

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERMUATAN NORMA  
AKTIVITAS SEHARI-HARI BERBASIS PLURIKULTURAL  
BAGI PEMELAJAR BIPA MADYA**

**Lukman Hadi Wibowo**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[lukmanhadi.19019@mhs.unesa.ac.id](mailto:lukmanhadi.19019@mhs.unesa.ac.id)

**Prima Vidya Asteria**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[primaasteria@unesa.ac.id](mailto:primaasteria@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Latar belakang penelitian ini adalah jumlah media pembelajaran BIPA yang terbatas sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran BIPA. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran video interaktif bermuatan norma aktivitas sehari-hari masyarakat Indonesia sebagai media pembelajaran BIPA madya. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*). Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Tahap analisis berisi analisis silabus, sumber belajar dan kebutuhan pemelajar BIPA. Tahap desain berisi rancangan prototipe dan *story board* pembuatan media pembelajaran BIPA. Tahap pengembangan berisi pengambilan dan pengeditan video interaktif, serta validasi produk. Materi yang dipilih adalah kata imbuhan dalam norma aktivitas sehari-hari. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi. Data dianalisis menggunakan teknik kualitatif. Kualitas media pembelajaran diperoleh dari hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi. Hasil persentase validator ahli media adalah 93,75% dan validator ahli materi 95%. Rata-rata dari hasil akhir validasi ahli media dan validasi ahli materi adalah 94,37%. Dari hasil rata-rata validasi ahli media dan validasi ahli materi dapat disimpulkan bahwa media video interaktif bermuatan norma aktivitas sehari-hari layak digunakan sebagai media pembelajaran BIPA level madya.

**Kata Kunci:** BIPA, video interaktif, norma aktivitas sehari-hari, kata imbuhan.

**Abstract**

*The background of this research is the limited number of BIPA learning media, so it is necessary to develop BIPA learning media. The purpose of this research is to develop interactive video learning media containing the norms of daily activities of the Indonesian people as medium BIPA learning media. This study used the R&D method with the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis (analyze), design (design), development (develop), implementation (implement), and evaluation (evaluate). However, this research only reached the development stage. The analysis stage contains an analysis of the syllabus, learning resources and needs of BIPA students. The design stage contains prototype designs and story boards for making BIPA learning media. The development stage consists of capturing and editing interactive videos, as well as product validation. The material chosen is affix words in the norms of daily activities. The data in this study were obtained from the results of media expert validation and material expert validation. Data were analyzed using qualitative techniques. The quality of learning media is obtained from the results of media expert validation and material expert validation. The percentage of the media expert validator is 93.75% and the material expert validator is 95%. The average of the final results of media expert validation and material expert validation is 94.37%. From the results of the average media expert validation and material expert validation, it can be concluded that interactive video media filled with daily activity norms is appropriate for use as an intermediate level BIPA learning medium.*

**Keywords:** BIPA, interactive videos, daily activity norms, affixes

## PENDAHULUAN

Indonesia sebagai Negara yang saat ini menjadi sorotan dunia karena aspek ekonomi, pendidikan, sosial, budaya dan bahasa berpotensi untuk menunjang komoditas di negara dunia. Potensi tersebut menjadikan banyak warga asing yang mulai berwisata, berinvestasi, bekerja, atau belajar di Indonesia. Tentunya, kemampuan dasar yang harus dimiliki warga asing dalam melakukan hal tersebut adalah berbahasa Indonesia. Sejak tahun 2015, pemerintah telah membuka program bagi orang asing yang ingin belajar Bahasa Indonesia, baik yang masih tingkat pemula ataupun tingkat mahir. Jumlah pemelajar asing pada tahun 2015—2021 yaitu 142.484 pemelajar. Jumlah tersebut terdiri dari 41 Negara di berbagai kawasan, di antaranya Amerika dan Eropa sebanyak 10.548 pemelajar, di Asia Tenggara sebanyak 61.448 pemelajar, dan Asia Pasifik serta Afrika sebanyak 70.490 pemelajar serta tercatat kurang lebih ada 355 lembaga di luar negeri yang menjalankan program pembelajaran bahasa Indonesia (Kemendikbud, 2021). Hal ini menunjukkan keinginan kuat Negara Indonesia untuk mengembangkan bahasa Indonesia di kancah Internasional. Saat ini, Kemenristekdikti gencar melakukan kerja sama dengan berbagai perguruan tinggi di Indonesia untuk mengembangkan program pembelajaran Bahasa Indonesia bagi orang Asing, atau biasa disebut BIPA. BIPA singkatan dari “Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing” merupakan program pembelajaran yang dikhususkan bagi warga Negara Asing yang ingin belajar Bahasa Indonesia (Ani & Suyitno, 2022). Berbagai perguruan tinggi di Indonesia, baik negeri maupun swasta telah membuka program BIPA, misalnya Universitas Negeri Surabaya (UNESA), Universitas Islam Malang (UNISMA), Universitas Airlangga (UNAIR), Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), Universitas Gajah Mada (UGM), Universitas Inonesia (UI), dan lainnya.

BIPA tidak hanya berfokus pada pembelajaran bahasa saja, tetapi membahas tentang kebudayaan masyarakat Indonesia juga. (Riyanti, 2019) menyampaikan bahwa kebudayaan sebagai identitas Negara Indonesia harus disertakan dalam pembelajaran BIPA. Pemelajar dapat mempelajari tentang kultur Indonesia, hubungan sosial dan karakter masyarakat Indonesia, serta norma-norma yang berlaku sebagai entitas masyarakat Indonesia. Pemelajar BIPA yang telah memahami budaya di Negara asal dapat mempelajari dan memberikan pendapat tentang budaya di Negara Indonesia, sehingga pemelajar BIPA dapat membandingkan antara budaya asal dengan budaya di Negara Indonesia dari berbagai aspek.

Suyitno (2017) menjelaskan bahwa ada 7 unsur budaya yang dapat digunakan dalam pembelajaran BIPA, yaitu: (1) sistem peralatan dan perlengkapan hidup, misalnya alat-alat produksi, konsumsi, distribusi, rumah, pakaian, perhiasan, dan senjata. (2) Sistem mata pencarian hidup, misalnya bercocok tanam, berburu, meramu, berdagang, peternakan dan perikanan. (3) Sistem kemasyarakatan, misalnya sistem kekeluargaan atau kekerabatan, sistem sosial setempat, sistem kenegaraan, sistem asosiasi dan perkumpulan. (4) Bahasa (tulisan dan

lisan). (5) Kesenian, misalnya seni lukis, seni patung, seni drama, tari, dan music, seni relief, seni sastra. (6) Sistem pengetahuan, misalnya pengetahuan alam, tubuh manusia, flora dan fauna, kelakuan sesama manusia, bilangan, zat dan unsur, ruang dan waktu. (7) Sistem religius, misalnya keyakinan dan kepercayaan, sistem upacara keagamaan, ilmu gaib, sistem nilai dan pandangan hidup.

Pembelajaran budaya erat kaitannya dengan norma yang ada di masyarakat (Syairi, 2013). Norma merupakan aturan yang menjadi pedoman perilaku atau tindakan seseorang dalam bermasyarakat (Calhoun, 2022). Pembelajaran norma bagi pemelajar BIPA akan menambah pengetahuan tentang nilai-nilai yang berkembang di masyarakat Indonesia sehingga pemelajar dapat mengetahui hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan, serta hal tersebut akan menjadi bahan komparasi dengan norma yang ada di Negara asal. Contoh norma yang berkembang sampai saat ini dan sering kita jumpai di Indonesia adalah Norma agama, misalnya dilarang merusak sesajen. Sesajen merupakan Sastra Jen Rahayu Ning Rat Pangruwat Ing Diyu. Atau dalam terjemahannya adalah ilmu pengetahuan alam yang harus dipahami agar memperoleh kesehatan, kelamatan dan kesejahteraan di alam raya, serta dihindarkan dari kebingungan dan keraguan (Hendrawan et al., 2015). Dalam sesajen terdiri dari beberapa komponen, misalnya parupuyan/gerabah, rujakeun (rujukan), cai leuteun (air minum), telur ayam kampung, beras, pisang manggala dan pisang emas matang, pelita dari bahan minyak kelapa, kujang menancap di atas kelapa, cermin, sisir, sinjang batik corak garuda, minyak wangi, pohon/ daun hanjuang, seperangkat sepaheun/ siri, garam, gula jawa, hahampangan (kerupuk dari singkong), kembang setaman, cerutu, boeh larang (kain suci). Semua komponen tersebut memiliki makna dan tujuan tersendiri. Sesajen digunakan oleh seseorang yang beragama hindu untuk menghormati para leluhur yang telah meninggal dan sebagai sarana berdo'a untuk mendekatkan diri kepada Tuhan (Adam et al., 2019). Sesajen biasanya diletakkan di tempat-tempat yang dianggap sakral, yaitu pura (tempat ibadah agama hindu), pohon, dan lainnya. Masyarakat Indonesia dilarang merusak sesajen yang telah disusun karena hal tersebut termasuk bagian bentuk menghargai perbedaan beribadah dalam beragama.

Dalam kasusnya, pemelajar BIPA kesulitan memahami materi yang diajarkan karena salah satunya adalah media yang digunakan sulit dipahami dan kurang menarik sehingga mahasiswa merasa bosan (Shofia & Suyitno, 2020). Dari kesulitan tersebut, pengajar BIPA berlomba-lomba membuat media pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik, terutama pada materi norma masyarakat Indonesia. salah satu solusi dalam permasalahan tersebut adalah video interaktif. Video interaktif merupakan salah satu media yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran karena menyajikan audio visual yang berisi materi pembelajaran, baik berupa teori, prinsip, konsep dasar yang membantu pemahaman terhadap materi (Gedera & Zalipour, 2018). Keunggulan video interaktif adalah pemelajar dapat mengimajinasikan materi yang diajarkan dengan mudah karena dijelaskan

menggunakan audio visual dan dapat diulang-ulang. Video interaktif lebih fleksibel dapat digunakan kapanpun dan di manapun karena dapat diakses melalui gawai dan dapat menjadi bahan diskusi serta penugasan yang menarik. Selain itu, video dapat menstimulus pemikiran dan meningkatkan motivasi dengan cepat sehingga pemelajar dapat merespon dan mengimplementasikan dengan cepat (Intaniasari et al., 2022). Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran berupa video interaktif untuk mengajarkan Norma aktivitas sehari-hari Masyarakat Indonesia kepada pemelajar BIPA. Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran video interaktif bermuatan norma aktivitas sehari-hari berbasis plurikultural bagi pemelajar BIPA madya. Penelitian ini diharapkan dapat menambah motivasi belajar pemelajar BIPA tingkat madya pada materi kata imbuhan yang mudah dan dapat diakses di mana pun.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), *evaluate* (evaluasi), namun dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Pada tahap analisis dilakukan analisis silabus, analisis sumber belajar dan kebutuhan pemelajar BIPA. Tahap *design* dilakukan rancangan prototipe dan *story board* pembuatan media pembelajaran BIPA. Tahap *development* dilakukan pengambilan dan pengeditan video interaktif, serta validasi produk. Rincian dari tahap ADDIE sebagai berikut

### 1. *Analyze*

Pada tahap *analyze* dilakukan proses analisis kebutuhan pemelajar BIPA tingkat madya yang kemudian akan digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran video interaktif sebagai salah satu bahan ajar berbasis kompetensi plurikultural.

### 2. *Design*

Tahap ini dilakukan proses penyusunan prototipe yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran video interaktif. Hasil rancangan berupa *storyboard* rincian isi video dimulai dari pembukaan sampai dengan penutup dengan durasi waktu 10 menit.

### 3. *Develop*

Tahap *develop* merupakan tahap untuk mengembangkan media berdasarkan desain awal dan prototipe yang telah disusun sebelumnya. Pengembangan materi juga dimulai dari penyusunan RPP materi kata ulang bermuatan kuliner nusantara berbasis implikatur. Setelah media pembelajaran berupa video interaktif jadi, maka tahap selanjutnya adalah dilakukan uji validitas ahli materi dan ahli media. Validator ahli materi merupakan dosen BIPA karena fokus media pembelajaran ini adalah materi bagi pemelajar BIPA. Validator media adalah dosen seni rupa. Materi yang dipilih adalah kata imbuhan karena hasil wawancara dari pengajar BIPA menyebutkan

pemelajar BIPA merasa kesulitan dalam menggunakan kata imbuhan dalam kegiatan sehari-hari.

BIPA madya di Universitas Negeri Surabaya yang berasal dari Myanmar, Yaman, China, dan Rusia. Data lembar uji validitas. Teknik analisis data penelitian ini adalah teknik kualitatif. Teknik kualitatif digunakan untuk menjabarkan proses pengembangan media dengan menggunakan metode ADDIE. Instrumen pengumpulan data berupa lembar uji validitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan data hasil penelitian dan pembahasan untuk menjawab rumusan masalah yang telah disebutkan. Hal yang dijelaskan yaitu proses pengembangan video interaktif norma aktivitas sehari-hari berbasis plurikultural bagi pemelajar BIPA madya.

### 1. Proses Pengembangan Video Interaktif Norma Aktivitas Sehari-Hari Berbasis Plurikultural Bagi Pemelajar BIPA Madya

Proses pengembangan video interaktif norma aktivitas sehari-hari berbasis plurikultural bagi pemelajar BIPA madya dilakukan di Universitas Negeri Surabaya mulai bulan Desember 2022. Pengembangan video interaktif norma aktivitas sehari-hari berbasis plurikultural bagi pemelajar BIPA madya menggunakan model ADDIE. Langkah yang dilakukan dalam proses pengembangan video interaktif norma aktivitas sehari-hari berbasis plurikultural bagi pemelajar BIPA madya yaitu (1) analisis, berisikan penelitian dan pengumpulan informasi awal, hasil wawancara dengan pengajar BIPA, hasil identifikasi dan karakteristik pemelajar BIPA, (2) desain, (3) pengembangan, (4) Implementasi, (5) evaluasi.

#### 1) Analisis (*Analyze*)

Analisis merupakan tahap pertama dalam proses pengembangan video interaktif dengan metode ADDIE. Pada tahap ini berisikan penelitian dan pengumpulan informasi awal, hasil wawancara dengan pengajar BIPA, hasil identifikasi dan karakteristik Pemelajar BIPA.

Dalam penelitian dengan model ADDIE, tahap pertama yang perlu dilakukan adalah analisis mengenai pentingnya pengembangan produk yang meliputi model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta bahan ajar. Tentunya proses pengembangan produk diawali dari adanya permasalahan.

Setelah proses analisis permasalahan yang menjadi dasar pengembangan produk atau media, maka tahap yang tidak boleh terlewatkan adalah analisis kelayakan dan syarat untuk melakukan pengembangan produk.

#### (1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Pada tahap ini dilakukan penelitian dan pengumpulan informasi awal dengan cara mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik pemelajar. Langkah ini dilakukan dengan tujuan

untuk mengetahui serta mengumpulkan informasi kebutuhan dan karakteristik pemelajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan menyenangkan. Selain itu, dilakukan wawancara kepada pengajar BIPA untuk mengumpulkan informasi serta pengisian angket untuk pemelajar BIPA.

## (2) Hasil Wawancara dengan Pengajar BIPA

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui informasi dan memperoleh data kebutuhan dan karakteristik siswa yang diberikan oleh pengajar BIPA dan penggunaan media dan metode pembelajaran yang biasanya digunakan pada saat proses pembelajaran. Wawancara dilakukan pada tanggal 30 Januari 2022 kepada pengajar BIPA. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa terdapat kendala dalam proses Penyampaian materi norma aktivitas sehari-hari Masyarakat Indonesia dengan materi kata imbuhan. Menurut hasil wawancara, kendala tersebut yaitu pengajar membutuhkan media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran materi tersebut. Selama ini pembelajaran BIPA masih menggunakan laptop, LCD, papan tulis, dan buku pelajaran saja. Hal ini membuat pemelajar merasa bosan dalam proses pembelajaran, kurang memperhatikan, serta konsentrasi mereka juga berkurang saat pembelajaran berlangsung.

## (3) Identifikasi kebutuhan

Setelah melakukan proses wawancara, pengambilan data identifikasi kebutuhan dan karakteristik pemelajar diperoleh dari pembagian angket identifikasi kebutuhan dan karakteristik pemelajar pada tanggal 18 April 2023.

Diketahui bahwa pemelajar merasa senang dengan mata kuliah Bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat dibuktikan dari pernyataan enam pemelajar BIPA yang menyatakan senang dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Jenis-jenis kata dalam Bahasa Indonesia ada bermacam-macam, salah satunya adalah imbuhan. Pembelajaran kata imbuhan merupakan salah satu pembelajaran yang disenangi oleh pemelajar BIPA. Hal tersebut dapat dibuktikan dari pernyataan tiga pemelajar yang merasa senang dan satu pemelajar yang merasa kurang senang dengan pembelajaran bahasa Indonesia, materi kata imbuhan.

Dalam proses pembelajaran kata imbuhan, pemelajar BIPA mengalami kesulitan dalam membedakan jenis-jenis kata imbuhan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan dua pemelajar yang merasa kesulitan dan dua pemelajar lain merasa sedikit kesulitan.

Kesulitan lain yang dialami oleh pemelajar BIPA adalah menganalisis penggunaan kata imbuhan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya satu pemelajar yang merasa kesulitan dan tiga pemelajar yang merasa sedikit kesulitan. Untuk mengatasi permasalahan kesulitan belajar dalam pembelajaran BIPA, maka diperlukan media pembelajaran yang tepat.

Seluruh pemelajar BIPA telah mengetahui apa itu media pembelajaran, hal tersebut dibuktikan dengan adanya empat pemelajar yang sudah mengetahui apa itu media pembelajaran. Selain itu, menurut para pemelajar BIPA, media pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang mereka sukai adalah video interaktif. Hal tersebut dibuktikan dengan empat pemelajar yang setuju dengan pernyataan tersebut. Di samping itu, pemelajar BIPA juga membutuhkan media pembelajaran video interaktif untuk membantu dan mempermudah materi kata imbuhan pemelajar BIPA, hal tersebut dibuktikan dengan empat pemelajar setuju. Bahkan, dari hasil identifikasi ditemukan bahwa pemelajar merasa keberadaan media pembelajaran video interaktif dapat menambah semangat mereka dalam belajar. Analisis kebutuhan juga meliputi analisis kemampuan yang harus dikuasai oleh pemelajar BIPA.

PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS BIDANG BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA) LEVEL IV	
SIKAP DAN TATA NILAI	Membangun dan membentuk karakter dan kepribadian manusia yang. 1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. 2. Memiliki moral, etika hidup berkelanjutan dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya. 3. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia. 4. Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan

	<p>kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungan hidupnya.</p> <p>5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan original orang lain.</p> <p>6. Menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas, dan Memberikan pelayanan prima diukur dari tingkat kepuasan pemberi tugas.</p>
KEMAMPUAN DI BIDANG KERJA	Melaporkan hasil pengamatan atas peristiwa dan mengungkapkan gagasan dalam topik bidangnya, baik konkret maupun abstrak, dengan cukup lancar tanpa kendala yang mengganggu pemahaman mitra tutur.
PENGETAHUAN YANG DIKUASAI	<p>Menguasai penggunaan tata bahasa dan kosa kata dalam berbagai jenis teks yang diajarkan yang meliputi.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan struktur frasa kompleks.</li> <li>2. Penggunaan jenis-jenis kalimat.</li> <li>3. Penggunaan imbuhan.</li> <li>4. Penggunaan kata hubung.</li> <li>5. Penggunaan kata ulang, dan</li> <li>6. Penggunaan kosa kata yang berkaitan dengan topik/bidang tertentu.</li> </ol>
HAK DAN TANGGUNG JAWAB	<p>Memiliki hak dan tanggung jawab sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bertanggung</li> </ol>

	<p>jawab terhadap penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.</p> <p>Berhak memperoleh pembelajaran bahasa yang sesuai dengan standar yang ditetapkan.</p>
--	---

**a) Sikap dan tata nilai**

Menunjukkan sikap yang sopan dan santun melalui tindakan dan tutur kata ketika berinteraksi di kelas dengan orang lain dengan menghargai kritik, dan saran dari teman sekelas tentang komentar yang siswa BIPA paparkan terkait pasar tradisional di Indonesia. Menghargai adat istiadat budaya dari negara asal siswa BIPA dan budaya masyarakat Indonesia ketika melakukan transaksi jual beli

**b)** dengan menggunakan pakaian dan tutur kata yang sopan. Menunjukkan sikap menghargai beragam kebudayaan, pandangan, kepercayaan, dan agama masyarakat Indonesia tentang cara melakukan transaksi di pasar tradisional.

**c) Kemampuan bidang kerja**

Kemampuan yang menjadi sasaran adalah keterampilan berbicara. Siswa BIPA mampu untuk menyampaikan komentar terhadap keunikan dan perbedaan cara masyarakat Indonesia melakukan transaksi dengan cara masyarakat negara asalnya bertransaksi dengan intonasi dan pelafalan yang tepat. Siswa BIPA diharapkan mampu menanggapi pertanyaan mitra tutur yakni teman sekelas ketika berdiskusi tentang keunikan pasar tradisional di Indonesia dan keunikan pasar tradisional di negara asalnya. Siswa BIPA diharapkan mampu memaparkan isu mutakhir tentang pengelolaan ekonomi di Indonesia melalui koperasi dan UMKM.

**d) Pengetahuan yang dikuasai**

Pengetahuan mencakup tata bahasa dalam bahasa Indonesia yaitu kata imbuhan

e) **Tanggung jawab dan hak**

Siswa BIPA diharapkan bertanggung jawab untuk menggunakan bahasa Indonesia sesuai norma kesopanan, situasi tutur, dan kaidah kebahasaan ketika melakukan negosiasi. Ketika melakukan kesalahan karena ketidaktahuan siswa BIPA terhadap norma kesopanan, situasi tutur, dan kaidah kebahasaan bahasa Indonesia. Siswa BIPA berhak mendapatkan bimbingan dan menyampaikan komentar terkait keunikan pasar tradisional dan kebiasaan jual beli masyarakat Indonesia.

f) **Plurilingual comprehension**

Penguasaan bahasa kedua setelah bahasa Ibu bagi siswa BIPA diharapkan dapat komprehensif dengan menggunakan pengetahuan mereka untuk mengontraskan konvensi genre dan pola tekstual pada bahasa Indonesia dengan bahasa ibu mereka untuk menunjang pemahaman siswa BIPA terhadap teks bacaan tentang pasar tradisional di Indonesia. Menyimpulkan pesan teks dengan memanfaatkan teks dengan tema yang sama yakni pasar tradisional dalam bahasa Indonesia ke dalam bahasa asal negara siswa BIPA. Menggunakan pengetahuan siswa BIPA tentang struktur gramatikal yang kontras pada struktur frasa kompleks, imbuhan (me-kan) yang bermakna benefaktif, kata ulang berubah bunyi ke dalam bahasa Indonesia ke dalam bahasa asal negara mereka. Plurilingual merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan dua atau lebih bahasa sebagai alat komunikasi. Kemampuan plurilingual biasanya juga digunakan untuk berkomunikasi dengan tujuan tertentu, misalnya komunikasi sebagai salah satu alat yang digunakan untuk proses pembelajaran (Pendidikan), komunikasi sebagai sarana atau alat untuk tujuan komersil (pekerjaan), serta bahasa untuk sarana mengakses informasi.

g) **Plurilingual repertoire**

Siswa BIPA diharapkan dapat memperkenalkan struktur frasa kompleks, imbuhan (me-kan) yang

bermakna benefaktif, Siswa BIPA juga diharapkan mampu menerapkan norma aktivitas sehari-hari masyarakat Indonesia.

g) **Pluricultural repertoire**

Pemelajar BIPA dapat menjelaskan aktivitas sehari-hari saat berada di negara asal, dan menjelaskan perbedaan norma aktivitas sehari-hari masyarakat Indonesia dengan norma aktivitas sehari-hari di negara asal.

2) **Desain (Design)**

Pada tahap desain dilakukan perancangan spesifikasi produk dimulai dari pembukaan, isi, dan penutup. Durasi video sekitar 10 menit yang terdiri pembukaan, pengenalan topik, pertanyaan interaktif (*pretest*), inti video, kompetensi plurikultural, pertanyaan interaktif (*posttest*), penutup, dan tautan terkait. Selain itu, peneliti menyusun storyboard berdasarkan spesifikasi produk berupa

- a) Menyiapkan properti video
- b) Membuat naskah video
- c) Menentukan seting latar tempat, waktu, dan suasana.
- d) Menyiapkan *backsound*.

Selanjutnya merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dilakukan Setelah mengetahui kebutuhan dan karakteristik pemelajar dalam proses pembelajaran kata imbuhan dalam norma aktivitas sehari-hari Masyarakat Indonesia. Tujuan yang dirumuskan harus sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dikuasai pemelajar. Perumusan tujuan pembelajaran harus memenuhi unsur A (*Audience*), B (*Behavior*), C (*Condition*), dan D (*Degree*). Perumusan tujuan perlu dirumuskan sebagai bentuk acuan atau arah yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran menggunakan video interaktif melalui metode ADDIE untuk mengukur tingkat keberhasilannya. Hasil analisis tujuan pembelajaran yaitu sebagai berikut

- a) Melalui video interaktif dengan model ADDIE, pemelajar dapat menjelaskan aktivitas sehari-hari Masyarakat Indonesia dengan benar.
- b) Melalui video interaktif dengan model ADDIE, pemelajar dapat menjelaskan norma aktivitas sehari-hari Masyarakat Indonesia dengan teliti
- c) Melalui video interaktif dengan model ADDIE, pemelajar mampu menggunakan kata imbuhan beserta contohnya dengan benar.

Selanjutnya membuat kisi-kisi instrumen penelitian yang menjadi kriteria penilaian media video interaktif. Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah lembar identifikasi kebutuhan

dan karakteristik pemelajar, lembar validasi, lembar observasi aktivitas pemelajar, serta lembar angket respon pemelajar. Lembar identifikasi kebutuhan dan karakteristik pemelajar digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik pemelajar dalam mengetahui kebutuhan dan karakteristik pemelajar pada saat proses pembelajaran. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media video interaktif berdasarkan uji validator ahli. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keefektifan media video interaktif. Lembar angket respon pemelajar digunakan untuk mengetahui kepraktisan media video interaktif.

### 3) pengertian (*Development*)

Pengembangan format produk awal ini dilakukan dengan menyiapkan bahan-bahan pembelajaran dan alat evaluasi. Menyiapkan bahan-bahan pembelajaran dilakukan dengan menyiapkan materi kata imbuhan dan norma aktivitas sehari-hari masyarakat Indonesia terlebih dahulu. Materi yang akan disampaikan kepada pemelajar adalah sebagai berikut

#### a) Pengertian

Kata imbuhan adalah proses penambahan afiks dalam kata. Kata imbuhan dibagi menjadi 3, yaitu pertama, kata imbuhan yang terletak di awal kata atau prefiks, contoh: mengganggu, berbicara. Kedua, kata imbuhan yang terletak di tengah kata atau infiks, contoh: telunjuk, melaju. Ketiga, kata imbuhan yang terletak di akhir kata atau sufiks, contoh: antarkan, rapikan.

Pemahaman plurikultural merupakan salah satu hal yang penting bagi pemelajar BIPA. Plurikultural merupakan kemampuan berkomunikasi melalui interaksi antar budaya (Asteria, 2020). Dalam konteks budaya, Suyitno (2015) menjelaskan bahwa pada hakikatnya budaya merupakan perwujudan dari cara hidup manusia yang terlingkup dalam tiga aspek, yaitu perilaku, pengetahuan, dan benda. Hal ini diterapkan dalam pokok materi pembelajaran BIPA yaitu perilaku budaya, pengetahuan budaya dan benda budaya. Prinsip materi ini bertujuan untuk membekali pemelajar BIPA agar mampu memahami bahasa dan budaya Indonesia di tengah masyarakat sesuai situasi dan kondisi sehingga tumbuh sikap positif dan apresiatif dari pemelajar BIPA maupun Masyarakat Indonesia.

Norma merupakan aturan yang berlaku bagi masyarakat di mata umum dan mendapat sanksi apabila melanggarnya (Elwijaya, 2021). Menurut Ariyani (2017) menyatakan bahwa norma merupakan standar yang menjadi rambu-rambu dalam kehidupan bermasyarakat untuk menunjukkan benar dan salah. Sedangkan

menurut Ruman (2016) menjelaskan Norma merupakan pokok fundamental yang ada di kelompok sosial organik maupun mekanik. Selain pendapat di atas, Cristiano (2016) memaparkan bahwa norma merupakan hasil dari pengalaman hidup yang dijadikan sebagai aturan untuk menjamin keamanan dan ketertiban. Melihat beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa norma merupakan pedoman hidup yang mengatur masyarakat agar tertata dengan baik sehingga apabila melanggarnya akan mendapat sanksi.

#### b) Contoh norma aktivitas sehari-hari Masyarakat Indonesia

- (a) Setelah bangun tidur, norma yang dilakukan masyarakat Indonesia adalah **membantu** orang tua atau keluarga yang membutuhkan
- (b) Saat makan, norma yang dilakukan masyarakat Indonesia adalah tidak boleh berisik
- (c) Saat bercanda, norma yang dilakukan masyarakat Indonesia adalah tidak boleh melanggar SARA
- (d) Saat bertemu dengan teman, norma yang dilakukan masyarakat Indonesia adalah menyapa
- (e) Saat akan tidur, norma yang dilakukan masyarakat Indonesia adalah berdo'a

Setelah dilakukan persiapan bahan-bahan materi pembelajaran yang berupa materi kata imbuhan dan norma aktivitas sehari-hari masyarakat Indonesia, maka proses selanjutnya adalah pembuatan alat evaluasi. Alat evaluasi dibuat sesuai dengan indikator serta tujuan yang dicapai dan inti materi teks prosedur yang akan dipelajari oleh pelajar. Hal-hal yang dapat diukur yaitu keterampilan, kemampuan, serta sikap sesuai dengan tujuan yang diharapkan dari proses pembelajaran.

Alat evaluasi yang dinilai pada penelitian ini adalah menelaah penggunaan kata imbuhan dan norma aktivitas sehari-hari Masyarakat Indonesia. Selain itu, alat evaluasi untuk mengukur keberhasilan adalah dengan membuat kalimat menggunakan contoh kata imbuhan yang telah disediakan dan menyebutkan norma aktivitas sehari-hari Masyarakat Indonesia. Setelah merancang media, langkah selanjutnya adalah menyusun isi media. Menyusun isi media dilakukan dengan cara menunjukkan isi dan materi yang digunakan, lalu media disusun dengan cara memperhatikan proses pengembangan media.

Dalam pembuatan video dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

#### a) Pra produksi

Pada tahap ini siswa BIPA memiliki kontrol untuk mengatur aktivitas pembelajaran secara mandiri. Siswa BIPA dapat mempelajari materi yang terdapat dalam modul yang telah berisi petunjuk penggunaan bertuliskan “pra-kelas” sehingga siswa BIPA memiliki akses yang bebas untuk mencari sumber informasi yang mendalam tentang materi yang akan dipelajari saat kegiatan di kelas dilaksanakan. Pada tahap pra produksi kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut

(a) Merancang konsep video

Video interaktif dirancang sesuai dengan spesifikasi produk misalnya dimulai dari pembukaan, pertanyaan interaktif di awal sebagai *pretest*, inti video, kompetensi plurikultural, pertanyaan interaktif (*posttest*), penutup, dan tautan terkait. Konsep video dibuat dalam bentuk storyboard berdasarkan spesifikasi produk berupa menyiapkan properti video, membuat naskah video, menentukan seting latar tempat, waktu dan suasana, dan menyiapkan backsound.

No	Adegan	Uraian Adekan	Durasi
1	Pembukaan	- Salam pembuka - Pertanyaan interaktif ( <i>pretest</i> ) - Pengenalan topik	2 Menit
2	Inti	- Materi imbuhan Meng- “mengajak” - Video mengajak beribadah. - Penjelasan norma mengajak beribadah dan kata imbuhan meng- - Materi imbuhan ber- “bersepeda motor” - Video bersepeda motor (benar salah) - Penjelasan norma bersepeda motor beserta kata imbuhan ber-	6 Menit
3	Penutup	- Pertanyaan persamaan dan perbedaan dengan negara asal mereka - Pertanyaan interaktif ( <i>Postest</i> ) - Salam penutup	2 Menit

(b) Menyusun konsep materi

Topik video interaktif adalah norma aktivitas sehari-hari, hal ini berdasar pada analisis buku BIPA UMUM hanya terdapat 4 contoh penggunaan norma dalam aktivitas

sehari-hari padahal pengetahuan tentang norma aktivitas sehari-hari masyarakat Indonesia penting bagi pemelajar BIPA.

Sumber	NO	Data	Halaman	Konteks
BIPA UMUM	1	Pak untuk menyapa laki-laki yang lebih tua Bu untuk menyapa perempuan yang lebih tua	5, 28	Etika /norma
	2	Orang Indonesia biasanya berkenalan dengan berjabat tangan yang dilakukan menggunakan tangan kanan, salim (cium tangan).	19	
	3	Permisi, terimakasih	44	
	4	Dia selalu menyapa kami, di kelas dia juga suka membantu temannya belajar	79	

(c) Mencari referensi terkait dengan video interaktif

Referensi yang digunakan dalam pengembangan video interaktif bermuatan norma aktivitas sehari-hari berbasis plurikultural bagi pemelajar BIPA madya bersumber dari buku ajar, website, jurnal, youtube.

Buku ajar yang dijadikan sumber rujukan pembuatan video interaktif adalah buku BIPA 3 “Sahabatku Indonesia” unit 5 aktivitas sehari-hari



Terdapat beberapa website yang membantu dalam proses pembuatan video ineraktif yaitu kemdikbud.go.id,

kompas.com, dan wikipedia. Jurnal yang dijadikan referensi maksimal 10 tahun kebelakang yang terdiri dari nasional hingga internasional. Kanal youtube yang dijadikan referensi adalah BIPA kembdikbud dan afwinsw.

(d) Merancang desain video interaktif

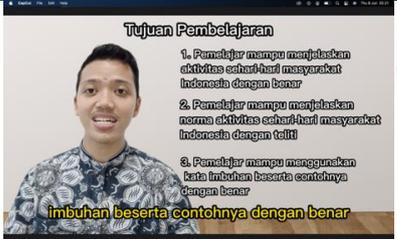
Pada tahap merancang video interaktif dilakukan proses merancang gambaran desain video sebelum lanjut ke tahap selanjutnya. Pada tahap ini juga dilakukan proses pencarian referensi pada video pembelajaran interaktif lainnya sebagai bahan referensi. Pencarian contoh video dilainnya dilakukan di media *youtube*.

b) Produksi

Pada tahap produksi dilakukan proses pembuatan media video interaktif. Langkah-langkah dalam pembuatan video interaktif sebagai berikut:

- (a) Mencari berbagai referensi tentang materi yang akan diterapkan dalam video interaktif.
- (b) Mendesain video interaktif dengan membuat *story board*. Video dibuat ukuran 16 : 9.

Dalam merancang media video interaktif, dipilih format yang sesuai dengan kurikulum BIPA, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator. Format media video interaktif terdiri dari pembukaan, tujuan pembelajaran, materi, penugasan dan penutup, berikut prosesnya

No	Gambar	Bagian
1		Pembukaan
2		Tujuan Pembelajaran
3		Materi

4		Penugasan
5		Penutup

(c) Pasca produksi

Pada tahap pasca produksi dilakukan proses penyempurnaan media video interaktif yang diberikan kepada validator ahli. Adapun validator ahli media adalah Ibu Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Shendy Mega Rahmawati, S.Pd., M.Pd., sebagai validator ahli BIPA. Validasi digunakan untuk mendapatkan data dan informasi yang berhubungan dengan komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli media dan ahli materi BIPA/ Pada tahap validasi akan diketahui tingkat ketercapaian media yang dihasilkan dengan valid sehingga layak digunakan untuk proses pembelajaran dan tidak menimbulkan kendala atau permasalahan saat digunakan.

Media video interaktif norma aktivitas sehari-hari telah divalidkan kepada validator ahli media dengan cara mengisi lembar instrument validasi yang telah disediakan. Validasi yang telah disediakan menghasilkan data berupa penilaian dalam bentuk skor dan pemberian komentar atau saran untuk media video interaktif. Validasi dilakukan sebelum peneliti melakukan penelitian. Validasi ini melibatkan data validator ahli yaitu validator ahli media dan validator ahli materi untuk mengisi lembar validasi yang telah dipersiapkan, berikut merupakan komentar dan saran dari para validator ahli media dan validator ahli materi.

**Tabel 1**  
**Komentar dan Saran Validator Ahli Pertama**

No.	Nama	Jabatan	Komentar dan Saran
1.	Shendy Mega Rahmawati, S.Pd., M.Pd.	Dosen BIPA	Perlu perbaikan pada beberapa aspek 1. Penjelasan lebih diarahkan ke norma, bukan ke kegiatan

			2. Jenis kata imbuhan lebih di tonjolkan dalam bentuk tulisan 3. Aspek kebahasaan dan kepenulisan perlu diperhatikan. Terdapat kata “norma” yang seharusnya normal, lalu penggunaan kata telponan yang biasa digunakan orang jawa.
2.	Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd.	Dosen Seni Rupa UNESA	1. Pada detik 09.05 tuliskan berikut-berikut 2. 10.43 contoh contoh atau contoh-contoh? 3. <i>Subtitle</i> pada penyampaian visual kebiasaan di negara lain subtitle dan keterangan di bawah bendera negara terlalu dekat. Bisa menggunakan font lain 4. Bagian nama dicantumkan nama editor, pengambil gambar, artis dalam video, didukung oleh prodi pend. bahasa Indonesia FBS Unesa.

Setelah uji validasi pertama, maka tahap selanjutnya adalah perbaikan desain media video interaktif. Setelah validasi dan uji coba awal, maka diperoleh komentar dan saran dari validator ahli bahwa setelah proses evaluasi selesai, media hasil evaluasi ditunjukkan kembali kepada validator untuk dilakukan proses validasi. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui penilaian terkait dengan media yang telah diperbaiki. Berikut merupakan komentar dan saran dari validator ahli media dan ahli materi.

**Tabel 4.3**

**Komentar dan Saran Validator Ahli Kedua**

No.	Nama	Jabatan	Komentar dan Saran
-----	------	---------	--------------------

1.	Shendy Mega Rahmawati, S.Pd., M.Pd.	Dosen BIPA	1. Video sangat jelas dan mudah dipahami. 2. Aspek kebahasaan lebih diperhatikan lagi
2.	Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd.	Dosen Seni Rupa UNESA	Media sudah bagus tinggal <i>background</i> lebih variatif lagi dan lebih memperhatikan tulisan

Kualitas hasil pengembangan video interaktif dengan materi imbuhan pada norma aktivitas sehari-hari Masyarakat Indonesia meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

**1. Kevalidan media video interaktif**

Kevalidan media dapat dilihat dari penilaian hasil validasi yang berasal dari validator ahli, yaitu validator ahli BIPA dan validator ahli materi. Hasil penilaian dari kedua validator menunjukkan bahwa media video interaktif layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi imbuhan pada norma aktivitas sehari-hari Masyarakat Indonesia bagi pemelajar BIPA madya yang sesuai dengan hasil penilaian akhir validator ahli. Peneliti dalam melakukan validasi telah menyiapkan susunan angket validasi untuk mengetahui hasil data. Selain itu, peneliti juga memberikan skor pada lembar validasi. Adapun skor yang disajikan yaitu sebagai berikut:

- a) 4 = Sangat Baik
- b) 3 = Baik
- c) 2 = Cukup baik
- d) 1 = Kurang baik

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Ahli Media Pertama**

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian antara audio dengan materi			v	
2.	Penataan unsur tata letak pada <i>background</i> video memiliki kesatuan ( <i>unity</i> )			v	
3.	Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi isi video				v
4.	Warna huruf pada video kontras dengan latar belakang				v
5.	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis kombinasi jenis huruf dalam video				v
6.	Jenis huruf sesuai dengan isi video			v	

7.	Ilustrasi dapat menggambarkan isi video			v	
8.	Keseluruhan ilustrasi serasi				v
	<b>Jumlah</b>			12	16
	<b>Total Jumlah</b>	28			

Berdasarkan penilaian validasi oleh validator ahli tersebut, maka jumlah penilaian dianalisis dengan menggunakan perhitungan persentase sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{28}{32} \times 100\%$$

$$= 87,5 \%$$

Hasil perhitungan oleh validator ahli media yang dilakukan oleh dosen seni rupa UNESA memperoleh persentase nilai sebesar 87,5% dengan kriteria sangat baik.

**Tabel 4.6**  
**Hasil Validasi Ahli Materi Pertama**

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Video ini mengenalkan norma aktivitas sehari-hari yang ada pada masyarakat Indonesia				v
2.	Video ini menjelaskan cara berperilaku sesuai norma aktivitas sehari-hari masyarakat Indonesia			v	
3.	Video ini mengenalkan aktivitas sehari-hari yang biasa dilakukan masyarakat Indonesia				v
4.	Video ini mengenalkan kata berimbuhan				v
5.	Video ini menjelaskan jenis-jenis kata berimbuhan			v	
6.	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat pemahaman Pemelajar BIPA			v	
7.	Aspek kebahasaan sesuai dengan tingkat pemahaman Pemelajar BIPA			v	
8.	Bobot penugasan sesuai dengan tingkat pemahaman Pemelajar BIPA			v	

9.	Video ini dapat menambah perbendaharaan kata Pemelajar BIPA			v	
10.	Materi relevan dengan aspek karakteristik Pemelajar BIPA				v
	<b>Jumlah</b>			18	16
	<b>Total Jumlah</b>	34			

Berdasarkan penilaian hasil validasi dari validator ahli tersebut, jumlah penilaian kemudian dianalisis menggunakan perhitungan persentase sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{34}{40} \times 100\%$$

$$= 85 \%$$

Hasil perhitungan oleh validator ahli materi yang dilakukan oleh dosen BIPA diperoleh persentase nilai sebesar 85% dengan kriteria sangat layak.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Ahli Media Kedua**

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian antara audio dengan materi				v
2.	Penataan unsur tata letak pada <i>background</i> video memiliki kesatuan ( <i>unity</i> )			v	
3.	Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi isi video				v
4.	Warna huruf pada video kontras dengan latar belakang				v
5.	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis kombinasi jenis huruf dalam video				v
6.	Jenis huruf sesuai dengan isi video			v	
7.	Ilustrasi dapat menggambarkan isi video				v
8.	Keseluruhan ilustrasi serasi				v
	<b>Jumlah</b>			6	24
	<b>Total Jumlah</b>	30			

Berdasarkan penilaian validasi oleh validator ahli tersebut, maka jumlah penilaian dianalisis dengan menggunakan perhitungan persentase sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{30}{32} \times 100\% \\
 &= 93,75\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan oleh validator ahli media yang dilakukan oleh dosen seni rupa UNESA memperoleh persentase nilai sebesar 93,75% dengan kriteria sangat baik.

**Tabel 4.6**  
**Hasil Validasi Ahli**  
**Materi kedua**

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Video ini mengenalkan norma aktivitas sehari-hari yang ada pada masyarakat Indonesia				v
	Video ini menjelaskan cara berperilaku sesuai norma aktivitas sehari-hari masyarakat Indonesia				v
3.	Video ini mengenalkan aktivitas sehari-hari yang biasa dilakukan masyarakat Indonesia				v
4.	Video ini mengenalkan kata berimbuhan				v
5.	Video ini menjelaskan jenis-jenis kata berimbuhan				v
6.	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat pemahaman Pemelajar BIPA				v
7.	Aspek kebahasaan sesuai dengan tingkat pemahaman Pemelajar BIPA			v	
8.	Bobot penugasan sesuai dengan tingkat pemahaman Pemelajar BIPA				v
9.	Video ini dapat menambah perbendaharaan kata Pemelajar BIPA				v
10.	Materi relevan dengan aspek karakteristik Pemelajar BIPA			v	
	<b>Jumlah</b>			<b>6</b>	<b>32</b>
	<b>Total Jumlah</b>			<b>38</b>	

Berdasarkan penilaian hasil validasi dari validator ahli tersebut, jumlah penilaian kemudian dianalisis menggunakan perhitungan persentase sebagai berikut

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{38}{40} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan oleh validator ahli materi yang dilakukan oleh dosen BIPA diperoleh persentase nilai sebesar 95% dengan kriteria sangat layak. Jadi, hasil perhitungan kevalidan media video interaktif dari keseluruhan validator ahli dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{93,75+95}{2} \times 100\% \\
 &= 94,37\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kevalidan media video interaktif adalah 94,37% dengan kriteria "sangat layak".

**Tabel 4.7**  
**Kriteria Pengategorian Kevalidan Media Video Interaktif**

Persentase	Kriteria
81% – 100%	Sangat valid
61% – 80%	valid
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Tidak valid
0% – 20%	Sangat tidak valid

Berdasarkan kualifikasi nilai validasi, nilai yang diperoleh dari hasil perhitungan kevalidan dapat dilihat pada tabel 4.7 dengan persentase 94,37% masuk pada rentang 81%-100% dengan masuk kriteria sangat layak. Maka, dapat disimpulkan bahwa media video interaktif dapat dikategorikan valid.

## PENUTUP

Proses pengembangan media video interaktif menggunakan metode ADDIE memiliki lima langkah yaitu, *analys, design, develop, implementation, evaluation*. Pada tahap *analys* dilakukan pengumpulan informasi awal dengan observasi dan wawancara kepada pengajar serta pemelajar BIPA untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik pemelajar. Pada tahap *design* dilakukan proses perencanaan serta pemilihan media yang sesuai digunakan. Pada tahap perencanaan dilakukan proses penyediaan bahan-bahan pembelajaran serta rancangan media yang terdiri dari tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Ketiga yaitu tahap *develop* atau pengembangan. Pada tahap ini dilakukan uji coba dan validasi media oleh validator ahli media dan ahli materi. Tahap keempat adalah *implementation* atau implementasi. Media dilakukan proses implementasi setelah melalui perbaikan dari hasil masukan dan saran validator ahli. Tahap terakhir adalah evaluasi. Pada proses evaluasi dilakukan proses perbaikan kualitas Berdasarkan hasil uji coba di lapangan dengan melibatkan observasi aktivitas pemelajar dan hasil pemelajar, serta angket respon yang telah diberikan kepada pemelajar. Revisi dilakukan untuk mengetahui ukuran bahwa media pembelajaran sudah valid, efektif, dan praktis serta layak untuk digunakan.

## 1. Kualitas Media

Kualitas pengembangan media dengan menggunakan metode ADDIE adalah sangat berkualitas untuk membantu proses pembelajaran materi kata imbuhan pada norma aktivitas sehari-hari Masyarakat Indonesia bagi pemelajar BIPA madya. Hal ini dikarenakan media masuk kategori sangat berkualitas dan memperoleh persentase sebesar 92,22%. Kualitas media video interaktif melalui metode ADDIE dapat dinyatakan dari hasil penilaian kevalidan, penilaian keefektifan, dan penilaian kepraktisan.

- 1) Kevalidan media Berdasarkan pada penilaian validator ahli media dan ahli materi yang menunjukkan persentase sebesar 90% sehingga dapat dinyatakan sangat valid.
- 2) Keefektifan media video interaktif didasarkan pada hasil penilaian observasi pemelajar dan hasil belajar pemelajar BIPA. Hasil observasi aktivitas pemelajar memperoleh persentase nilai sebesar 92% sehingga media dapat dikategorikan efektif.
- 3) Kepraktisan media video interaktif didasarkan pada respon pemelajar terhadap penggunaan media video interaktif. Berdasarkan respon pemelajar, maka memperoleh rata-rata 92 sehingga dapat dikategorikan sebagai media yang praktis.

## 2. Saran

Media pembelajaran video interaktif menggunakan metode ADDIE merupakan media yang didesain dan dimodifikasi secara khusus untuk pemelajar BIPA madya materi kata imbuhan pada norma aktivitas sehari-hari Masyarakat Indonesia. Manfaat dari media video interaktif ini adalah untuk membantu dan mempermudah pemelajar dalam proses pembelajaran. Adapun saran yang diberikan peneliti sebagai berikut.

### 1) Bagi Peneliti

Pengembangan media video interaktif dalam prosesnya memerlukan waktu yang cukup lama. Kebutuhan dan karakteristik pemelajar dijadikan sebagai dasar untuk merancang media. Bagi peneliti dalam mengembangkan berbagai jenis media selanjutnya harus memerhatikan kebutuhan dan karakteristik pemelajar agar media yang akan dikembangkan dapat mencapai pembelajaran yang maksimal dan sesuai dengan tujuan.

### 2) Bagi Pengajar

Video interaktif dapat digunakan pengajar untuk pembelajaran materi kata imbuhan yang lebih menyenangkan dan lebih aktif. Hal ini, bertujuan agar pemelajar tidak mudah merasa bosan dan memperoleh suasana belajar baru. Pengajar dapat mengembangkan media pembelajaran dengan berbagai macam dan tidak harus menggunakan media yang sulit. Pengajar juga perlu untuk mengembangkan sebuah media

pembelajaran agar dapat memudahkan dan membantu saat proses pembelajaran.

### 3) Bagi Pemelajar

Pemelajar dalam proses pembelajaran materi kata imbuhan akan lebih senang ketika menggunakan media video interaktif. Pemelajar juga dapat menggunakan media pembelajaran dengan maksimal agar materi yang disampaikan melalui video dapat mudah dipahami dengan baik. Media video interaktif juga dapat menambah semangat pemelajar dalam menerima materi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adam, U. K., Yusup, A., Fadlullah, S. F., & Nurbayani, S. (2019). Sesajen sebagai Nilai hidup bermasyarakat di Kampung Cipicung Girang Kota Bandung. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 1(1), 27–35. <https://doi.org/10.52483/ijsted.v1i1.3>
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). SENI MENGELOLA DATA: PENERAPAN TRIANGULASI TEKNIK, SUMBER DAN WAKTU PADA PENELITIAN PENDIDIKAN SOSIAL. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146–150. <https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.3432>
- Alpert, F., & Hodkinson, C. S. (2019). Video use in lecture classes: current practices, student perceptions and preferences. *Education and Training*, 61(1), 31–45. <https://doi.org/10.1108/ET-12-2017-0185>
- Ani, I. F. K., & Suyitno, I. (2022). Ungkapan Pujian Pelajar BIPA dalam Akun YouTube BIPA Lembaga Bahasa Internasional (LBI) UI. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and ...*, 2(8), 1079–1094. <https://doi.org/10.17977/um064v2i82022p1079-1094>
- Asteria, P. V. & S. S. (2020). *MODUL BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING*.
- BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBINAAN BAHASA KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN. (2017). *KEMAHIRAN BERBAHASA INDONESIA*.
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Pembelajaran Adaptif Dan Pemanfaatan IPTEKS Untuk Mendukung Pelaksanaan MBKM*, 62–74. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikj/article/download/1403/1099>
- Coste, D., Moore, D., & Zarate, G. (1997). *PLURILINGUAL AND PLURICULTURAL COMPETENCE With a Foreword and*

*Complementary Bibliography Studies towards a Common European Framework of Reference for language learning and teaching.* [www.coe.int/lang](http://www.coe.int/lang)

Ma, K., Wang, X., He, S., Zhang, X., & Zhang, Y. (2023). Learning to image and track moving objects through scattering media via speckle difference. *Optics and Laser Technology*, 159. <https://doi.org/10.1016/j.optlastec.2022.108925>

Dick, W., Carey, L., dan Carey, J.O. 1996. The systemic design of instruction. Boston: Allyn and Bacon.S.

Elizabeth, R. (2017). PEMANFAATAN KEMASAN PRODUK SEBAGAI MATERI OTENTIK DALAM PEMBELAJARAN IMBUHAN DI KELAS BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA). *JLT – Jurnal Linguistik Terapan Politeknik Negeri Malang*, 7(1), 56–60. <https://jurnal.polinema.ac.id/index.php/jlt/article/view/199/91>

Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. © 2019-Indonesian Journal of Primary Education, 3(1), 20–28.

Fahri, M. U. (2020). PEMANFAATAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. 1–14.

Musarofah, Siti. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA VIDEO ANIMASI BERMUATAN AYAT AL-QUR'AN DENGAN OUTPUT YOUTUBE. <http://repository.radenintan.ac.id/5815/>

Farista, R., & M, I. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699.

Permadi, Y., Nasrullah, R., & Koswara, I. (2022). THE CONSTRAINTS OF CROSS-LINGUISTIC TRANSFER ON BIPA LEARNING. *Sosiohumaniora*, 24(2), 151. <https://doi.org/10.24198/sosiohumaniora.v24i2.37363>

Gedera, D., & Zalipour, A. (2018). Use of interactive video for teaching and learning. *ASCILITE 2018 - Conference Proceedings - 35th International Conference of Innovation, Practice and Research in the Use of Educational Technologies in Tertiary Education: Open Oceans: Learning Without Borders*, 362–367.

Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>

Hendrawan, L., Supratman, D., & Apin, A. M. (2015). Sesajen Sebagai Kitab Kehidupan. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 3(1), 36–37.

Rahmah Bastian, N., & Suyitno. (2019). MEDIA AUDIO VISUAL SEBAGAI ALAT MEMPERLANCAR KEMAMPUAN MENYIMAK PESERTA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA). *Seminar Nasional Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0*, 195–199. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pbi/article/view/12764/8926>

Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>

Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. 12(2). <http://eprints.unm.ac.id/19185/1/03.%20Media%20Pembelajaran%20Audio%20Visual%20Berbasis%20Aplikasi%20Canva.pdf>

Kariadi, M. T., & Riyanton, M. (2020). PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA)BERBASIS KEARIFAN LOKAL. *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Papers*, 249–261. <http://www.jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/viewFile/1357/1164>

Riyani, I. A. Putu. (2021). MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERFIKIR KRITIS TERHADAP NORMA AGAMA, KESOPANAN, KESUSILAAN, DAN HUKUM PADA PESERTA DIDIK KELAS 7 DI SMPN 1 GUNUNGSARI. *Teaching and Learning Journal of Mandalika*, 2(2), 126–132. <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/teacher/article/view/130/73>

Kemendikbud, 2021. Badan Bahasa Targetkan 100.000 Pemelajar Baru BIPA pada Tahun 2024. Diakses dari <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/berita-detail/3270/badan-bahasa-targetkan-100.000-pemelajar-baru-bipa-pada-tahun-2024>

Kusuma Dewi, E., & Vidya Asteria, P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Madya Kompetensi Plurilingual dan Plurikultural PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BIPA MADYA KOMPETENSI PLURILINGUAL DAN PLURIKULTURAL DENGAN STRATEGI FLIPPED LEARNING.

Riyanti, A. (2019). PEMANFAATAN AUDIOVISUAL BERMUATAN BUDAYA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIPA. *Prosiding KIPBIPA XI*, 151–161.

[http://kipbipa.appbipa.or.id/unduh/prosiding\\_kipbipa11/2%20Asih%20Riyanti.pdf](http://kipbipa.appbipa.or.id/unduh/prosiding_kipbipa11/2%20Asih%20Riyanti.pdf)

Sa'adah, M., Tri Rahmayati, G., & Catur Prasetyo. (2022). STRATEGI DALAM MENJAGA KEABSAHAN DATA PADA PENELITIAN KUALITATIF. *Jurnal Al 'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 54–64. <http://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/al-adad/article/view/1113/408>

Shofia, N. K., & Suyitno, I. (2020). Problematika belajar bahasa indonesia mahasiswa asing. *BASINDO : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 4, 204–214.

Sudana, P. A. Prabawati. I. D. G. B. U. I. M. S. P. (2017). Pengembangan Media Audio Visual untuk Pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) Tingkat Dasar. *SEMINAR NASIONAL RISET INOVATIF*, 375–383. <file:///Users/pramudika/Downloads/artikel%20satu.pdf>

Surjono, H. D. (2017). *MULTIMEDIA EMBELAJARAN NTERAKTIF* (1st ed.). UNY Press. <http://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>

Suyitno, imam. (2017). ASPEK BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA). *Bahasa Dan Sastra Indonesia Dalam Konteks Global*, 55–70. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/4856>

Suyitno, I. (2015). *Pemahaman Budaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA)*. <https://www.researchgate.net/publication/315456935>

Syairi, K. A. (2013). PEMBELAJARAN BAHASA DENGAN PENDEKATAN BUDAYA. *Dinamika Ilmu*, 13(2), 174–188. [http://journal.uinsi.ac.id/index.php/dinamika\\_ilmu/article/view/276/211](http://journal.uinsi.ac.id/index.php/dinamika_ilmu/article/view/276/211)

Tanwin, S. (2020). PEMBELAJARAN BIPA (BAHASA INDONESIA PENUTUR ASING) DALAM UPAYA INTERNASIONALISASI UNIVERSITAS DI INDONESIA PADA ERA GLOBALISASI. *Bahasa Indonesia Prima*, 2(2), 2684–6780. <http://jurnal.unprimdn.ac.id/index.php/BIP/article/view/1215>

