Untuk mengetahui pengembangan media Video Interaktif Etika Bertamu Berbasis Plurikultural bagi Pemelajar BIPA Madya menggunakan lembar checklist. Untuk mengetahui validitas media Video Interaktif Etika Bertamu Berbasis Plurikultural bagi Pemelajar BIPA Madya menggunakan lembar angket validasi. Untuk mengetahui keefektifan media Video Interaktif Etika Bertamu Berbasis Plurikultural bagi Pemelajar BIPA Madya menggunakan soal tes. Untuk mengetahui kepraktisan media Video Interaktif Etika Bertamu Berbasis Plurikultural bagi Pemelajar BIPA Madya menggunakan lembar angket kepraktisan. Untuk Menurut Alfansyur & Mariyani, (2020) triangulasi data merupakan pendekatan multi metode yang dilakukan saat mengumpulkan dan meriset data agar mendapat hasil yang valid dan andal. Sedangkan untuk data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus rata-rata sederhana untuk memudahkan dalam menganalisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan ini akan memaparkan hasil penelitian yang didapatkan. Pada bagian ini akan dibahas mengenai proses pengembangan dan kualitas dari pengembangan video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural bagi pemelajar BIPA Madya. Berikut rincian dari hasil dan pembahasan dari pengembangan video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural bagi pemelajar BIPA Madya.

A. Proses Pengembangan Video Interaktif Etika Bertamu Berbasis Plurikultural bagi Madya

Proses Pengembangan video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural bagi pemelajar BIPA Madya telah dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE Dick and Carry. Langkah-langkah yang dilakukan sudah sesuai dengan model ADDIE Dick and Carry yang sudah disederhanakan yaitu, analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*). Pada proses pengembangan dari media video interaktif etika bertamu ini sesuai dengan tahapan-tahapan yang ada dalam

lembar check list. Berikut rincian dari tahapan yang berada dalam lembar check list.

A. Analyze

Pada tahap analisis dilakukan analisis sumber belajar dan variasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran pemelajar BIPA. Pada tahap ini dilakukan wawancara terhadap pengajar BIPA. Wawancara kepada pengajar BIPA dilakukan pada 6 Februari 2023 dengan tujuan untuk mendapatkan karakteristik pemelajar BIPA dan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran BIPA. Wawancara yang dilakukan kepada pemelajar menanyakan mengenai karakteristik pemelajar BIPA dan menanyakan proses pemahaman pemelajar. Selain menanyakan karakteristik dan kemampuan pemahaman pemelajar BIPA, ketika mewawancarai pengajar BIPA juga menanyakan penggunaan media pembelajaran apa saja yang sering digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran sering menggunakan power point. Karena keterbatasan media yang digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini menimbulkan proses pembelajaran yang monoton dan terkesan jenuh. Tidak hanya menanyakan tentang ketersediaan media pembelajaran, wawancara ini juga menanyakan mengenai materi etika bertamu dan jenis kalimat. Berdasarkan hasil wawancara mengenai materi pembelajaran BIPA, untuk materi etika bertamu merupakan materi baru bagi pemelajar BIPA. Sedangkan untuk materi jenis kalimat, sebelumnya mereka sudah mempelajari sekilas mengenai jenis-jenis kalimat.

Pada tahap ini juga dilakukan analisis terhadap buku BIPA yang digunakan dalam proses pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui materi apa saja diajarkan dalam buku, dan mengetahui ketersediaan etika apa saja yang dalam buku tersebut. Dari analisis buku didapatkan berupa etika bersosial seperti berjabat tangan ketika berkenalan dengan orang lain. Kemudian mengucapkan permissi ketika ingin melewati kerumunan orang banyak. Terakhir selalu menyapa kepada orang yang dikenal. Untuk materi yang diajarkan dalam buku tersebut khususnya materi tentang jenis kalimat juga diajarkan, akan tetapi hanya sebatas pengertian saja.

Berdasarkan analisis buku tersebut materi mengenai etika belum dibahas secara luas. Dari banyaknya etika yang berlaku di Indonesia khususnya materi tentang etika bertamu belum pernah dibahas dalam buku yang dianalisis. Masih banyak ruang yang bisa dijelajahi untuk mengembangkan sumber belajar. Materi yang dimuat dalam buku juga masih sangat terbatas, khususnya materi tentang jenis-jenis. Dalam buku

tersebut belum menjelaskan mengenai tentang pengertian jenis kalimat secara singkat. Materi tersebut belum menjelaskan penggunaa dan ciri-ciri dari setiap jenis kalimat.

Setelah melakukan wawancara dan analisis buku pembelajaran BIPA. Kemudian dilanjutkan dengan membagikan angket kebutuhan kepada pemelajar BIPA. Angket ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik dari pemelajar BIPA. Angket tersebut berisikan mengenai proses pembelajaran bahasa Indonesia dan penggunaan media pembelajaran sebagai sarana penopang tercapainya indikator dalam proses belajar mengajar.

No	Pertanyaan	Penilaian			
		Ya	Kurang	Tidak	Skor
1.	Apakah mata kuliah Bahasa Indonesia merupakan mata kuliah yang menyenangkan ?	$4 \times 3 = 12$	0	0	12
2.	Apakah pemelajar senang dengan pembelajaran jenis-jenis kalimat dalam Bahasa Indonesia?	$3 \times 3 = 9$	$1 \times 2 = 2$	0	11
3.	Apakah pemelajar senang dengan pembelajaran bahasa Indonesia materi jenis kalimat tanya, kalimat sapaa dan kalimat perintah ?	$3 \times 3 = 9$	$1 \times 2 = 2$		11
4.	Apakah pemelajar kesulitan dalam membedakan jenis-jenis kalimat?	$2 \times 3 = 6$	$2 \times 2 = 4$	0	10
5.	Apakah pemelajar kesulitan	$1 \times 3 = 9$	$3 \times 2 = 4$	0	11

	dalam menganalisis penggunaan jenis-jenis kalimat?				
6.	Apakah pemelajar mengetahui tentang media pembelajaran?	$4 \times 3 = 12$	0	0	12
7.	Apakah media pembelajaran dapat mempengaruhi proses pembelajaran?	$4 \times 3 = 12$	0	0	12
8.	Apakah pengajar BIPA sering menggunakan media pembelajaran?	$4 \times 3 = 12$	0	0	12
9.	Apakah pemelajar membutuhkan media pembelajaran untuk membantu dan mempermudah pembelajaran kata ulang?	$4 \times 3 = 12$	0	0	12
10.	Apakah jika pengajar BIPA menggunakan media pembelajaran dapat menambah semangat para pemelajar untuk belajar?	$4 \times 3 = 12$	0	0	12
Total		115			

Berdasarkan angket kebutuhan tersebut bisa disimpulkan bahwa pemelajar BIPA merasa senang dengan mata kuliah Bahasa Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dari pernyataan empat pemelajar BIPA yang menyatakan senang dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemelajar BIPA juga menyatakan senang dengan pembelajaran jenis-jenis kalimat. Hal tersebut dapat dibuktikan dari pernyataan tiga pemelajar yang

merasa senang dan satu pemelajar yang merasa kurang senang dengan pembelajaran jenis-jenis kalimat.

Jenis kalimat dalam Bahasa Indonesia ada bermacam-macam diantaranya, kalimat tanya, kalimat sapaan dan kalimat perintah. Dalam proses pembelajaran jenis-jenis kalimat, pemelajar BIPA mengalami kesulitan dalam membedakan jenis-jenis kalimat. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan dua siswa yang meras kesulitan dan dua siswa yang merasa sedikit kesulitan. Tidak hanya membedakan jenis-jenis kalimat, pemelajar BIPA juga kesulitan dalam penggunaan jenis-jenis kalimat. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan dua siswa yang meras kesulitan dan dua siswa yang merasa sedikit kesulitan.

Untuk mengatasi kendala yang terjadi pada pembelajaran BIPA, maka diperlukan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Seluruh pemelajar BIPA telah mengetahui apa itu media pembelajaran yang dibuktikan dengan adanya empat pemelajar yang sudah mengetahui apa itu media pembelajaran. Selain itu, ternyata menurut para pemelajar BIPA, media pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajar. Hal tersebut dibuktikan dengan empat pemelajar yang setuju dengan pernyataan tersebut.

Berdasarkan hasil data analisis kebutuhan dan karakteristik pemelajar jumlah skor kemudian dianalisis menggunakan hitungan persentasi sebagai berikut.

$$P = \frac{x}{y} \times 100\%$$

$$P = \frac{115}{120} \times 100\%$$

$$P = 95,83\%$$

Berdasarkan nilai persentase yang didapatkan bisa disimpulkan bahwa, pemelajar BIPA membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran menulis kata ulang. Hasil identifikasi kebutuhan dan karakteristik pemelajar menunjukkan persentase 95,83% dengan kriteria sangat membutuhkan dapat dilihat pada tabel 4.2. Hasil identifikasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan atau fasilitas media pembelajaran tidak sering digunakan atau kurang memfasilitasi pemelajar dalam proses pembelajaran sehingga mereka membutuhkan sebuah inovasi media yang lebih bervariasi.

Media pembelajaran ternyata sudah sering digunakan ketika proses pembelajaran BIPA. Hal tersebut dibuktikan dengan empat pembelajar BIPA yang menyatakan setuju dengan pernyataan tersebut. Selain

itu, penggunaan media pembelajaran mempermudah proses pembelajaran, hal tersebut juga dibuktikan dengan adanya empat pemelajar yang setuju dengan pernyataan tersebut. Bahkan, dari hasil identifikasi, ditemukan bahwa pemelajar merasa senang dengan adanya media pembelajaran penting dan dapat menambah semangat mereka dalam belajar.

Bisa disimpulkan perlu adanya variasi baru dalam sumber belajar dan media pembelajaran untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Adapun produk yang dihasilkan berupa video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural. Dengan mengaplikasikan kompetensi diharapkan pemelajar BIPA dapat mempelajari bahasa Indonesia melalui budaya, sependapat dengan (Asteria & Afni, 2023) bahwa plurikultural merupakan kemampuan untuk berpartisipasi dengan kebudayaan yang berbeda dan memperoleh beberapa bahasa.

B. Desain

Pada tahap desain ini peneliti melakukan desain terhadap video yang akan dibuat. Pada tahap ini peneliti menentukan spesifikasi produk yang dibuat dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan sehingga proses belajar tersusun rapi. Untuk spesifikasi produk yang akan dibuat berdurasi 10--15 menit. Tujuan pembelajaran pada video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural sebagai berikut.

- (a) Mengenali norma etika bertamu yang ada di Indonesia.
- (b) Memahami jenis kalimat yang sering digunakan ketika bertamu beserta contohnya dengan benar.
- (c) Menulis percakapan menggunakan kalimat tanya sapaan dan kalimat perintah.

Setelah menentukan tujuan pembelajaran kemudian dilanjutkan menyusun konsep video yang akan dibuat mulai dari pembukaan yang meliputi pengenalan, pertanyaan interaktif dan memasukan tujuan pembelajaran. Selanjutnya inti video, pada inti video berisikan tentang penjelasan mengenai kalimat tanya, kalimat sapaan dan kalimat perintah serta penggunaannya. Kemudian dilanjutkan dengan reka adegan ketika bertamu dan penjelasan mengenai etika bertamu yang ada di Indonesia. Kemudian bagian penutup, pada bagian penutup berikan kesimpulan dari materi yang sudah diajarkan pada inti video kemudian penugasan untuk melatih pemahaman pemelajar BIPA.

Setelah menyusun instrumen penelitian, seperti lembar identifikasi kebutuhan, lembar validasi, dan lembar

angket respon. Lembar indentifikasi digunakan untuk mengetahui kebutuhan dari pemelajar BIPA. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan materi dan media. Lembar angket respon digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran.

C. Development

Tahap berikutnya merupakan tahap pengembangan, pada tahap ini meliputi pengambilan video yang dilakukan sekitar 3 hari kemudian dilanjutkan dengan mengedit video. Produk yang dikembangkan sesuai dengan spesifikasi yang sudah ditentukan. Video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural berdurasi sekitar 10 sampai 15 menit. Kemudian video tersebut akan diedit menggunakan aplikasi dengan ukuran 16:9. Video tersebut disusun menjadi video yang utuh dan ditambahkan tulisan atau gambar agar lebih menarik perhatian pemelajar BIPA. Rincian kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan sebagai berikut.

a. Praproduksi

Sebelum membuat media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural langkah-langkah yang harus dilakukan diantaranya sebagai berikut.

- 1) Mengumpulkan materi yang akan disampaikan dari beragam referensi.
- 2) Mengatur seting tempat, waktu dan suasana.
- 3) Menentukan pemeran untuk reka adegan bertamu.
- 4) Menyusun naskah video interaktif mulai dari pembukaan, isi dan penutup.

Pada tahap penyusunan naskah video interaktif disesuaikan dengan seting tempat yang sudah dipilih. Naskah disusun berdasarkan adegan penting ketika reka adegan bertamu ke rumah. Mulai dari membuat janji, ketika tiba di rumah, dan adegan ketika ingin berpamitan pulang. Setelah naskah siap kemudian naskah diberikan kepada pemeran untuk dipelajari sebelum pengambilan gambar dilakukan.

b. Produksi

Setelah menyusun naskah video kemudian dilanjutkan dengan mengambil gambar. Ketika mengambil gambar diperlukan 1-2 hari, mulai dari gambar ketika adegan bertamu dan penjabaran materi. Setelah melakukan pengambilan gambar dilanjutkan mengedit video. Video yang sudah direkam kemudian diedit. Pada proses edit video ditambah latar belakang dan *background* untuk

menarik perhatian pemelajar BIPA. Video interaktif etika bertamu diedit dengan ukuran 16:9 yang biasa digunakan dalam video konten YouTube untuk memudahkan dalam mengedit. Materi yang dimuat dalam video interaktif sebagai berikut.

Materi Etika Bertamu

- 1) Membuat janji
Sebelum berkunjung kebanyakan masyarakat Indonesia membuat janji dengan tuan rumah. Hal tersebut dilakukan untuk memberitahukan tuan rumah bahwa kita akan berkunjung.
- 2) Mengucapkan salam
Kebanyakan masyarakat Indonesia mengucapkan salam kepada tuan rumah ketika tiba di rumah yang mereka kunjungi. Hal tersebut bertujuan untuk menyapa tuan rumah.
- 3) Mengetuk pintu
Masyarakat Indonesia ketika mengucapkan salam kepada tuan rumah selalu diiringi dengan mengetuk pintu.
- 4) Jangan masuk sebelum dipersilahkan
Ketika berkunjung ke rumah seseorang jangan masuk ke dalam sebelum mendapatkan izin dari tuan rumah. Hal tersebut merupakan dinilai lebih sopan.
- 5) Jangan duduk sebelum dipersilahkan
Ketika berkunjung ke rumah seseorang jangan duduk di sofa atau kursi sebelum mendapatkan izin dari tuan rumah. Hal tersebut dinilai lebih sopan.
- 6) Menolak ketika ditawarkan makanan
Kebanyakan masyarakat Indonesia ketika berkunjung ke rumah seseorang jika ditawari makanan atau minuman mereka menolaknya. Hal tersebut dilakukan mereka tidak ingin merepotkan tuan rumah karena harus menyiapkan makan atau minum.
- 7) Jangan mencicipi makan sebelum diizinkan
Apabila tuan rumah menyuguhkan makanan, masyarakat Indonesia jika ingin menikmati hidangan tersebut selalu menunggu izin dari tuan rumah. Hal tersebut dilakukan karena dinilai lebih sopan.
- 8) Berpamitan dan mengucapkan terima kasih
Masyarakat Indonesia ketika bertamu atau berkunjung ke rumah ketika ingin pulang selalu berpamitan kepada tuan rumah dan keluarganya dan mengucapkan terima kasih karena jamuan yang diberikan kepada tuan rumah.

Materi Jenis Kalimat

1) Kalimat Tanya

Kalimat tanya merupakan kalimat digunakan untuk menanyakan informasi kepada seseorang. Kalimat tanya selalu diawali dengan kata tanya seperti apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana (adiksimba).

2) Kalimat Sapaan

Kalimat sapaan merupakan kalimat yang digunakan untuk menyapa seseorang. Kalimat sapaan bisa berbeda-beda bergantung dengan lawan bicara yang kamu ajak berbicara dan situasi yang sedang terjadi. Contoh dari kalimat sapaan seperti selamat pagi, sampai jumpa, halo, hi, dll.

3) Kalimat Perintah

Kalimat perintah merupakan kalimat yang digunakan untuk meminta atau memerintah seseorang untuk melakukan sesuatu. Kalimat perintah sendiri memiliki ciri-ciri khusus seperti

- (1) Secara lisan ditandai perubahan intonasi bunyi.
- (2) Tertulis ditandai dengan tanda seru.
- (3) Kalimat perintah ajakan ditandai dengan kata ayo, mari, marilah, dll.
- (4) Kalimat perintah larangan ditandai dengan kata jangan, janganlah atau kata yang menyatakan larangan.

Setelah memasukan materi ke dalam video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural, dilanjutkan menentukan alat evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur pemahaman pemelajar BIPA mengenai materi yang disampaikan. Alat evaluasi ini berupa soal tes yang akan diberikan kepada pemelajar BIPA meliputi materi kebahasaan, etika dan jenis kalimat.

c. Pascaproduksi

Setelah merekam video kemudian dilakukan proses mengedit video berdasarkan spesifikasi yang sudah disusun sebelumnya. Setelah mengedit video interaktif, produk kemudian diberikan kepada validator ahli untuk melakukan validasi materi dan media. Untuk tahap validasi materi diberikan kepada validator ahli materi yakni Bapak Agung Sutrisno, S.S, M.Hum. Alasan pemilihan validator ahli materi adalah karena latar belakang validator merupakan dosen BIPA. Sedangkan untuk validator ahli media diberikan kepada Ibu Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd. Alasan pemilihan validator dengan melihat latar belakang validator sebagai dosen seni rupa, sehingga validator paham akan ilustrasi, keseimbangan

latar belakang media dan variasi transisi dan sebagainya. Validator ahli diberikan angket yang sudah disediakan untuk memperoleh data validitas materi dan media serta masukan. Validasi dilakukan sebelum video diimplementasikan pada proses pembelajaran. Berikut merupakan komentar dan saran dari validator ahli materi dan validator ahli media.

No	Nama	Jabatan	Komentar dan Saran
1	Agung Sutrisno, S.S, M.Hum	Dosen BIPA	1) Video contoh dapat dibuat lebih rapih lagi misalnya tidak hanya menyertakan video close up saja namun juga menyertakan gambar suasana rumah, suasana ruang tamu atau pengambilan gambar yang sedikit lebih jauh. 2) Pada penyebutan numeralia missal pertama, kedua,..... tidak perlu menggunakan kata yang. 3) Bisa ditambahkan unsur kebudayaan.
2	Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd.	Dosen Seni Rupa	1) Pada tujuan pembelajaran ada typo beserta. 2) Font terlalu penuh. 3) Menit 7.32 pemaparan kalimat tanya, sapaan, dan perintah, sebaiknya sub judul di warna berbeda atau tebal tipisnya dibedakan

			dengan rincian pendukung.
			4) Iya benar, betul kayak diulang.
			5) Tugas dipisah-pisah saat menceritakan etika I dimunculkan saat menjelaskan soal dst.
			6) Credit tittle.

Setelah melakukan perbaikan sesuai dengan masukan validator ahli kemudian media video interaktif etika bertamu siap dilakukan uji coba awal. Untuk mengetahui respon dari pemelajar BIPA. Respon tersebut dijadikan bahan perbaikan sebelum melakukan uji coba lapangan. Setelah revisi maka uji coba awal dilakukan implementasi kepada pemelajar BIPA. Pada implementasi ini dimulai dengan pembukaan proses pembelajaran oleh pengajar BIPA. Dilanjutkan dengan menyimak video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural. Setelah menyimak video interaktif pemelajar BIPA diajak untuk membandingkan persamaan dan perbedaan etika bertamu yang ada di Indonesia dan negara asal pemelajar. Kemudian proses implementasi ditutup dengan penugasan yang diberikan pengajar BIPA.

D. Implementation

Implementasi yang dilakukan kepada empat pemelajar BIPA tersebut mendapatkan hasil yang cukup baik. Implementasi video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural dilakukan setelah melakukan validasi kepada ahli materi dan media. Uji coba lapangan pada tanggal 16 Mei 2023. Kegiatan yang dilakukan adalah aktivitas implementasi media, hasil belajar dan respon pemelajar saat menggunakan media video interaktif. Adanya uji coba digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media saat digunakan dalam proses pembelajaran materi kata etika bertamu dan jenis-jenis kalimat. Untuk rincian tahapan implementasi sebagai berikut.

Langkah Pembelajaran

Ketika implementasi dikelas proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang sudah dirancang sebelumnya. RPP tersebut dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang termuat dalam video interaktif etika

bertamu berbasis plurikultural. Berikut rincian kegiatan yang termuat di dalam RPP.

Pembukaan

1. Pengajar membuka proses belajar mengajar dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada pemelajar.
2. Pengajar memberikan pertanyaan pemantik kepada pemelajar BIPA, seperti “Apakah kalian pernah berkunjung dengan orang lain?”
3. Kemudian pemelajar menceritakan pengalaman mereka ketika berkunjung kerumah orang lain.
4. Kemudian pengajar menjelaskan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

5. Pengajar menjelaskan media video interaktif etika bertamu yang ada di Indonesia dan mengajak pemelajar untuk menyimaknya bersama.
6. Pemelajar menyimak video interaktif yang ditampilkan di depan kelas dengan saksama.
7. Kemudian pengajar mengajak diskusi dan menjelaskan kepada pemelajar BIPA mengenai etika bertamu yang ada di Indonesia.
8. Pengajar mengajak membandingkan etika bertamu yang ada di Indonesia dengan negara asal masing-masing pemelajar untuk mencari persamaan dan perbedaannya.
9. Pengajar memberikan nomor undian untuk menentukan urutan giliran pemelajar BIPA saat melakukan presentasi.
10. Kemudian pemelajar BIPA menceritakan persamaan dan perbedaan etika bertamu yang ada di Indonesia dengan negara asal mereka.

Evaluasi dan Penutup

11. Pengajar mengadakan sesi tanya jawab mengenai materi yang disampaikan.
12. Pengajar memberikan apresiasi pemelajar BIPA dan merefleksikan atau materi yang di dapatkan pada pembelajaran hari ini.
13. Pengajar memberikan penugasan untuk mengukur pemahaman pemelajar BIPA mengenai materi yang disampaikan.
14. Pengajar menutup proses pembelajaran dan memberikan motivasi kepada pemelajar BIPA agar bisa mengimplementasikan etika bertamu di Indonesia ketika berkunjung kerumah orang lain ketika berada di Indonesia.

Pada akhir proses pembelajaran pemelajar BIPA diberikan lembar angket respon untuk mengetahui kepraktisan dari media video interaktif yang dibuat. Berdasarkan angket tersebut nilai persentase yang didapatkan sebesar 96,66% yang masuk dalam kategori praktis.

Langkah terakhir yang merupakan evaluasi, Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural yang sudah dikatakan valid, efektif dan praktis. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil kevalidan dengan persentase 95,65% dengan kategori sangat valid, hasil keefektifan dengan persentase 87,5% dengan kategori sangat efektif, hasil kepraktisan dengan persentase 96,66% dengan kategori sangat praktis. Maka dari itu, media video interaktif dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena telah melalui serangkaian proses uji coba secara bertahap.

B. Kualitas Video Interaktif Etika Bertamu Berbasis Plurikultural bagi BIPA Madya.

Media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural termasuk berkualitas apabila dinyatakan valid, efektif, dan praktis. Oleh karena itu, media video interaktif dianalisis untuk mengukur kevalidan, keefektifan dan kepraktisan. Untuk mengukur kevalidan media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural dilakukan validasi kepada validator ahli materi dan media.

a. Kevalidan Media Video Interaktif Etika Bertamu Berbasis Plurikultural

Untuk mendapat nilai kevalidan media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural melalui validasi dari validator ahli. Penelitian ini melibatkan validator ahli untuk mendapatkan hasil akhir validnya media yang dibuat. Para validator yang terlibat yaitu, Bapak Agung Sutrisno, S.S, M.Hum sebagai validator ahli materi. Sedangkan untuk validator ahli media yaitu Ibu Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan validasi yang dilakukan media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural masuk kategori layak untuk digunakan ketika pembelajaran di kelas.

Peneliti dalam melakukan validasi menggunakan lembar angket untuk mendapatkan data validasi media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural. Validator ahli dapat memberikan nilai melalui lembar angket yang sudah dibuat sesuai dengan kriteria yang ada

di lembar angket. Adapun nilai yang disajikan sebagai berikut.

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup baik

1 = Kurang baik

Setelah angket validasi diberikan validator ahli materi dan validator ahli media, nilai yang diberikan akan dijadikan tolak ukur kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil perhitungan oleh validator ahli materi lakukan, media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural mendapatkan nilai 94,44% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil perhitungan oleh validator ahli media lakukan, media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural mendapatkan nilai 96,87% dengan kriteria layak. Kemudian kualifikasi nilai validasi, nilai yang diperoleh dari validator ahli materi dan validator ahli media akan dikalkulasikan mendapatkan nilai kevalidan dari para validator ahli. Kedua nilai tersebut akan dimasukkan dalam rumus rata-rata sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{nilai validasi materi} + \text{nilai validasi media}}{2}$$

$$P = \frac{94,44\% + 96,87\%}{2}$$

$$P = 95,65\%$$

Hasil dari validator ahli mendapatkan nilai 95,65% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Dari nilai hasil validasi media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural dinyatakan valid dan layak digunakan untuk proses pembelajaran etika bertamu yang ada di Indonesia dan jenis kalimat.

b. Keefektifan Media Video Interaktif Etika Bertamu Berbasis Plurikultural

Untuk mengetahui keefektifan dari media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural menggunakan cara tes kepada pemelajar BIPA. Pemelajar BIPA diberikan beberapa pertanyaan untuk mengukur pemahaman mereka setelah menyimak video tersebut. Nilai dari hasil tes mereka digunakan untuk mengukur nilai keefektifan media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural. Nilai-nilai yang diperoleh pemelajar BIPA sebagai berikut..

Nilai Penugasan Pemelajar BIPA

No	Kode Subjek	Asal Negara	Aspek Jenis Kalimat	Aspek Etika	Aspek Kebiasaan	Nilai Akhir
1.	D1	Rusia	35	35	20	90
2.	D2	Myanmar	35	35	20	90
3.	D3	China	35	30	20	85
4.	D4	Arab	35	30	20	85

Berdasarkan penilaian penugasan yang dilakukan pemelajar BIPA melalui media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural menunjukan hasil yang sangat baik. Nilai pemelajar BIPA diperoleh melalui soal tes yang diberikan sesuai dengan materi etika bertamu dan jenis-jenis kalimat. Nilai tertinggi yang didapatkan oleh pemelajar BIPA melalui media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural yaitu 90. adapun nilai terendah yang didapatkan oleh pemelajar BIPA hasil dari penugasan menggunakan media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural yaitu 85.

Berdasarkan hasil nilai hasil soal tes pemelajar BIPA, rata-rata nilai yang diperoleh pemelajar BIPA sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{y}$$

$$P = \frac{350}{4}$$

$$P = 87,5$$

Berdasarkan implementasi yang dilakukan nilai yang diperoleh sebesar 87,5 yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Berdasarkan nilai yang didapatkan maka media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural dinyatakan efektif dan bisa digunakan dalam pembelajaran materi etika bertamu dan jenis-jenis kalimat.

c. Kepraktisan Media Video Interaktif Etika Bertamu Berbasis Plurikultural

Untuk nilai kepraktisan media video interaktif etika bertamu bisa didapatkan menggunakan lembar angket respon yang dibagikan kepada pemelajar BIPA. Angket respon diberikan untuk mendapatkan nilai kemudahan dalam penggunaan media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural dalam mencapai tujuan pembelajaran. Lembar angket yang dibagikan kepada empat pemelajar BIPA. Nilai angket respon pemelajar BIPA Universitas Negeri Surabaya akan disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Respon Pemelajar BIPA

No	Pertanyaan	Penilaian			
		Ya	Kurang	Tidak	Skor
1.	Apakah media video interaktif mudah untuk digunakan dalam berbagai macam kondisi?	4 x 3 = 12	0	0	12
2.	Apakah penyampaian materi dalam video mudah untuk dipahami?	3 x 3 = 9	1 x 2 = 2	0	11
3.	Apakah peran video interaktif dalam pembelajaran materi jenis kalimat dapat membantu mempermudah proses pembelajaran?	4 x 3 = 12	0	0	12
4.	Apakah video interaktif sesuai digunakan dalam proses pembelajaran materi jenis kalimat ?	4 x 3 = 12	0	0	12
5.	Apakah kalian dapat lebih aktif belajar ketika menggunakan media video interaktif dalam proses pembelajaran?	3 x 3 = 9	1 x 2 = 2	0	11
Jumlah		58			

Berikut merupakan penjabaran angket respon pemelajar terhadap media video interaktif . Pemelajar merasa mudah menggunakan dan terbantu dalam pembelajaran materi kata ulang dengan menggunakan

video. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan empat pemelajar yang menyatakan senang. Selain itu, mereka juga mudah memahami materi yang disampaikan ketika proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan video interaktif. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan tiga pemelajar yang merasa bersemangat dan satu pemelajar yang merasa kurang bersemangat.

Media video interaktif tentunya dapat membantu memahami jenis kalimat dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan empat respon pemelajar yang merasa terbantu dengan peran media video dalam pembelajaran. Media dapat berperan maksimal dalam membantu proses pembelajaran tentunya ketika media tersebut sesuai digunakan. Pemelajar menyatakan bahwa video tersebut sesuai digunakan yang dibuktikan dengan empat pemelajar yang merasa video interaktif sesuai digunakan. Selain itu, video juga dapat menambah keaktifan pemelajar dalam proses pembelajaran yang dibuktikan dengan tiga pemelajar merasa setuju dan satu pemelajar merasa kurang setuju.

Berdasarkan hasil nilai hasil respon pemelajar BIPA yang diperoleh berdasarkan tabel sebagai berikut.

$$P = \frac{x}{y} \times 100\%$$

$$P = \frac{58}{60} \times 100\%$$

$$P = 96,66\%$$

Berdasarkan angket yang diberikan media video interaktif mendapatkan nilai sebesar 96,66% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan nilai yang didapatkan media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran etika bertamu dan jenis-jenis kalimat.

Setelah mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan dari media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural, maka kualitas media bisa ditentukan. Untuk menentukan kualitas media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural dilakukan dengan melakukan pengkalkulasi presentase nilai kevalidan 95,65%, persentase nilai keefektifan 87,5%, dan persentase nilai kepraktisan 96,66%. Kalkulasi nilai kualitas sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{3}$$

$$P = \frac{95,65 + 87,5 + 96,66}{3}$$

$$P = 93,27 \%$$

Hasil akhir dari penentuan kualitas media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural mendapatkan nilai sebesar 93,27 % masuk dalam kategori sangat berkualitas. Berdasarkan nilai bisa dikatakan media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural dinyatakan berkualitas dan layak digunakan untuk pembelajaran etika bertamu dan jenis kalimat.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini bisa menjawab atau mengatasi kurangnya sumber belajar dan variasi media pembelajaran ketika proses pembelajaran BIPA. Video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural ini bisa digunakan untuk proses pembelajaran tentang etika bertamu yang ada di Indonesia dan jenis kalimat. Dengan ada media ini diharapkan pemelajar BIPA lebih mudah dalam mempelajari etika yang ada di Indonesia khususnya etika bertamu dan jenis kalimat. Khususnya pengertian dan penggunaan dari kalimat tanya, kalimat sapaan, dan kalimat perintah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses Pengembangan Video Interaktif Etika Bertamu Berbasis Plurikultural

Pada proses pengembangan media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural terdapat lima langkah. Pertama tahap analisis dilakukan dengan cara observasi langsung ke kelas pemelajar BIPA dan wawancara terhadap pengajar BIPA untuk mengidentifikasi latar belakang neagar asal dan kebutuhan pemelajar BIPA. Kedua tahap desain, pada tahap ini dilakukan desain format terhadap video yang dibuat, menentukan materi dan tujuan pembelajaran. Ketiga tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan pengambilan gambar, mengedit video sesuai dengan format yang sudah dibuat dan melakukan validasi kepada validator ahli. Keempat tahap implementasi, pada tahap ini media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural dilakukan uji coba kepada pemelajar BIPA. Kelima tahap revisi, pada tahap ini dilakukan revisi media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural sesuai dengan masukan dari validator ahli dan saran dari pemelajar BIPA. Setelah melalui semua langkah-langkah tersebut revisi produk, dijadikan ukuran bahwa media pembelajaran sudah valid, efektif, dan praktis sehingga layak digunakan.

2. Kualitas Media Video Interaktif Etika Bertamu Berbasis Plurikultural

Kualitas pengembangan media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural dinyatakan berkualitas untuk pembelajaran etika bertamu dan jeni-jenis kalimat bagi BIPA Madya. Produk dinyatakan berkualitas karena media video interaktif mendapatkan nilai persentase sebesar 92,22%. Kualitas media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural dapat dideskripsikan berdasarkan hasil penilaian kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

- a. Kevalidan media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural berdasarkan penilaian validator ahli mendapatkan nilai sebesar 92,52%, sehingga bisa dikategorikan sebagai media yang valid.
- b. Keefektifan media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural berdasarkan hasil penilaian terhadap pemelajar BIPA mendapatkan nilai sebesar 87,5%, sehingga bisa dikategorikan sebagai media yang efektif.
- c. Kepraktisan media video interaktif etika bertamu berbasis plurikultural berdasarkan angket yang diberikan kepada pemelajar BIPA mendapatkan nilai sebesar 96,66%, sehingga bisa dikategorikan sebagai media yang praktis.

DAFTAR RUJUKAN

- Asteria, P. V. (2019). Penerapan Media Gambar Dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi Di Kelas Multi-Level Bipa. *Kode: Jurnal Bahasa*, 8(2), 1–17.
- Asteria, P. V., & Afni, A. N. (2023). Prototipe Pembelajaran Plurilingual dan Plurikultural Berbasis Budaya Jawa pada Pembelajaran Bipa. *Paramasastra Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 10(1), 113–127.
- Dewi, E. K., & Asteria, P. V. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BIPA MADYA KOMPETENSI PLURILINGUAL DAN PLURIKULTURAL DENGAN STRATEGI FLIPPED LEARNING. *ejournal.unesa.ac.id*.
- Fahri, M. U. (2020). *PEMANFAATAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*. 1–14.
- Ferdinand, G. R., Madallo, E., Palamba, R., Josua, R., Manajemen, J., Ekonomi, F., & Jaya, U. A. (2019). ETIKA DALAM KEHIDUPAN BERMASYARAKAT. *academia.edu*.
- Purwono, P. Y., & Asteria, P. V. (2021). Pembelajaran Bipa Dengan Aplikasi Awan Asa Berbasis Pengenalan Lintas Budaya. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 17(1), 97–107.
- <https://doi.org/10.25134/fon.v17i1.4199>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Sutisna, I. (2020). Statistika Penelitian: Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Universitas Negeri Gorontalo*, 1(1), 1–15. <https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/4610/Teknik-Analisis-Data-Penelitian-Kuantitatif.pdf>
- Tanwin, S. (2020). Pembelajaran Bipa (Bahasa Indonesia Penutur Asing) Dalam Upaya Internasionalisasi Universitas Di Indonesia Pada Era Globalisasi. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 31–38. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1215>
- Tas'adi, R. (2016). Pentingnya Etika Dalam Pendidikan. *Ta'dib*, 17(2), 189. <https://doi.org/10.31958/jt.v17i2.272>