

# PENGEMBANGAN BUKU SUPLEMEN BENTUK *FLIPBOOK* WISATA BAHARI PANTAI (WISPA) “TEMA WISATA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIPA TINGKAT DASAR

Yasmina Majidah Imanamahirah

[21801071091@unisma.ac.id](mailto:21801071091@unisma.ac.id)

(Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FKIP UNISMA)

**Abstrak :** Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pembelajaran BIPA diperlukan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik, untuk itu dikembangkan media pembelajaran yang menambah sebagai pendamping buku utama, yang berupa buku suplemen bentuk *flipbook* sesuai dengan perkembangan di era digital ini. Peneliti mengembangkan media tersebut dengan tujuan 1) Mendeskripsikan analisis kebutuhan Buku Suplemen Bentuk *Flipbook* Wisata Bahari Pantai (WISPA) “Tema Wisata” Dalam BIPA Tingkat Dasar. 2) Mendeskripsikan proses pengembangan Buku Suplemen Bentuk *Flipbook* Wisata Bahari Pantai (WISPA) “Tema Wisata” Dalam BIPA Tingkat Dasar. 3) Mendeskripsikan hasil uji kelayakan Buku Suplemen Bentuk *Flipbook* Wisata Bahari Pantai (WISPA) “Tema Wisata” Dalam BIPA Tingkat Dasar. Penelitian pengembangan ini termasuk dalam jenis penelitian R&D (Research and Development) dan menggunakan model pengembangan menurut Plomp dengan lima fase, terdiri dari fase invstigasi awal, fase desain, fase realisasi/kontruksi, fase evaluasi dan revisi, dan fase implementasi. Adapun alasan memilih model pengembangan Plomp ini karena model pengembangan ini mudah dipahami. Selain itu, model pengembangan ini sudah disusun secara terprogram dan sistematis. Hasil dari penelitian ini antara lain (1) proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* WISPA untuk pemelajar asing tingkat BIPA 2 atau A2 di Universitas Islam Malang (2) hasil Pengembangan media pembelajaran *flipbook* WISPA untuk pemelajar asing tingkat BIPA 2 atau A2 di Universitas Islam Malang (3) uji Validasi.

**Kata Kunci :** Pengembangan buku suplemen *flipbook*, Tema Wisata, BIPA tingkat dasar.

## PENDAHULUAN

Pengajaran BIPA mempunyai peran yang sangat penting dalam memperkenalkan Indonesia kepada masyarakat internasional, salah satu tujuan BIPA adalah memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia ke dunia internasional dalam rangka meningkatkan citra positif Indonesia di luar negeri dan meningkatkan mutu pengajaran BIPA. Pengajaran dalam pembelajaran BIPA berbeda dengan pembelajaran bahasa Indonesia pada umumnya karena adanya karakteristik khusus pada pembelajarannya juga faktor lain yang membuat pembelajaran BIPA ini berbeda. Pembelajaran BIPA adalah pemelajar yang telah memiliki bahasa pertama dan memiliki latar belakang budaya yang berbeda, perbedaan tersebut tentu akan berdampak pada materi pelajaran yang digunakan, seperti yang dinyatakan oleh Ari Kusmiatun (2018:40).

Dalam mewujudkan misi memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia ke dunia internasional diperlukan berbagai upaya, salah satu bentuk upaya tersebut yaitu dengan ketersediaan bahan ajar yang sesuai serta dibutuhkan sebagai pelengkap pembelajaran. Bahan ajar yang sesuai adalah salah satu faktor penting untuk mencapai kesuksesan dalam pembelajaran bahasa. Oleh karena itu, pembuatan bahan ajar perlu memperhatikan kebutuhan pembelajaran BIPA. Menurut Hertiki (dalam Regina 2019) menambahkan bahwa pengajar

hanya menggunakan buku terbitan Badan Bahasa PPSDK yang terdiri atas 6 (enam) level yaitu A1, A2, B1, B2, C1, dan C2 sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran bagi pemelajar asing, didalam buku tersebut terdapat bahan pelajaran untuk kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peneliti dalam hal ini dengan fokus level A2 melalui studi dokumen dari sumber artikel dan kurikulum Koordinator BIPA masih diperlukan pengembangan media pembelajaran pada tingkat A2 atau BIPA 2 yang ada di UNISMA. Diketahui dari hasil studi dokumen bahwa, di UNISMA pada tingkat dasar, berkaitan pada kurikulum dari kemendikbud yang dirangkum menjadi BIPA tingkat 1 dan tingkat 2. Hasil analisis silabus di UNISMA ditemukannya topik-topik yang belum sesuai dengan peneliti untuk bahan ajar BIPA tingkat A2 atau BIPA 2, yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tema, yang berfokus pada tema wisata. Adapun data dari hasil studi dokumen tersebut oleh peneliti masih perlu adanya pembandingan dengan melalui buku terbitan Badan Bahasa PPSDK “Sahabatku Indonesia: untuk Anak Sekolah Tingkat A2 (BIPA 2)”.

Berdasarkan uraian diatas merupakan permasalahan yang perlu ditindaklanjuti, oleh karena itu dibutuhkan bahan ajar yang dapat ikut serta menambah dalam mengembangkan buku terbitan badan bahasa PPSDK yang sampai saat ini dijadikan sebagai buku utama dalam pembelajaran BIPA. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Arsanti (dalam Dyah dan Laili 2020:278) menyampaikan bahwa kurangnya bahan ajar nantinya akan berpengaruh kepada kualitas pembelajaran. Maka dari itu, pengembangan bahan ajar diperlukan bagi pemelajar BIPA supaya dapat menjadi penyeimbang besarnya minat bangsa asing untuk mempelajari bahasa Indonesia Ulumuddin (2014:15).

Pada pembelajaran BIPA tingkat dasar membutuhkan media pembelajaran yang bersifat menarik, menyenangkan, dan membuat pemelajar asing menjadi berperan aktif dalam berinteraksi dengan pengajar maupun teman sekelas, selain itu media pembelajaran yang digunakan pada BIPA tingkat dasar diharapkan dapat membangun suasana kelas lebih hidup, dengan demikian pemelajar asing akan menjadi nyaman dan tidak cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran kelas. Dengan memperhatikan hal diatas adalah sebuah tuntutan pengajar untuk menyiapkan segala bentuk terkait persiapan, proses, dan sistem evaluasi yang menyeluruh. Serta persiapan yang matang dan sebaik mungkin menyangkut ketersediaan bahan ajar, media pembelajaran, metode yang digunakan, silabus, dan skenario pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang menarik menurut peneliti dan dirasa sesuai untuk pembelajaran BIPA tingkat dasar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran buku suplemen bentuk *flipbook*, dikarenakan media tersebut merupakan media berbasis audio visual

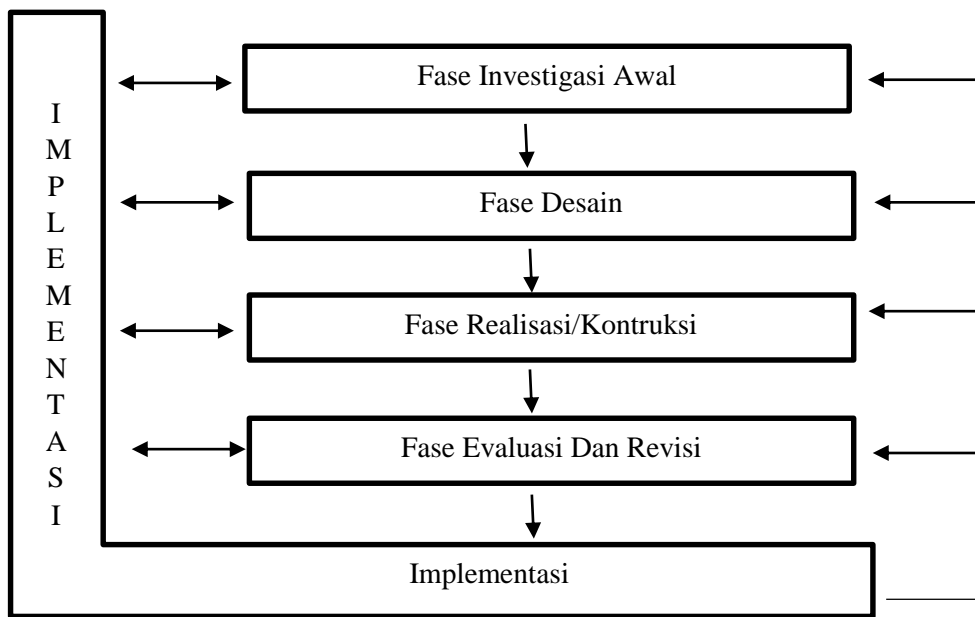
yang dapat mempermudah pengajar dalam mengajar bahasa Indonesia kepada pemelajar asing tingkat dasar. *Flipbook* juga merupakan media yang cukup interaktif dan menarik, terlebih media *flipbook* ini mudah dalam mengaksesnya. Senada dengan pernyataan *Kompasiana.com* di era modern dan serba digital ini media pembelajaran mengalami kemajuan yang sangat pesat dan semakin canggih.

*Flipbook* merupakan buku cerita yang disajikan dalam bentuk Flip (bolak-balik) dimana ketika dalam satu halaman buku yang berisi narasi cerita, dan terdapat halaman lainnya yang menyatu layaknya seperti jendela yang dapat dibuka berisikan dialog tetapi tetap berada pada satu halaman yang sama. *Flipbook* memiliki desain templat dan fitur seperti background, tombol control, navigasi bar, hyperlink yang menjadikan *flipbook* lebih menarik dan interaktif. Sehingga pengguna dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik, karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik Andikaningrum (dalam Bagus & Rina, 2016). Dengan demikian untuk mendukung proses pembelajaran BIPA yang membutuhkan media bahan ajar inovatif, menarik dan membuat pemelajar aktif dikelas, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran buku suplemen bentuk flipbook merupakan bahan ajar yang cukup interaktif untuk digunakan pada BIPA tingkat dasar.

## **METODE**





Metode ini dengan menggunakan model pengembangan dalam sebuah penelitian ini digambarkan dengan adanya keterkaitan antara konsep dengan komponen-komponen di dalamnya. Sebagaimana dijelaskan pada bab sebelumnya pengembangan media ini dimaksudkan untuk mengembangkan atau menghasilkan media pembelajaran BIPA berbentuk flipbook dengan tema wisata, materi pantai yang diharapkan dapat mendukung pengembangan media pembelajaran. Model pengembangan atau metode dalam penelitian yang digunakan, dalam penelitian ini mengikuti model umum desain penelitian menurut Plomp. Menurut Rochmad (2012:66-67) Model pengembangan Plomp terdiri dari lima fase. Model umum pemecahan masalah bidang pendidikan yang dikemukakan Plomp tersebut di atas terdiri dari fase investigasi awal, fase desain, fase realisasi/konstruksi, fase tes/evaluasi dan revisi dan implementasi.

Pengembangan pada model Plomp digambarkan pada bagan 3.1 di bawah ini:



**Bagan 3.1 Model Pengembangan Plomp**

Keterangan :

-  = Kegiatan Pengembangan
-  = Alur kegiatan tahap penelitian pengembangan
-  = Arah kegiatan timbal balik antara tahap pengembangan dan implementasi yang dibutuhkan
-  = Arah kegiatan kembali ke tahapan pengembangan selanjutnya

Pada tahap desain uji coba pengembangan media pembelajaran buku suplemen bentuk *flipbook* untuk mendukung proses pembelajaran BIPA, hanya sebatas dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media. Hal ini sebagai bentuk untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Jenis data penelitian pengembangan media pembelajaran buku suplemen bentuk *flipbook* berupa data kualitatif dan kuantitatif yang didapatkan dari penilaian produk yang dikembangkan.

1) Data kualitatif dihasilkan dari angket kebutuhan pengajar, studi dokumen, dan lembar validasi dari ahli materi dan ahli media. Data kualitatif berupa : (a) pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan, (b) data yang diperoleh dari penarikan kesimpulan setelah dilakukannya analisis data, yaitu valid atau tidak valid, (c) data yang dikumpulkan dari data yang diperoleh dari komentar dan saran yang ditulis dalam angket dan lembar validasi.

2) Data Kuantitatif dihasilkan dari perhitungan rata-rata dan presentase dari penilaian angket dan lembar validasi. Data kuantitatif diperoleh dari: (a) skor pada penilaian buku suplemen bentuk *flipbook* yang telah dikembangkan dari kebutuhan pengajar, serta penilaian media oleh

ahli media, penilaian materi oleh ahli materi terhadap buku suplemen bentuk *flipbook* yang telah dikembangkan, (b) skor pada angket atau instrumen yang sudah dibagikan, (c) skor rata-rata yang diperoleh dari hasil perhitungan analisis data yang telah diperoleh. Instrumen pengumpul data pada penelitian pengembangan buku suplemen bentuk *flipbook* berbasis daring dan luring menggunakan pedoman angket, studi dokumen dan lembar validasi.

1) Teknik analisis data kualitatif : (a) analisis kebutuhan, (b) analisis produk awal, (c) analisis tim ahli.

2) Teknik Analisis Data kuantitatif : analisis deskriptif kuantitatif merupakan teknik yang digunakan untuk menghitung skor yang didapatkan pada proses penelitian. Perhitungan skor yang didapatkan akan dihitung menggunakan rumus yang sesuai dengan produk dan data yang didapatkan.

1) Lembar Validasi Materi

$$P = \frac{NP}{Nmax} \times 100$$

Keterangan :

P = Nilai persen yang dicari

NP = Nilai yang diperoleh

Nmax = Nilai maksimal

100% = bilangan tetap

Tingkat efisien buku, ditinjau dari lembar penilaian ahli materi disajikan dalam tabel 3.1.

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Analisis Angket Validasi Ahli Materi

Tingkat Ketepatan	Kualifikasi	Keterangan
80-100%	Sangat efisien	Sangat baik dan perlu memperhatikan catatan ahli
79-60%	Efisien	Baik dan perlu perbaikan
59-40%	Cukup efisien	Cukup baik perlu perbaikan
39-20%	Kurang efisien	Kurang baik perlu perbaikan
≤19%	Tidak efisien	Perlu diperbaiki

(Sumber: Adaptasi dari Sugiyono, 2016: 242)

2) Lembar Validasi Ahli Media dan Kegrampilan

$$P = \frac{NP}{Nmax} \times 100$$

Keterangan :

P = Nilai persen yang dicari

NP = Nilai yang diperoleh

Nmax = Nilai maksimal

100% = bilangan tetap

Tingkat keefektifan buku, ditinjau dari lembar validasi media disajikan dalam tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Analisis Angket Validasi Ahli Media

Tingkat Ketepatan	Kualifikasi	Keterangan
80-100%	Sangat efektif	Sangat baik dan perlu memperhatikan catatan ahli
79-60%	Efektif	Baik dan perlu perbaikan
59-40%	Cukup efektif	Cukup baik perlu perbaikan
39-20%	Kurang efektif	Kurang baik perlu perbaikan
≤19%	Tidak efektif	Perlu diperbaiki

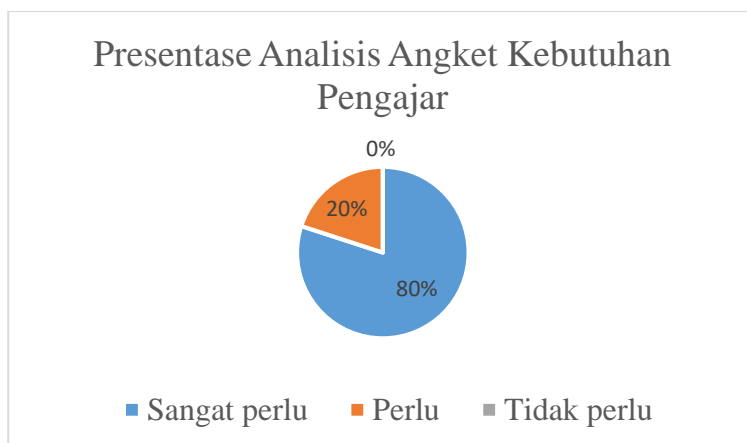
(Sumber: Adaptasi dari Sugiyono, 2016: 242)

## HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan

1. Proses pengembangan media pembelajaran buku suplemen bentuk *flipbook* WISPA untuk pemelajar asing tingkat BIPA 2 atau A2 di Universitas Islam Malang.
  - a. *Analisis Kebutuhan Pengajar*

Penelitian dan pengumpulan data terdiri dari tahap penyampaian angket kebutuhan pengajar BIPA. Penyampaian angket dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 22 Juni 2022 pada pukul 10.00 WIB sehingga menghasilkan data terkait pengembangan buku suplemen bentuk *flipbook*. Data hasil analisis kebutuhan pengajar diisi oleh pengajar BIPA UNISMA berasal dari pengisian angket yang telah diberikan kepada yang bersangkutan, adapun angketnya berisi 10 pertanyaan yang meliputi 1) pendapat mengenai kondisi pemelajar asing saat belajar bahasa indonesia, 2) tingkat kesulitan pemelajar asing belajar bahasa Indonesia, 3) tingkat kepentingan pemelajar asing belajar tema wisata, 4) ketersediaan media untuk mempelajari tema wisata, 5) tanggapan mengenai media baru untuk tema wisata, 6) inovasi media pembelajaran buku suplemen bentuk *flipbook*, 7) inovasi baru seperti buku suplemen bentuk *flipbook* disajikan menggunakan keterampilan berbahasa, 8) inovasi baru seperti buku suplemen bentuk *flipbook* disusun secara interaktif, 9) inovasi baru seperti buku suplemen bentuk *flipbook* disajikan dengan tampilan yang menarik, 10) perlunya diberikan tata cara atau prosedur penggunaan media.



**Diagram 4.1 Analisis Angket Kebutuhan Pengajar.**

Secara keseluruhan dari hasil analisis angket kebutuhan pengajar dilihat dari skala penilaiannya yakni, sangat perlu 80%, perlu 20% dan tidak perlu 0%. Artinya pengembangan media pembelajaran buku suplemen bentuk *flipbook* sangat perlu dilakukan dan layak digunakan di program BIPA Universitas Islam Malang.

*b. Studi Dokumen*

Dalam hal ini data diperoleh melalui tanya jawab dengan Koordinator BIPA Universitas Islam Malang. Diberikan saran untuk mempelajari sumber yang berupa kurikulum dan artikel yang berkaitan. Dengan kata lain maka, dilakukan studi dokumentasi sebagai penguat dari analisis kebutuhan pengajar. Adapun data hasil dari studi dokumentasi yakni diketahui bahwa di UNISMA kurikulum yang digunakan yaitu dari Kemendikbud. (Permendikbud nomor 27 tahun 2017) dengan ruang lingkup tujuh jenjang (BIPA 1 sampai dengan BIPA 7), akan tetapi di UNISMA hanya menyediakan tiga kelas hasil dari pemampatan tujuh jenjang tersebut. Hasil dari analisis silabus di UNISMA ditemukannya topik-topik yang belum sesuai dengan peneliti untuk bahan ajar BIPA tingkat A2 atau BIPA 2, yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tema, yang berfokus pada tema wisata.

Peneliti juga menggunakan acuan buku terbitan badan bahasa PPSDK “Sahabatku Indonesia: untuk Anak Sekolah Tingkat A2 (BIPA 2)” sebagai pembanding. Berdasarkan hasil kajian buku tersebut dapat diuraikan bahwa isi buku tersebut masih terbatas gambar dan penjelasan secukupnya, sehingga dikembangkan buku suplemen bentuk *flipbook* “WISPA” tema wisata yang berisi gambar dan penjelasannya lebih luas, serta video yang mendukung dan pertanyaan-pertanyaan di akhir pembahasan yang dapat membantu pemahaman pemelajar. Rekapitulasi hasil analisis data dipaparkan dalam tabel 4.2 berikut.

**Tabel 4.2 Rekapitulasi hasil analisis data studi dokumentasi.**

No	Bahan analisis	Memuat data	Pengembangan
1.	Kurikulum (Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017)	Ruang lingkup tujuh jenjang (BIPA 1 sampai dengan BIPA 7), UNISMA hanya dimampatkan tiga kelas, implementasi tingkat dasar masih nol, berkaitan dengan elemen kompetensi/indikator lulusan dimana pemelajar mampu menulis teks deskripsi personal yang berkaitan dengan hiburan/wisata.	Media buku suplemen bentuk <i>flipbook</i> yang berisi gambar dan penjelasannya lebih luas, serta video yang mendukung dan pertanyaan-pertanyaan di akhir pembahasan yang meliputi membaca, mendengar, menulis dan berbicara.
2.	Silabus	Topik-topik yang belum sesuai dengan peneliti untuk bahan ajar BIPA tingkat A2 atau BIPA 2.	
3.	Buku Sahabatku Indonesia tingkat A2	Isi buku masih terbatas gambar dan penjelasan secukupnya.	

Berdasarkan paparan data di dalam tabel 4.2, diperoleh gambaran sebagai berikut. Pengembangan bahan ajar yang ditambah sebagai pelengkap buku utama maka disusunlah media pembelajaran berupa buku suplemen bentuk *flipbook* dengan tema wisata yang dilengkapi gambar dan penjelasannya lebih luas, serta video yang mendukung dan pertanyaan-pertanyaan di akhir pembahasan yang meliputi membaca, mendengar, menulis dan berbicara.

2. Hasil pengembangan media pembelajaran *flipbook* WISPA untuk pemelajar asing tingkat BIPA 2 atau A2 di Universitas Islam Malang.
  - a. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Plomp*. Lima fase dalam model pengembangan ini yaitu.
    - 1) Fase investigasi awal, pada fase ini yaitu mencari tahu masalah yang dihadapi pengajar. Pada fase ini peneliti menemukan beberapa hal yang dibutuhkan oleh pengajar pada pembelajaran BIPA tema wisata, yaitu (1) Ketersediaan media yang dipelajari memadai akan tetapi masih perlu perbaikan, serta masih ditemukan tingkat kesulitan pemelajar dalam mempelajari bahasa Indonesia, (2) hasil analisis kebutuhan diperoleh kurikulum dan silabus yang belum sesuai, sehingga dikategorikan belum memadai sebagai bahan ajar untuk pembelajaran BIPA tingkat dasar, (3) buku terbitan badan bahasa PPSDK dalam isi buku masih terbatas gambar dan penjelasan secukupnya.
    - 2) Fase desain, untuk mewujudkan tujuan peneliti dalam memecahkan masalah yang ditemukan pada fase investigasi awal, pada fase ini akan dikembangkan tujuan tersebut menjadi suatu rancangan produk. produk yang dikembangkan dirancang dengan sebaik mungkin untuk mewujudkan sebuah solusi. Produk yang



dikembangkan dalam penelitian ini berupa buku suplemen bentuk *flipbook* yang berfungsi sebagai buku tambahan untuk pembelajaran BIPA tingkat dasar.

- 3) Fase realiasi/ kontruksi, pada fase ini rancangan yang ditetapkan pada fase sebelumnya ditindaklanjuti dan mulai melakukan proses produksi. Pemilihan desain buku suplemen dengan menyajikan gambar-gambar pantai beserta pembahasan dan pengayaannya direalisasikan dengan nama produk WISPA. Akronim WISPA yaitu Wisata Bahari Pantai yang berarti buku tersebut sebagai buku penunjang atau buku tambahan yang memfasilitasi pemelajar dalam mengenal keindahan alam di Indonesia dengan menggunakan keterampilan berbahasa. Bukan hanya pembahasan yang dikaitkan dengan keterampilan berbahasa saja, WISPA juga menyajikan pengayaan yang memberikan refleksi kepada pemelajar untuk melatih pemahamannya terhadap teks wisata.
- 4) Fase evaluasi dan revisi, fase ini merupakan serangkaian langkah yang dilakukan untuk mengetahui produk yang dikembangkan dapat dimanfaatkan dan sesuai tujuan atautkah masih membutuhkan evaluasi dan revisi. Fase ini merupakan siklus balik yang dapat dilakukan berkali-kali hingga tercapai tujuan yang diinginkan. Evaluasi yang didapatkan dari penelitian ini berdasarkan penilain dari ahli materi, dan ahli media, untuk mengetahui efesiensi dan efektifitas buku suplemen WISPA. Evaluasi yang didapatkan dari ahli materi perlu memperhatikan bahasa yang digunakan harus sederhana dan minim afiksasi serta di sesuaikan dengan capaian kebahasaan. Evaluasi yang didapatkan dari ahli media perlu memperhatikan desain cover beserta informasi lengkap tentang judul, penulis, lembaga, diperuntukkan pemelajar.
- 5) Fase implementasi, setelah tahap evaluasi dan revisi yang dilakukan, produk dapat diimplementasikan pada situasi yang sesungguhnya namun sebatas pengajar hanya mempelajari buku suplemen bentuk *flipbook*.

b. Desain buku meliputi

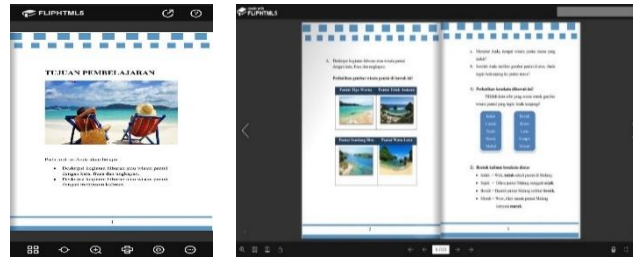
1) Wujud

Produk yang dihasilkan penelitian pengembangan ini berupa buku suplemen sebagai media pembelajaran. Buku suplemen yang dihasilkan direalisasikan dengan nama produk WISPA akronim dari Wisata Bahari Pantai.

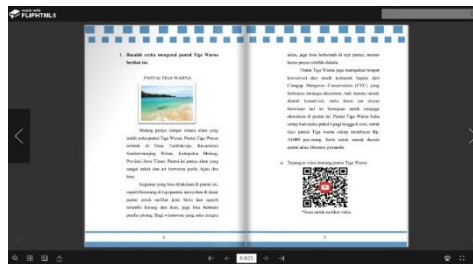
2) Isi dan Cakupan

WISPA berisi tentang (1) konsep, (2) gambar beserta penjelasan (3) pengayaan. *Pertama*, konsep umum yang akan ditampilkan pada buku suplemen ini memiliki

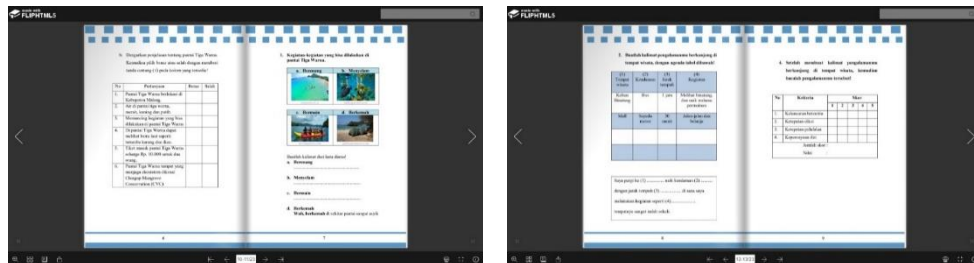
awalan berupa memperkenalkan keindahan alam bahari pantai. Berikut ini tampilan konsep pada WISPA sebagai buku suplemen pada tema wisata, dapat dilihat pada gambar 4.1.



*Kedua*, kumpulan gambar pantai. Tampilan pada bagian kumpulan penjelasan pantai dapat dilihat pada gambar 4.2.

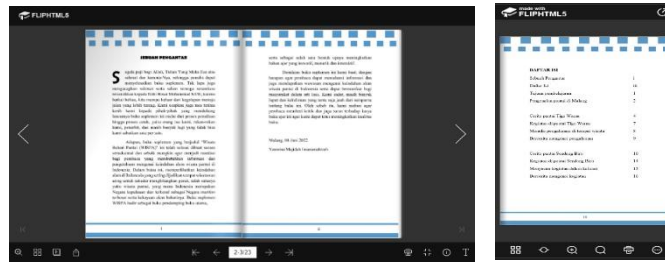


*Ketiga*, pengayaan yang disajikan dalam WISPA bertujuan untuk menambah stimulus pemelajar terkait dengan tema wisata. Tampilan pada bagian pengayaan tema wisata dapat dilihat pada gambar 4.3.

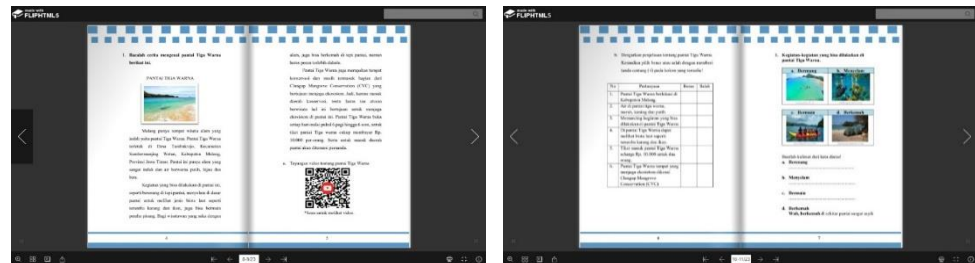


### 3) Sistematika Penyajian

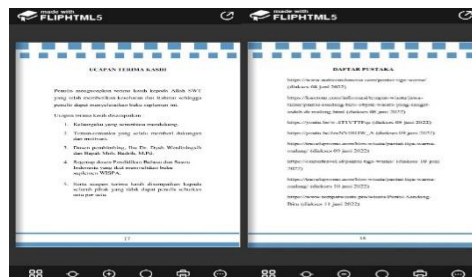
WISPA sebagai buku suplemen pada tema wisata memiliki sistematika penyajian produk yang terbagi menjadi tiga, (1) bagian pendahuluan, (2) bagian isi, dan (3) bagian penutup/ penunjang. *Pertama*, pada bagian pendahuluan WISPA berisi hal-hal dasar yang disampaikan oleh penulis, terdiri dari (1) kata pengantar, (2) daftar isi, (3) tujuan pembelajaran. Tampilan bagian pendahuluan WISPA dapat dilihat pada gambar 4.4.



Pada bagian isi memuat tentang keindahan alam bahari pantai beserta gambar dilengkapi penjelasannya, terdiri dari (1) Keterampilan membaca mengenai pantai Tiga Warna, (2) Keterampilan mendengar mengenai pantai Tiga Warna, (3) Keterampilan menulis mengenai pengalaman ke tempat wisata, (4) Keterampilan berbicara dengan bercerita. Wisata yang disajikan dilengkapi dengan gambar dan *barcode* untuk memindai video pada youtube. Tampilan bagian isi WISPA dapat dilihat pada gambar 4.5.



*Ketiga*, bagian penunjang pada buku suplemen ini terdiri dari ucapan terima kasih, dan sumber rujukan. Tampilan bagian penunjang WISPA dapat dilihat pada gambar 4.6.



#### 4) Bahasa

Bahasa yang disajikan dalam WISPA difokuskan pada bagian pembahasan wisata pantai yang dikaitkan dengan keterampilan berbahasa. Peneliti memilih menggunakan bahasa Indonesia yang mudah sederhana dan disesuaikan dengan tingkat dasar.

#### 5) Kegrafikaan

Pada bagian ini dijelaskan dua hal pokok yang menjadi pusat pandang pada produk yang dikembangkan.

a. Pada desain sampul difokuskan pada 4 pusat pandang yaitu pada (1) tata letak

(*layout*), (2) warna, (3) jenis dan ukuran huruf, dan (4) gambar pada sampul. Berikut penjelasan masing-masing bagian desain sampul produk WISPA pada tema wisata materi wisata pantai. Tampilan sampul buku suplemen WISPA dapat dilihat pada gambar 4.7

b.



c. Desain isi WISPA yang dikembangkan memiliki ukuran yang sama pada bidang cetak A5. Desain isi produk ini difokuskan pada empat bagian yaitu, (1) tata letak, (2) komposisi warna, (3) jenis dan ukuran huruf, (4) ilustrasi. Berikut penjelasan masing-masing bagian desain isi produk WISPA pada tema wisata materi wisata pantai. Kelengkapan data buku suplemen dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut.

**Tabel 4.3 Data Kelengkapan Buku Suplemen WISPA**

No	Kelengkapan isi WISPA	Bentuk Dokumen	
		Teks	Gambar
<b>Bagian Sampul</b>			
1.	Sampul depan	√	√
2.	Sampul belakang	√	√
<b>Bagian Pendahuluan</b>			
3.	Kata pengantar	√	
4.	Daftar isi	√	
5.	Tujuan pembelajaran	√	√
<b>Bagian isi</b>			
6.	Penjelasan wisata pantai dengan keterampilan berbahasa	√	√
7.	Pengayaan wisata pantai	√	√
<b>Bagian penunjang</b>			
8.	Harapan penulis	√	
9.	Ucapan terima kasih	√	
10.	Daftar pustaka	√	

Adapun tata cara penggunaan buku suplemen bentuk *flipbook*, sebagai berikut. (1) pada saat pembelajaran diberi link untuk membuka buku suplemen WISPA, (2) setelah dibagikan link, kemudian di klik pada link, (3) buku suplemen WISPA langsung bisa diakses dan menjadi tampilan buku yang riil serta bisa dibolak-balik.

### 3. Uji validasi

Penelitian pengembangan WISPA dianalisis berdasarkan hasil penilaian produk untuk mengetahui tingkat efisiensi dan keefektifan WISPA. Validator yang memvalidasi media terdapat dua ahli, ahli materi oleh Bapak Prayitno Trilaksono, S.Pd., M.Pd. dan ahli media oleh Ibu Dr. Sri Wahyuni, M.Pd.

Data hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut.

**Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Materi.**

No	Aspek Penilaian Materi	Nilai Persentase yang didapat
1.	Bahan pembelajaran	60 %
2.	Isi materi	60 %
3.	Penyajian	75 %
Rata-rata nilai persentase		65 %
Predikat		Efisien
Keterangan : Baik dan perlu perbaikan		

Data hasil penilaian ahli media dan kegrafikan dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

**Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Media dan Kegrampilan.**

No	Aspek Penilaian Media dan Kegrampilan	Nilai Persentase yang didapat
1.	Ukuran buku suplemen	95 %
2.	Desain cover buku suplemen	75 %
3.	Desain isi buku suplemen	80 %
Rata-rata nilai persentase		83,3 %
Predikat		Sangat efektif
Keterangan : Sangat baik dan perlu memperhatikan catatan ahli		

### Pembahasan

Didalam pengembangan media kita membutuhkan data untuk mengetahui apa kelebihan dan kekurangan dari media yang kita buat, selain itu dari kita mengambil data kita juga tahu apakah media kita itu layak digunakan atau tidak. Dalam proses pembelajaran khususnya di BIPA lebih mudah jika kita menggunakan media dikarenakan jika hanya menggunakan buku utama pemelajar atau buku pegangan pemelajar tentu saja pemelajar itu akan merasa jenuh, terlebih itu adalah pemelajar asing yang baru saja mempelajari Bahasa kita yaitu Bahasa Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan pendapat saat ini dalam pembelajaran BIPA masih dibutuhkan bahan ajar yang mendukung untuk kualitas pembelajaran yang lebih baik, namun pada saat ini bahan ajar dalam BIPA tergolong masih kurang. Demikian juga dari hasil analisis awal yang dilakukan peneliti pada Program BIPA UNISMA, khusus pemelajar yang berasal dari Thailand menunjukkan adanya pengajaran BIPA yang kurang ideal, karena belum adanya

media yang cocok berdasarkan pada latar belakang kebutuhan pemelajar serta pendekatan yang sesuai. (Maharani, 2020:80).

Berdasarkan uraian di atas peneliti melakukan analisis kebutuhan pengajar BIPA dan tanya jawab dengan Koordinator BIPA di Universitas Islam Malang, diberikan saran untuk mempelajari sumber yang berupa kurikulum dan artikel yang berkaitan, dengan kata lain maka, dilakukan studi dokumen sebagai penguat dari analisis kebutuhan pengajar. Adapun media yang digunakan peneliti yaitu *flipbook* digital, yang diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran BIPA yang membutuhkan media bahan ajar inovatif, menarik dan membuat pemelajar aktif dikelas, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran buku suplemen bentuk flipbook merupakan bahan ajar yang cukup interaktif untuk digunakan pada BIPA tingkat dasar. Sesuai dengan pendapat pemateri workshop selaku pengajar di UNISMA menyatakan “yang harus disiapkan yaitu menyusun RPS nonkuliah-magang, menyusun bahan ajar, mengembangkan media pembelajaran, mengembangkan asesmen pembelajaran (Wahyuni). *Flipbook* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak. *Flipbook* merupakan jenis perangkat lunak professional untuk mengkonversi file PDF kedalam buku digital menurut Ihsan (2014).

Dari hasil pendataan angket kebutuhan pengajar BIPA di program BIPA Universitas Islam Malang, menunjukkan fakta bahwa memang perlu adanya media pembelajaran yang dapat menarik dan memotivasi pemelajar dan juga media pembelajaran ini bersifat kebaruan mengikuti perkembangan digital, sehingga memudahkan pemelajar asing mengetahui kebaharian yang ada di Indonesia yang berdampak secara tidak langsung pemelajar mampu mengimplementasikan empat keterampilan berbahasa. Jika kita melihat dari cara mengakses media ini, media ini sangat mudah untuk diakses karena bisa kita akses melalui daring ataupun luring, dan tentu saja bisa diakses melalui gawai atau laptop pemelajar itu sendiri.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan mengenai kebutuhan subjek penelitian yaitu kebutuhan pengajar. Hasil yang diperoleh pada tema wisata, pengajar dapat menerima tambahan alat bantu berupa media pembelajaran yang mampu memberikan wawasan pengetahuan baru dengan menggunakan inovasi baru saat ini terlebih mengikuti teknologi digital yang ada.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang didapatkan terlihat bahwa pengajar, diperoleh (1) tanggapan mengenai pemelajar tertarik belajar bahasa Indonesia yakni 100% atau pengajar menjawab sangat tertarik, (2) tanggapan mengenai kesulitan pemelajar asing belajar bahasa Indonesia yakni 75% atau pengajar menjawab sedang, (3) tanggapan mengenai pentingnya materi mengenai tema wisata Indonesia dipelajari oleh pemelajar asing yakni 100% atau pengajar BIPA menjawab penting, (4) tanggapan mengenai media yang memadai yakni 75% atau pengajar BIPA menjawab memadai mengenai media yang sudah ada di lapangan, (5) tanggapan mengenai adanya alat bantu yakni 100% atau pengajar BIPA menjawab sangat setuju mengenai adanya alat bantu/media pembelajaran baru untuk mempelajari tentang tema wisata, (6) mengetahui tanggapan pengajar BIPA dengan adanya inovasi media seperti buku suplemen bentuk *flipbook* untuk mendukung pembelajaran BIPA, yakni 100% sangat setuju atau pengajar BIPA setuju, (7) mengetahui tanggapan pengajar BIPA dengan adanya inovasi media seperti buku suplemen bentuk *flipbook* perlu disajikan dengan menggunakan fungsi keterampilan berbahasa, yakni 100% atau pengajar BIPA menjawab sangat perlu, (8) mengetahui tanggapan pengajar BIPA dengan adanya inovasi media seperti buku suplemen bentuk *flipbook* disusun secara interaktif yakni 100% atau pengajar BIPA menjawab sangat perlu, (9) mengetahui tanggapan pengajar BIPA dengan adanya inovasi media seperti buku suplemen bentuk *flipbook* disajikan dengan tampilan yang menarik yakni 100% atau pengajar BIPA menjawab sangat setuju, (10) mengetahui perlukah diberikan tata cara atau prosedur penggunaan buku suplemen bentuk *flipbook* yakni 100% atau pengajar BIPA mengatakan sangat perlu.

Produk yang dikembangkan yaitu buku suplemen sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dapat dicetak maupun virtual, keduanya tidak memiliki perbedaan yang berarti, dalam bentuk cetak dan visual menggunakan barcode untuk melihat video. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Plomp. Terdapat lima fase yang dilakukan yaitu (1) fase investigasi awal, (2) fase desain, (3) fase realisasi, (4) fase evaluasi, revisi, dan (5) fase implementasi. Pada tahap implementasi peneliti hanya sampai pada tahap penilaian uji kelayakan produk.

Ketepatan materi yang dinilai pada penelitian pengembangan ini difokuskan pada aspek produk materi. Ketepatan materi ditinjau dari data hasil lembar validasi ahli materi (1) bahan pembelajaran mendapatkan nilai 60 %, (2) isi materi mendapatkan nilai 60 %, dan (3) penyajian mendapatkan nilai 75 %, sehingga kesimpulan dengan nilai yang diperoleh dengan persentase 65 %, dengan predikat baik/efisien.

Ketepatan media dan kegrafikan yang dinilai pada penelitian pengembangan ini difokuskan pada aspek produk media dan kegrafikan. Ketepatan materi ditinjau dari data hasil lembar validasi ahli media (1) ukuran buku suplemen mendapatkan nilai 95 %, (2) desain cover mendapatkan nilai 75 %, dan (3) desain isi buku mendapatkan nilai 80 %, sehingga kesimpulan dengan nilai yang diperoleh dengan persentase 83,3 %, dengan predikat sangat baik/sangat efektif.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan diatas, maka disampaikan beberapa saran yang ditujukan kepada beberapa pihak sebagai berikut. Bagi Pemelajar khususnya yang ada di Program BIPA Universitas Islam Malang dapat menggunakan atau memanfaatkan media ini untuk sumber belajar tambahan dan bisa juga untuk memperdalam wawasan pengetahuan tentang tema wisata di negara Indonesia.

Bagi Pengajar BIPA bisa menggunakan atau memanfaatkan media ini untuk pembelajaran dan dapat mengombinasikan dengan metode pembelajaran yang sebelumnya, sehingga pembelajaran akan lebih bervariasi ataupun menyenangkan. Bagi Pengembang Lain Dapat mengembangkan media lebih lanjut sesuai dengan teknologi dan tentunya yang lebih bervariasi karena akan menambah semangat serta motivasi belajar pemelajar asing untuk mempelajari bahasa Indonesia. Peneliti menyarankan untuk membuat media pembelajaran yang lain dengan menggunakan wisata lain, berdasarkan penelitian yang sudah ada ini.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Arif & Asri. 2020. Pengembangan Buku Suplemen Untuk Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. JPGSD. (Online) Vol 08 No 05
- Asminah & Rukmi, Asri Susetyo. 2020. Pengembangan Buku Suplemen untuk Keterampilan Membaca Teks Narasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Surabaya. Jurnal Penelitian JPGSD, (Online), Vol.8 No.1.
- Bagus & Rina. 2016. Penerapan Inovasi Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan Php Kelas Xi Rpl Di Smk Negeri 2 Mojokerto. Jurnal IT-Edu. (Online), Vol 01 No 02
- Budi, Regina. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Bipa Tingkat Dasar Pada Kompetensi Pengenalan Diri Bermuatan Nilai Sosial. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri: Semarang.
- Dyah & Iaili, Etika Rahmawati. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Pemelajar Bipa Tingkat A1. Jurnal Kredo. Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra. (Online), Vol. 03 No. 02



- Hermanto, Sudaryanto, Cindy. 2020. Pengembangan Buku Berbasis Ensiklopedia Untuk Mata Kuliah Budaya Indonesia Program Darmasiswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. (Online), Vol 03 No 01
- Ihsan, M., N. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kemendikbud. (2017). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2017 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Kursus Dan Pelatihan Bidang Keterampilan Kepemanduan Wisata.
- Kemendikbud.go.id. (2021, 26 September). Capaian Keberhasilan BIPA Tingkatkan Fungsi Bahasa Indonesia Di Kancah Dunia.
- Kenny & Putu. 2021. Pengembangan Wisata Kampung Jalak Bali Di Desa Bongan Dengan Pemanfaatan Media Sosial. *Jurnal Dinamika Pengabdian* (Online) Vol. 07 No. 01.
- Kompasiana.com. (2021, 11 Oktober). Bahan Ajar Flipbook sebagai Media Pembelajaran Daring.
- Kurniasari, D. A. 2014. Pengembangan Buku Suplemen IPA Terpadu dengan Tema Pendengaran Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*. (Online), Vol 03 No 02
- Kusmiatun, A. 2018. *Mengenal BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) Dan Pembelajarannya*. Yogyakarta : K-Media.
- Maharany, E. R. 2020. Pengembangan Silabus Pengajaran Bipa Berbasis Teks. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Online), Vol.10 No.01 Maulana, Jussac. 2019. *Pengantar Wisata Bahari*. Yogyakarta : Khitah Publishing.
- Mawarni, Istiana. 2014. *Pengembangan Flipbook Berbasis Android Materi Kosakata Untuk BIPA Tingkat Dasar*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- Megawati, Citra. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran BIPA Tingkat Menengah Melalui *E-Book* Interaktif di Program Incountry Universitas Negeri Malang Tahun 2014. *NOSI*. (Online) Vol 02 No 01
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, (Online), Vol.8 No.1 (journal.uny.ac.id, diakses 07 Juni 2022).
- Priatmoko, et.al. 2012. Penggunaan Media Sirkuit Cerdik Berbasis ChemoEdutainment dalam Pembelajaran Larutan Asam Basa. *JPII* (Online) Vol 01 No 01
- Ramdania, D.R. (2013). Penggunaan Media Flash Flip Book Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. (Online).
- Rifqia, Herman, Retno. 2017. BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) Sebagai Upaya Internasionalisasi Universitas Di Indonesia. *Elic*. (Online) Vol. 01 No. 01.
- Riyanti, Asih. 2019. Pemanfaatan Audiovisual Bermuatan Budaya Sebagai Media Pembelajaran BIPA. (Online)
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*. (Online) Vol 03 No 01.
- Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*, (Online).
- Rokhmah, Aulia. 2015. *Penyusunan Buku Suplemen Mapel Geografi SMA Kelas XI Semester 1 Kurikulum 2013 Berbasis Android*. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang: Semarang.
- Suara.com. (2021, 12 Agustus). Alasan Indonesia Disebut Negara Maritim, Selain Karena Luas Lautnya.

- Sugianto, D. (2013). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. Jurnal Invotec. (Online) Vol 09 No 02.
- Syakila, Asti. 2019. Pengembangan Buku Suplemen Kimia Berbasis Contextual Teaching And Learning Pada Materi Kimia Unsur. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah: Jakarta.
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pemelajar. Jurnal Komunikasi Pendidikan (Online), Vol 02 No 02.
- Ulumuddin, A., & Agus, W. 2014. Bahan Ajar Bahasa Indonesia Ranah Sosial Budaya Bagi Penutur Asing (BIPA). Jurnal Sasindo. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. (Online), Vol 02 No 01
- Yunita & Azzah, Aulia Ramdhani. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Bipa Darmasiswa Ikip Budi Utomo Malang. (JIIP) Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. (Online) Vol 01, No 03
- Zaman, Badru & Eliyawati, Cucu. 2010. Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) Media Pembelajaran Anak Usia Dini, (Online), (academia.edu, diakses 10 Juni 2022).