

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK  
BERDASARKAN STRATEGI METAKOGNITIF UNTUK PEMELAJAR  
BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA)  
TINGKAT MADYA**



**Oleh:  
WIDI ASTUTI  
NIM 16715251034**

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2020**

## ABSTRAK

**WIDI ASTUTI:** Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menyimak Berdasarkan Strategi Metakognitif untuk Pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Madya. **Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2020**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya, (2) mendeskripsikan kelayakan multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya, dan (3) mendeskripsikan respons pengguna terhadap multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya.

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengacu pada adaptasi model pengembangan Borg & Gall yang meliputi lima langkah pengembangan, yaitu (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan pengembangan produk, (3) pengembangan produk, (4) evaluasi produk, dan (5) penyelesaian produk akhir. Validasi produk dilakukan melalui validasi ahli oleh dua ahli materi dan satu ahli media guna mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran. Uji respons pengguna melibatkan 23 pemelajar BIPA tingkat madya yang berasal dari universitas Yunnan Minzu University dan Guangxi University for Nationalities (Tiongkok) yang sedang menjalani program transfer kredit di Universitas Negeri Yogyakarta dan Universitas Ahmad Dahlan. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Instrumen pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, angket analisis kebutuhan, dan angket kelayakan produk. Skala yang digunakan adalah skala Likert dengan skala 1—5. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif.

Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya. Produk yang dikembangkan dikemas dalam bentuk *compact disk* (CD) dan berbentuk *file .exe*. Multimedia pembelajaran ini menyediakan materi menyimak yang sesuai dengan kompetensi pemelajar BIPA tingkat madya beserta berbagai bentuk soal latihan dan evaluasi. Terdapat lima tema dalam multimedia pembelajaran ini, yaitu sosial budaya, pariwisata, lingkungan hidup, pendidikan, dan hiburan. Setiap tema terbagi menjadi tiga topik dengan simakan berupa audio dan video serta monolog dan dialog. Multimedia pembelajaran dinyatakan layak oleh ahli materi dengan skor 4,58 yang berkategori “sangat baik” dan dinyatakan layak oleh ahli media dengan skor 4,45 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan respons pengguna, multimedia pembelajaran masuk pada kriteria “sangat baik” dengan skor 4,35.

**Kata kunci:** multimedia pembelajaran, menyimak, strategi metakognitif, pemelajar BIPA tingkat madya

## ABSTRACT

**WIDI ASTUTI:** Development of Listening Learning Multimedia Based on Metacognitive Strategies for Intermediate Learners of Indonesian for Foreign Language Speakers (BIPA). **Thesis. Yogyakarta: Yogyakarta State University, 2020**

This study aims to: (1) produce listening learning multimedia based on metacognitive strategies for intermediate learners of Indonesian for foreign language speakers, (2) describe the feasibility of listening learning multimedia based on metacognitive strategies for intermediate learners of Indonesian for foreign language speakers, and (3) describe user responses to listening learning multimedia based on metacognitive strategies for intermediate learners of Indonesian for foreign language speakers.

This development research was carried out with reference to the adaptation of Borg & Gall development model which includes five development steps, namely (1) information gathering, (2) product development planning, (3) product development, (4) product evaluation, and (5) the final product completion. Product validation was done through expert validation by two material experts and one media expert to determine the feasibility of multimedia learning. The user response test involved 23 intermediate learners of Indonesian for foreign language speakers. They were students from Yunnan Minzu University and Guangxi University for Nationalities (China) who were undergoing credit transfer programs at Yogyakarta State University and Ahmad Dahlan University. The data collection techniques used interviews and questionnaire distribution. The data collection instruments used interview guidelines, a needs analysis questionnaire, and a product feasibility questionnaire. The scale assessment used Likert scale with the scale of 1—5. The data analysis technique used was descriptive statistics.

The results of this study was producing a multimedia listening learning product based on a metacognitive strategy for intermediate learners of Indonesian for foreign language speakers. The developed product was in the form of a compact disk (CD) and in the form of an .exe file. This learning multimedia provides listening material that is in line with the competence of intermediate learners of Indonesian for foreign language speakers along with various forms of practice and evaluation. There are five themes in this learning multimedia, namely social culture, tourism, environment, education, and entertainment. Each theme is divided into three topics in the form of audios or videos and monologues or dialogues. The multimedia learning was declared feasible by the material experts with a score of 4.58 which was categorized as "very good" and declared feasible by the media expert with a score of 4.45 which belonged to the "very good" category. Based on user responses, the learning multimedia belonged to the "very good" criteria with a score of 4.35.

**Keywords:** multimedia learning, listening, metacognitive strategy, intermediate learners of Indonesian for foreign language speakers

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widi Astuti

Nomor Mahasiswa : 16715251034

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar magister di suatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 Januari 2020

Yang membuat pernyataan



Widi Astuti

NIM 16715251034

## LEMBAR PERSETUJUAN

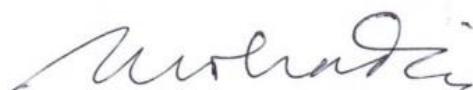
### PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BERDASARKAN STRATEGI METAKOGNITIF UNTUK PEMELAJAR BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING TINGKAT MADYA

WIDI ASTUTI  
NIM 16715251034

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyetujui untuk diajukan pada ujian tesis

Pembimbing,



Dr. Nurhadi, M.Hum.  
NIP 19700707 199003 1 003

Mengetahui:

Program Pascasarjana

Universitas Negeri Yogyakarta

Direktur, *8/-20*

Ketua Program Studi,

Prof. Dr. Marsigit, M.A.  
NIP 19570719 198303 1 004

Dr. Kastam Syamsi, M.Ed.  
NIP 19630302 199001 1 001

## LEMBAR PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BERDASARKAN STRATEGI METAKOGNITIF UNTUK PEMELAJAR BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA) TINGKAT MADYA

**WIDI ASTUTI  
NIM 16715251034**

Dipertahankan di depan Tim Pengaji Tesis  
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 27 Januari 2020

**Dr. Kastam Syamsi, M.Ed.  
(Ketua/Pengaji)**

6 - 2 - 2020

**Dr. Teguh Setiawan  
(Sekretaris/Pengaji)**

6 - 2 - 2020

**Dr. Nurhadi, M.Hum.  
(Pembimbing/Pengaji)**

6 - 2 - 2020

**Prof. Dr. Suhardi  
(Pengaji Utama)**

6 - 2 - 2020

Yogyakarta, 10 - 2 - 2020

Program Pascasarjana  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Direktur,



Prof. Dr. Marsigit, M.A.  
NIP 19570719 198303 1 004

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap syukur dan dengan segala kerendahan hati,  
tesis ini penulis persembahkan untuk kedua orangtua,  
suami, dan segenap keluarga,  
serta Universitas Negeri Yogyakarta.

## **MOTO**

Ingatlah, sesungguhnya pertolongan Allah itu amat dekat (Q.S. Al-Baqarah: 214)

Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan (Q.S. Al-Insyirah: 5)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat limpahan kenikmatan dan anugerah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Menyimak Berdasarkan Strategi Metakognitif untuk Pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Madya”. Tesis ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.

Terselesaikannya tesis ini tidak dapat dilepaskan dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan motivasi, dorongan, bantuan, dan doa yang tiada henti-hentinya. Rasa terima kasih penulis sampaikan kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Prof. Dr. Sutrisna Wibawa; Direktur Program Pascasarjana, Prof. Dr. Marsigit, M.A.; dan segenap jajaran staf serta karyawan PPs UNY.
2. Kaprodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sekaligus Ketua Penguji, Dr. Kastam Syamsi, M.Ed.
3. Dr. Nurhadi, M.Hum selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan dorongan dalam penyelesaian tesis ini.
4. Prof. Dr. Suhardi, M.Pd. selaku *reviewer* sekaligus Penguji Utama yang telah memberikan saran guna perbaikan tesis ini.
5. Prof. Dr. Suroso, M.Pd., Dr. Ari Kusmiatun, M.Hum., dan Estu Miyarso, M.Pd. yang telah berkenan memberi penilaian dan saran guna perbaikan multimedia pembelajaran.
6. Dr. Teguh Setiawan selaku Sekretaris Penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan tesis dan multimedia pembelajaran.
7. Tri Sugiarto, M.Hum. dan Intan Rawit Sapanti, M.Hum, dosen pengampu mata kuliah menyimak pada program BIPA yang telah membantu penulis dalam melaksanakan studi pendahuluan.
8. Pemelajar BIPA tingkat madya yang berasal dari Yunnan Minzu University, Guangdong University of Foreign Studies, dan Guangxi University for

Nationalities yang telah memberikan bantuan dalam pengumpulan data penelitian.

9. Kedua orangtua tercinta: Ibu Satinem dan Bapak Selam Adi Wiyono yang selalu menyayangi, mendukung, dan mendoakan setiap langkah penulis.
10. Suami tersayang, Mas Rinto Edy Pracoyo, atas segala kasih sayang, dorongan, dan bantuan untuk menyelesaikan studi pada jenjang strata dua ini.
11. Segenap keluargaatas segala doa dan dorongan untuk terus meraih cita-cita.
12. Segenap rekan pengajar BIPA di UNY, rekan pengajar mata kuliah Bahasa Indonesia di Universitas Mercu Buana Yogyakarta dan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atas segala kebersamaan selama ini.
13. Teman-teman PBSI PPs UNY,khususnya kelas B angkatan tahun 2016 atas segala kebersamaan yang telah dilewati.
14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga segenap bantuan yang telah diberikan dicatat sebagai amal baik dan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharap kritik dan saran dari para pembaca. Akhir kata, penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA).

Yogyakarta, 13 Januari 2020



Widi Astuti

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL DALAM.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	13
C. Pembatasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah.....	14
E. Tujuan Pengembangan.....	14
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	15
G. Manfaat Pengembangan.....	22
H. Asumsi Pengembangan .....	23
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>24</b>
A. Kajian Teori .....	24
1. Media Pembelajaran .....	24
a. Definisi Media Pembelajaran.....	24
b. Jenis Media Pembelajaran.....	27
c. Manfaat Media Pembelajaran .....	30

d. Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	33
e. Multimedia Pembelajaran .....	37
f. Media Pembelajaran BIPA.....	41
2. Pembelajaran Menyimak.....	43
a. Hakikat Menyimak.....	43
b. Menyimak dalam Bahasa Kedua atau Bahasa Asing .....	45
3. Strategi Metakognitif.....	49
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	62
C. Kerangka Pikir .....	72
D. Pertanyaan Penelitian.....	75
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>76</b>
A. Model Pengembangan.....	76
B. Prosedur Pengembangan .....	77
1. Tahap Pengumpulan Informasi .....	77
2. Tahap Perencanaan Pengembangan Produk.....	78
3. Tahap Pengembangan Produk.....	79
4. Tahap Evaluasi Produk.....	79
5. Tahap Penyelesaian Produk Akhir .....	81
C. Desain Uji Kelayakan Produk.....	83
1. Desain Uji Kelayakan Produk .....	83
2. Subjek Uji Kelayakan Produk .....	84
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	85
a. Teknik Pengumpulan Data.....	85
b. Instrumen Pengumpulan Data .....	85
4. Teknik Analisis Data.....	90
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>92</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	92
B. Hasil Uji Kelayakan Produk .....	113
C. Revisi Produk.....	128
D. Kajian Produk Akhir .....	156
E. Keterbatasan Penelitian.....	171

<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>173</b>
A. Simpulan tentang Produk .....	173
B. Saran Pemanfaatan Produk .....	174
C. Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut.....	176
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>178</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>182</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Materi .....	87
Tabel 2. Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Media.....	88
Tabel 3. Kisi-Kisi Angket untuk Pengguna .....	89
Tabel 4. Pedoman Rumus Konversi Skala Lima .....	91
Tabel 5. Pedoman Konversi Hasil Validasi .....	91
Tabel 6. Data Penilaian Ahli Materi .....	115
Tabel 7. Data Penilaian Per Aspek oleh Ahli Materi.....	116
Tabel 8. Data Penilaian Tahap I oleh Ahli Media.....	118
Tabel 9. Data Penilaian Per Aspek Tahap I oleh Ahli Media .....	119
Tabel 10. Data Penilaian Tahap II oleh Ahli Media .....	120
Tabel 11. Data Penilaian Per Aspek Tahap II oleh Ahli Media.....	121
Tabel 12. Data Penilaian Tahap III oleh Ahli Media.....	122
Tabel 13. Data Penilaian Per Aspek Tahap III oleh Ahli Media .....	123
Tabel 14. Data Respons Pengguna.....	125
Tabel 15. Data Respons Per Aspek oleh Pengguna.....	126
Tabel 16. Saran dan Komentar dari Pemelajar BIPA Tingkat Madya.....	127

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Langkah Pengembangan Produk yang Diadaptasi dari Model Borg & Gall .....	82
Gambar 2. Perbandingan Rerata Per Aspek oleh Ahli Materi I dan Ahli Materi II.....	117
Gambar 3. Tampilan Halaman Materi sebelum Revisi .....	129
Gambar 4. Tampilan Halaman Materi sesudah Revisi.....	129
Gambar 5. Tampilan Gambar sebelum Revisi .....	130
Gambar 6. Tampilan Gambar setelah Revisi .....	130
Gambar 7. Sampul Dalam Multimedia Pembelajaran.....	131
Gambar 8. Sampul Luar Multimedia Pembelajaran.....	132
Gambar 9. Tampilan Halaman Awal sebelum Revisi.....	134
Gambar 10. Tampilan Halaman Awal sesudah Revisi.....	134
Gambar 11. Warna Latar Belakang ( <i>Background</i> ) sebelum Revisi .....	135
Gambar 12. Warna Latar Belakang ( <i>Background</i> ) sesudah Revisi.....	135
Gambar 13. Tampilan Judul Multimedia Pembelajaran sebelum Revisi....	136
Gambar 14. Tampilan Judul Multimedia Pembelajaran setelah Revisi .....	136
Gambar 15. Tampilan Ukuran <i>Font</i> pada Menu Petunjuk sebelum Revisi	136
Gambar 16. Tampilan Ukuran <i>Font</i> pada Menu Petunjuk sesudah Revisi.	137
Gambar 17. Tampilan Nama Tombol ( <i>Button</i> ) sebelum Revisi .....	137
Gambar 18. Tampilan Nama Tombol ( <i>Button</i> ) setelah Revisi.....	137
Gambar 19. Tampilan Halaman tanpa Tombol Navigasi Dasar sebelum Revisi .....	138
Gambar 20. Tampilan Halaman tanpa Tombol Navigasi Dasar setelah Revisi.....	139
Gambar 21. Tampilan Halaman Aktivitas Menyimak Berbentuk Pilihan Ganda sebelum Revisi .....	140
Gambar 22. Tampilan Halaman Aktivitas Menyimak Berbentuk Pilihan Ganda setelah Revisi.....	140
Gambar 23. Tampilan <i>Font</i> sebelum Revisi .....	141
Gambar 24. Tampilan <i>Font</i> sesudah Revisi .....	141
Gambar 25. Tampilan Menu Profil sebelum Revisi.....	142

Gambar 26. Tampilan Menu Profil setelah Revisi.....	142
Gambar 27. Judul Multimedia Pembelajaran sebelum Revisi .....	144
Gambar 28. Judul Multimedia Pembelajaran setelah Revisi .....	144
Gambar 29. Halaman Petunjuk sebelum Revisi.....	144
Gambar 30. Halaman Petunjuk sebelum Revisi.....	145
Gambar 31. Tampilan Menu Materi sebelum Revisi.....	145
Gambar 32. Tampilan Menu Materi sesudah Revisi.....	146
Gambar 33. Tampilan Halaman Memilih Kosakata sebelum Revisi.....	146
Gambar 34. Tampilan Halaman Memilih Kosakata sesudah Revisi.....	147
Gambar 35. Tampilan Uraian Materi sebelum Revisi .....	148
Gambar 36. Tampilan Uraian Materi setelah Revisi.....	148
Gambar 37. Tampilan Halaman Pengetahuan Metakognitif sebelum Revisi	149
Gambar 38. Tampilan Halaman Pengetahuan Metakognitif sesudah Revisi	149
Gambar 39. Tampilan Menu Mulai (sebelum Revisi) .....	150
Gambar 40. Tampilan Menu Evaluasi (setelah Revisi) .....	150
Gambar 41. Tampilan Halaman Aktivitas Menyimak dengan Tombol <i>Key</i> (sebelum Revisi).....	151
Gambar 42. Tampilan Halaman Aktivitas Menyimak tanpa Tombol <i>Key</i> (setelah Revisi).....	152
Gambar 43. Tampilan Halaman Evaluasi Diri sebelum Revisi .....	153
Gambar 44. Tampilan Halaman Evaluasi Diri setelah Revisi.....	153
Gambar 45. Tampilan Halaman Kosakata sebelum Revisi.....	155
Gambar 46. Tampilan Halaman Kosakata sesudah Revisi .....	155

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Menyimak.....	183
Lampiran 2. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara untuk Analisis Kebutuhan..	184
Lampiran 3. Transkrip Wawancara Analisis Kebutuhan .....	185
Lampiran 4. Lembar Angket Analisis Kebutuhan .....	192
Lampiran 5. Angket Analisis Kebutuhan.....	196
Lampiran 6. Surat Izin Validasi Ahli Materi .....	200
Lampiran 7. Angket/Lembar Validasi Ahli Materi.....	202
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Materi I .....	205
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Materi II .....	208
Lampiran 10. Surat Izin Validasi Ahli Media.....	211
Lampiran 11. Angket/Lembar Validasi Ahli Media .....	212
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Media .....	215
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian.....	224
Lampiran 14. Lembar Respons Pemelajar BIPA Tingkat Madya.....	226
Lampiran 15. Hasil Respons Pemelajar BIPA Tingkat Madya.....	228
Lampiran 16. <i>Flowchart</i> Multimedia Pembelajaran .....	230
Lampiran 17. <i>Storyboard</i> Multimedia Pembelajaran.....	231
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian .....	243

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Semakin hari perkembangan bahasa Indonesia semakin menunjukkan hal yang positif. Salah satu perkembangan positif bahasa Indonesia adalah semakin banyak penutur asing yang berminat belajar bahasa Indonesia. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari semakin menguatnya posisi Indonesia di kancah internasional, seperti dalam bidang politik, ekonomi, kebudayaan, dan bidang kehidupan yang lain. Penutur asing dengan berbagai latar belakang dan tujuan kemudian mempelajari bahasa Indonesia, termasuk budaya Indonesia, baik di negara mereka maupun di Indonesia. Hal ini kemudian dikenal sebagai program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Tujuan mereka belajar bahasa Indonesia pun bermacam-macam. Suyitno, Susanto, Kamal, & Fawzi (2017: 55) menyatakan bahwa secara umum pemelajar BIPA bertujuan untuk menguasai bahasa dan budaya Indonesia. Secara khusus, tujuan pemelajar BIPA antara lain (1) menjalani studi atau perkuliahan di universitas di Indonesia, (2) mengadakan penelitian atau riset di Indonesia, (3) bekerja di Indonesia, atau (4) tinggal di Indonesia dalam waktu yang lama. Guna mengakomodasi tujuan penutur asing mempelajari bahasa Indonesia tersebut, muncullah lembaga-lembaga penyelenggara program BIPA.

Berdasarkan data Peta Lembaga Penyelenggara Program BIPA (Badan Bahasa: 2014), terdapat 251 lembaga penyelenggara BIPA dengan total 22 negara. Indonesia tercatat memiliki 104 lembaga BIPA, sedangkan Jepang dan Australia

menjadi dua negara yang memiliki penyelenggara program BIPA yang lebih banyak daripada negara lain, yaitu masing-masing sebanyak 38 lembaga penyelenggara BIPA. Melihat data tersebut, dapat dikatakan bahwa bahasa Indonesia sedang mengalami upaya internasionalisasi bahasa. Apalagi internasionalisasi bahasa Indonesia tersebut menjadi salah satu amanat dalam Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan. Pasal 44 ayat 1 UU Nomor 24 tahun 2009 menyuratkan bahwa “Pemerintah meningkatkan fungsi bahasa Indonesia menjadi bahasa internasional secara bertahap, sistematis, dan berkelanjutan”.

Sebagaimana pembelajaran bahasa asing lainnya, pembelajaran BIPA, baik di Indonesia maupun di luar negeri, mencakup pembelajaran keterampilan berbahasa dan budaya. Keterampilan berbahasa yang dimaksud adalah keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (termasuk aspek kosakata dan tata bahasa yang terintegrasi di dalam empat aspek keterampilan berbahasa tersebut). Keterampilan budaya tidak dapat dilepaskan dari pembelajaran bahasa sebab konteks budaya akan selalu mengikat pembelajaran bahasa asing. Hal ini sesuai dengan pendapat Brown (2007: 1) yang menyatakan bahwa pemerolehan bahasa kedua juga bermakna pemerolehan budaya kedua. Bahasa dan budaya ibarat koin dengan dua sisinya, saling terikat dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain. Salah satu contoh sederhana adalah adanya perbedaan penyebutan nama di berbagai negara. Negara yang berbeda akan memiliki sistem penyebutan nama yang berbeda. Sebagai contoh, Indonesia memiliki sistem sapaan kekerabatan yang berbeda dengan sistem penyebutan

nama di Eropa atau Amerika. Hal ini perlu diajarkan kepada pemelajar BIPA agar tidak terjadi kesalahpahaman antara pemelajar dengan masyarakat penutur jati bahasa Indonesia. Oleh karena itu, aspek bahasa dan budaya Indonesia adalah dua hal yang tidak dapat ditinggalkan dalam pembelajaran BIPA.

Kurikulum pembelajaran BIPA berdasar pada standar pembelajaran bahasa asing. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa melalui Pusat Pengembangan Strategi dan Diplomasi Kebahasaan (PPSDK) beserta Afiliasi Pengajar dan Pegiat BIPA (APPBIPA) telah berupaya untuk merumuskan kurikulum pembelajaran BIPA yang mendasarkan pada standar *Common European Framework of Reference* atau CEFR (Muliastuti, 2017: 56). Selain itu, telah disusun pula Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Kursus dan Pelatihan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Tahun 2016. Standar tersebut mengatur kompetensi apa yang harus dimiliki pembelajar BIPA tingkat dasar (A1 dan A2), tingkat madya (B1 dan B2), dan tingkat mahir (C1 dan C2). Guna memberikan panduan kepada para penyelenggara program BIPA dalam pengembangan materi berdasarkan CEFR dan SKL tersebut, disusunlah buku *Sahabatku Indonesia* yang terdiri atas level A1 sampai C2.

CEFR dan SKL Kursus dan Pelatihan BIPA sebagai rujukan pembelajaran BIPA mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, pembelajaran BIPA yang berdasarkan CEFR dan SKL Kursus dan Pelatihan BIPA juga menekankan penguasaan tata bahasa dan kosakata yang diperlukan dalam situasi sehari-hari

agar dapat berkomunikasi dengan topik yang beragam (Muliastuti, 2017: 34-35).

Berdasarkan hal tersebut, salah satu keterampilan berbahasa yang harus dimiliki pemelajar BIPA adalah keterampilan menyimak. Pengembangan keterampilan menyimak merupakan elemen kunci untuk pengembangan keterampilan berbahasa yang lainnya (Rost, 2011: 5)

Menyimak dalam bahasa kedua atau bahasa asing tidak semudah menyimak dalam bahasa ibu atau bahasa pertama. Hal ini terjadi karena apa yang pemelajar simak merupakan bunyi-bunyi bahasa yang asing atau bahkan belum pernah didengar sebelumnya. Apabila pemelajar tidak mengetahui bagaimana cara menyimak yang efektif, pemelajar akan mengalami kesulitan dalam proses menyimak sehingga respons yang diberikan dalam komunikasi pun tidak sesuai. Apalagi aktivitas menyimak dan berbicara merupakan aktivitas yang mendominasi dalam komunikasi orang dewasa. Jadi, pengembangan keterampilan menyimak perlu mendapat perhatian yang serius.

Namun, Vandergrift (2007: 191) menyatakan bahwa menyimak merupakan keterampilan yang paling tidak dipahami dan paling tidak diteliti. Hal ini disebabkan menyimak merupakan proses mental yang tidak terlihat. Terkadang pembelajaran menyimak untuk bahasa kedua atau bahasa asing justru membuat pemelajar cemas atau khawatir. Seperti yang diungkap oleh Zhang (2012: 625) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa seringkali pemelajar bahasa Inggris (sebagai bahasa asing di Tiongkok) frustasi dalam pembelajaran menyimak. Walaupun para pemelajar bahasa Inggris di Tiongkok tersebut telah belajar enam hingga sepuluh tahun, keterampilan menyimak mereka masih tergolong rendah.

Tidak hanya pemelajar bahasa Inggris di Tiongkok seperti dalam penelitian Zhang yang mengalami kesulitan dalam proses menyimak, pemelajar di Singapura juga mengalami hal yang sama. Kaur (2014: 2) dalam penelitiannya menyatakan bahwa siswa sekolah dasar (SD) di Singapura juga mengalami hal yang serupa. Pembelajaran menyimak bahasa Inggris sebagai bahasa kedua di Singapura kurang mendapat perhatian dan banyak guru yang tidak mengajarkan strategi menyimak di kelasnya. Dalam banyak pembelajaran menyimak di sekolah, para guru biasanya menyalakan *speaker* yang berisi audio/rekaman, sementara siswa mengisi lembar kerja saat mereka menyimak rekaman yang diputar guru. Setelah itu, guru mengoreksi jawaban siswa. Jawaban siswa yang salah hanya ditanggapi guru dengan memberikan nasihat agar lain kali siswa tersebut lebih berhati-hati dalam menyimak tanpa diberi tahu bagaimana strategi menyimak yang dapat digunakan untuk mengatasi hal tersebut. Cara seperti itu tidak membantu dalam pengembangan keterampilan menyimak dalam bahasa kedua atau bahasa asing. Tidak mengherankan apabila pemelajar merasa putus asa, cemas, dan frustasi dalam pembelajaran menyimak sebab pembelajaran lebih cenderung “mengetes” atau *testing* daripada “mengajarkan” atau *teaching*.

Tidak berbeda dengan pembelajaran menyimak bahasa Inggris sebagai bahasa kedua atau bahasa asing dalam penelitian Zhang dan Kaur, pembelajaran menyimak dalam program BIPA juga masih menemui persoalan. Berdasarkan hasil angket studi pendahuluan terhadap 49 pemelajar BIPA tingkat madya dari Guangdong University of Foreign Studies, Yunnan Minzu University, dan Guangxi University for Nationalities pada tanggal 4 Juni 2018 yang sedang

menjalani program transfer kredit di UNY dan UAD, didapatkan beberapa informasi terkait pembelajaran menyimak sebagai berikut. *Pertama*, tiga kesulitan utama yang ditemui pemelajar BIPA dalam menyimak simakan berbahasa Indonesia adalah (1) kosakata yang tidak diketahui artinya, (2) tempo atau kecepatan pembicara, dan (3) aksen pembicara. Sebenarnya pada setiap pembelajaran, pengajar akan mengenalkan kosakata yang akan digunakan pada pertemuan kala itu, tetapi pemelajar merasa kesulitan untuk memaknai kosakata tersebut dalam sebuah konteks tuturan. Selain itu, pemelajar merasa kesulitan jika tempo atau kecepatan pembicara terlalu cepat. Jika tempo atau kecepatan terlalu cepat, mereka kesulitan membagi tuturan menjadi kosakata-kosakata yang bermakna. Kesulitan terakhir yaitu aksen pembicara. Pemelajar BIPA merasa kesulitan jika penutur beraksen kedaerahan sebab yang selama ini mereka pelajari adalah aksen standar dalam bahasa Indonesia.

Ketiga kesulitan dalam menyimak yang dialami pemelajar BIPA tersebut selaras dengan pendapat Brown (2017: 202) yang menyatakan bahwa kecepatan pembicara, gaya bicara penutur, dan kosakata yang tidak dapat dipahami merupakan ketiga kesulitan yang dialami pemelajar bahasa ketika menyimak bahasa kedua atau bahasa asing. Selain itu, salah satu hal yang dapat menyulitkan pemelajar bahasa dalam menyimak bahasa kedua atau asing adalah pengenalan kata. Pengenalan kata yang dimaksud adalah pemelajar merasa sulit dalam menentukan jeda antarkata, gagal dalam mengenali kata-kata yang dikenal, dan terjebak memfokuskan diri pada sebuah kata dan kehilangan fokus tuturan.

Dengan demikian, aspek pengenalan kosakata sangat penting untuk diperhatikan pada pembelajaran menyimak dalam bahasa asing atau kedua.

*Kedua*, guna mendukung pengembangan keterampilan menyimaknya, sebagian besar pemelajar menyatakan bahwa mereka membutuhkan simakan berupa audio dan video. Selain itu, pemelajar juga menyatakan bahwa mereka membutuhkan simakan yang berisi monolog dan dialog. *Ketiga*, pemelajar memilih lima topik yang ingin disimak yaitu sosial budaya, pariwisata, lingkungan hidup, pendidikan, dan hiburan. *Keempat*, tipe tugas yang disukai pemelajar adalah mengidentifikasi informasi atau hal-hal penting berdasarkan input yang disimak, menjawab pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda, dan mengevaluasi suatu pernyataan (benar-salah) berdasarkan input yang disimak.

*Kelima*, pemelajar menyatakan bahwa mereka membutuhkan pengetahuan metakognitif untuk mendukung pengembangan keterampilan menyimaknya. Pengetahuan metakognitif yang dibutuhkan pemelajar meliputi pengetahuan diri, pengetahuan tugas, dan pengetahuan strategi. *Keenam*, sebagian besar pemelajar menyukai gaya belajar menyimak secara individu, sedangkan sisanya lebih menyukai gaya belajar secara berkelompok. *Ketujuh*, sebagian besar pemelajar menyukai kegiatan menyimak dengan bantuan komputer, sedangkan sisanya tidak menyukai kegiatan menyimak dengan bantuan komputer.

Selain menyebarkan angket untuk pemelajar BIPA tingkat madya, peneliti juga melakukan wawancara kepada pengajar keterampilan menyimak pada program BIPA untuk melakukan studi pendahuluan. Berdasarkan wawancara kepada dua pengajar keterampilan menyimak program BIPA di UNY dan UAD

pada tanggal 3 dan 7 Mei 2018, didapatkan informasi bahwa kendala dalam pembelajaran menyimak adalah ketidaksesuaian bahan simakan, motivasi berlatih menyimak pemelajar tergolong rendah, dan kendala teknis seperti tidak berfungsinya *speaker* atau LCD di dalam kelas. Permasalahan pertama adalah tidak sesuainya bahan simakan. Ketidaksesuaian bahan simakan tersebut berupa tidak sesuainya kosakata dalam simakan dan tempo tuturan dalam simakan yang terlalu cepat bagi pemelajar BIPA tingkat madya. Menurut penuturan pengajar, hal ini terjadi karena pengajar mengambil beberapa simakan dari sumber lain sehingga tidak mampu membatasi kosakata dan mengatur kecepatan yang ada dalam simakan.

Permasalahan kedua dalam pembelajaran menyimak adalah rendahnya motivasi pemelajar untuk berlatih menyimak di luar kelas. Hal ini disebabkan pemelajar BIPA tingkat madya yang berasal dari Tiongkok memiliki kecenderungan untuk berkelompok dengan rekan senegara mereka sehingga mengurangi kesempatan mereka untuk menjalin komunikasi dengan penutur jati bahasa Indonesia. Para pemelajar BIPA tersebut cenderung malu atau takut untuk mengadakan komunikasi dengan penutur asli kecuali kepada pengajarnya dan tutornya. Mereka lebih sering mengadakan komunikasi kepada teman senegaranya dibandingkan dengan penutur asli. Hal ini mengakibatkan keterampilan menyimak dan berbicara mereka kurang berkembang, terutama dalam pengembangan kosakata. Padahal, sering berkomunikasi dengan penutur asli akan mengembangkan kemampuan menyimak dan berbicara pemelajar tersebut.

Motivasi yang rendah dari pemelajar untuk berlatih menyimak menyebabkan mereka hanya tergantung kepada input dari pengajar. Jadi, para pemelajar tersebut hanya berlatih menyimak di dalam kelas saja dan tidak secara sadar ingin berlatih menyimak di luar kelas/pembelajaran. Selain adanya rasa kurang percaya diri dalam membangun komunikasi dengan penutur asli, pemelajar BIPA tingkat madya tersebut menyatakan bahwa mereka kesulitan untuk mendapatkan bahan latihan menyimak yang sesuai dengan kemampuan mereka. Permasalahan ketiga berupa kendala teknis seperti tidak berfungsinya *speaker* dan LCD di dalam kelas. Hal ini menjadi kendala dalam pembelajaran menyimak karena biasanya pengajar menggunakan laptop, *speaker*, dan LCD sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran menyimak di kelasnya. Pengajar BIPA juga menyatakan bahwa kosakata yang belum dipahami maknanya dan tempo yang terlalu cepat juga menyulitkan pemelajar untuk berlatih menyimak.

Berdasarkan berbagai temuan dan permasalahan dalam pembelajaran menyimak tersebut, dibutuhkan solusi untuk mengatasinya. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Media pembelajaran diyakini mampu menumbuhkan motivasi pemelajar untuk belajar. Sementara itu, saat ini perkembangan teknologi komunikasi dan informasi semakin pesat. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh pengajar guna mengembangkan media pembelajaran bahasa asing dengan bantuan teknologi. Media pembelajaran berbantuan teknologi yang sudah banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa kedua atau asing, khususnya menyimak, adalah komputer.

Salah satu media pembelajaran berbasis komputer adalah multimedia. Mayer (2007: 2) menyatakan bahwa multimedia adalah presentasi materi dengan menggunakan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata disajikan dalam bentuk verbal, misalnya tercetak atau terucap, sedangkan gambar disajikan dalam bentuk grafis statis dan dinamis, misalnya ilustrasi, foto, animasi, atau video. Penggunaan multimedia ini telah banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya menyimak karena penggunaan multimedia bermanfaat dalam pengembangan kemampuan menyimak pemelajar.

Salah satu praktisi pengajaran bahasa yang telah menggunakan multimedia adalah Brett. Brett membuat multimedia pembelajaran menyimak dengan berbagai fitur di dalamnya untuk membantu pemelajar bahasa dalam menyimak simakan berbahasa Inggris. Selanjutnya Brett melakukan uji komparasi untuk membandingkan keefektifan menyimak menggunakan multimedia dengan menggunakan rekaman (audio atau video) saja. Berdasarkan hasil penelitian Brett (1997: 39), disimpulkan bahwa komprehensi menyimak pemelajar lebih tinggi menggunakan multimedia dibandingkan dengan menggunakan rekaman (audio atau video). Oleh karena itu, Brett menyarankan penggunaan multimedia pembelajaran untuk menyimak bahasa kedua atau bahasa asing.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa asing menawarkan berbagai manfaat, salah satunya adalah multimedia dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan individu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, multimedia juga membantu pemelajar untuk memegang kendali atas proses belajar pemelajar. Dengan kata lain, pemelajar dapat menyesuaikan gaya

belajarnya dengan bantuan multimedia pembelajaran. Apalagi jika pemelajar merasa kurang percaya diri untuk melakukan komunikasi dengan penutur asli serta belum menemukan latihan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Mereka dapat berlatih menyimak menggunakan multimedia pembelajaran. Akan tetapi, pengembangan multimedia pembelajaran belum banyak dikembangkan dalam pembelajaran BIPA, khususnya menyimak. Biasanya pembelajar memutar rekaman audio atau video di depan kelas dengan bantuan *speaker* dan LCD. Kemudian, pemelajar BIPA mendengarkan simakan sambil menjawab pertanyaan yang menyertainya. Oleh karena itu, dibutuhkan multimedia pembelajaran yang dapat mengakomodasi karakteristik pemelajar untuk mengembangkan kemampuan menyimak bahasa Indonesia.

Selain penggunaan multimedia, pembelajaran menyimak dalam bahasa kedua atau asing perlu didukung dengan penggunaan strategi belajar yang tepat. Penerapan strategi sangat penting dalam suatu pembelajaran bahasa. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Oxford. Oxford (1990: 1) menyatakan bahwa strategi belajar penting untuk diperhatikan dalam pembelajaran bahasa karena dengan penerapan strategi belajar tersebut, pemelajar dapat aktif dalam pembelajaran sehingga meningkatkan kemampuan kompetensi komunikatif mereka. Salah satu strategi yang telah dibuktikan efektif untuk pembelajaran menyimak adalah strategi metakognitif. Istilah metakognitif pertama kali disampaikan oleh Flavvel pada tahun 1976. Vandergrift & Goh (2012: 80) menyatakan bahwa metakognisi adalah kemampuan untuk memikirkan bagaimana

proses kognisi atau berpikir seseorang dan secara bertahap mampu memproses berbagai informasi untuk berbagai tujuan.

Strategi metakognitif terdiri atas tiga langkah utama, yaitu *planning* atau merencanakan, *monitoring* atau memonitor, dan *evaluating* atau evaluasi. Vandergrift & Goh (2012: 86) menyatakan strategi ini menyarankan pemelajar untuk memiliki pengetahuan metakognitif yang terbagi menjadi pengetahuan tentang diri sendiri (*person knowledge*), pengetahuan tentang tugas (*task knowledge*), dan pengetahuan tentang strategi (*strategy knowledge*). Strategi ini menawarkan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan membantu pemelajar untuk menyimak dalam bahasa kedua atau bahasa asing. Strategi ini tidak hanya bertumpu pada hasil menyimak, tetapi juga menekankan pada proses menyimak yang dilakukan pemelajar. Akan tetapi, berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, pemelajar BIPA tingkat madya belum mendapatkan materi khusus mengenai strategi metakognitif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya. Media pembelajaran yang dikembangkan tersebut berbasis komputer sebab media pembelajaran berbasis komputer memiliki beragam keunggulan, di antaranya dapat mengakomodasi pemelajar dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing (termasuk kecepatan belajar), dapat merangsang pemelajar untuk berlatih, serta dapat merekam aktivitas pemelajar. Selain itu, penggunaan multimedia juga cocok untuk pembelajaran menyimak yang dapat berupa audio dan video. Dengan

penggunaan multimedia dan strategi metakognitif tersebut, diharapkan pemelajar dapat berlatih menyimak sekaligus mengevaluasi diri mereka dari sisi proses dan hasil menyimak yang akhirnya bertujuan untuk pengembangan kemampuan komunikatif mereka dalam bahasa Indonesia.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pemelajar BIPA tingkat madya masih menemui kesulitan dalam menyimak simakan berbahasa Indonesia.
2. Pemelajar BIPA mengalami kesulitan menyimak karena faktor kosakata, kecepatan atau tempo pembicara, dan aksen pembicara
3. Pemelajar BIPA tingkat madya memiliki motivasi yang rendah untuk berlatih menyimak di luar kelas/pembelajaran.
4. *Speaker* dan LCD di kelas kadang-kadang tidak berfungsi.
5. Ketidaksesuaian materi menyimak yang berakibat pada tidak terkendalinya kosakata.
6. Pemelajar BIPA tingkat madya tidak mendapatkan materi khusus mengenai bagaimana strategi-strategi yang dapat digunakan untuk menyimak.
7. Belum dikembangkan multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti memfokuskan penelitian ini pada pada perlunya dilakukan penelitian dan pengembangan

multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya. Strategi yang digunakan dalam multimedia pembelajaran yang dikembangkan adalah strategi metakognitif sebab strategi ini dapat membantu pemelajar dalam menyimak simakan berbahasa asing atau kedua dan membantu pemelajar untuk mengevaluasi proses dan hasil menyimaknya.

#### **D. Rumusan Masalah**

Fokus dan rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya?
3. Bagaimana respons pengguna terhadap multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pengembangan multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya.
2. Mendeskripsikan kelayakan multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya.
3. Mendeskripsikan respons pengguna terhadap multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya.

## **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya. Adapun spesifikasi produk tersebut adalah sebagai berikut.

*Pertama*, produk yang dikembangkan merupakan multimedia, yaitu berupa aplikasi yang dapat dijalankan pada komputer atau laptop dengan sistem operasi Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8, dan Windows 10. Resolusi layar untuk menjalankan aplikasi ini minimal 1024x726 pixel. Aplikasi ini dijalankan dalam mode *offline*. Pemelajar dapat menggunakan *earphone*, *headset*, atau mendengarkan simakan secara langsung melalui komputer atau laptopnya.

*Kedua*, multimedia pembelajaran ini dikemas dalam bentuk *compact disk* (CD). Terdapat sampul dalam dan sampul luar pada multimedia pembelajaran ini. Sampul dalam berisi berisi judul multimedia pembelajaran, nama dan institusi pengembang multimedia pembelajaran, foto mahasiswa Tiongkok yang sedang menyimak menggunakan laptop dan *earphone*-nya, dan gambar-gambar ilustrasi kegiatan menyimak. Sementara itu, sampul luar bagian depan berisi tampilan seperti pada sampul bagian dalam, sedangkan sampul luar bagian belakang berisi petunjuk pemakaian multimedia pembelajaran secara ringkas dan gambar-gambar ilustrasi kegiatan menyimak. Warna yang digunakan dalam multimedia pembelajaran, sampul luar, dan sampul dalam multimedia pembelajaran dominan berwarna biru.

*Ketiga*, terdapat enam menu utama dalam multimedia pembelajaran ini, yaitu Petunjuk, Kompetensi, Materi, Evaluasi, Catatan, dan Profil. Menu Petunjuk berisi langkah-langkah untuk mengoperasikan multimedia pembelajaran. Menu Kompetensi berisi standar kompetensi dan kompetensi dasar keterampilan menyimak untuk pemelajar BIPA tingkat madya. Menu Materi berisi materi menyimak yang disajikan berbasis teks/genre. Pada menu Materi, pemelajar dapat berlatih menyimak teks yang baru saja dipelajari. Terdapat fasilitas kunci jawaban pada latihan soal yang diakses melalui menu Materi. Menu Evaluasi berisi evaluasi menyimak yang disajikan per tema. Pemelajar dapat memilih salah satu tema yang tersedia kemudian memilih salah satu topik dari tema yang dipilih. Tidak terdapat fasilitas kunci jawaban pada menu Evaluasi. Menu Catatan berisi catatan/diari proses dan hasil menyimak pemelajar BIPA berdasarkan topik yang sudah dikerjakan. Terakhir, menu Profil berisi profil singkat pengembang, yaitu peneliti dan dosen pembimbing.

*Keempat*, terdapat lima tema utama dalam multimedia pembelajaran ini dengan tiga topik pada masing-masing tema. Lima tema tersebut, yaitu sosial budaya, pariwisata, lingkungan hidup, pendidikan, dan hiburan. Tema sosial budaya terbagi menjadi tiga topik simakan, yaitu menyimak diskusi peringatan kemerdekaan Indonesia, berita peringatan hari angklung sedunia, dan cerita rakyat Ande-Ande Lumut. Tema pariwisata terbagi menjadi tiga topik, yaitu menyimak deskripsi Candi Borobudur, wawancara pengembangan wisata Kalibiru, dan pengalaman berlibur. Tema lingkungan hidup terbagi menjadi tiga topik, yaitu menyimak berita banjir, gelar wicara tentang pengelolaan sampah, dan langkah-

langkah mencangkok. Tema pendidikan terbagi menjadi tiga topik, yaitu menyimak gelar wicara tentang SM-3T (Sarjana Mendidik di Daerah Terdepan, Terluar, dan Tertinggal), kunjungan ke perpustakaan digital, dan pidato tentang Hari Pendidikan Nasional. Terakhir, tema hiburan terdiri atas topik menyimak lagu “Menunggu Kamu”, film pendek “Setara”, dan menceritakan tokoh idola.

*Kelima*, masing-masing topik tersebut berisi komponen (1) materi pembelajaran, (2) pengetahuan diri, (3) pengetahuan tugas, (5) pengetahuan strategi, (5) latihan soal/evaluasi menyimak, dan (5) refleksi diri. Multimedia pembelajaran ini berisi materi-materi menyimak untuk pemelajar BIPA tingkat madya, yaitu teks diskusi, teks rekon, teks berita, teks wawancara, teks prosedur, teks cerita rakyat, teks deskripsi, teks biografi, teks pidato, film pendek, dan lagu Indonesia. Materi pembelajaran disajikan berbasis teks/genre.

Pengetahuan diri terdiri atas pengenalan konteks/topik, prediksi kosakata, dan informasi/pengetahuan kosakata. pengenalan konteks/topik, berupa gambar terkait konteks/topik, pertanyaan-pertanyaan pemantik diskusi terkait konteks/topik yang diarahkan pada budaya target dan budaya sumber, dan uraian singkat mengenai konteks/topik. Prediksi kosakata, yaitu multimedia pembelajaran menyediakan 15 kosakata kemudian pemelajar kemudian pemelajar memprediksi 10 kosakata yang berkaitan dengan topik. Informasi/pengetahuan kosakata, yaitu informasi/pengetahuan mengenai kosakata-kosakata yang berkaitan dengan topik, meliputi arti, kelas kata, contoh penggunaan dalam kalimat, dan pengucapan (audio) kosakata tersebut.

Pengetahuan tugas berisi *preview* tugas apa saja yang harus diselesaikan pemelajar. Tugas tersebut terbagi ke dalam dua aktivitas, yaitu aktivitas menyimak pertama dan aktivitas menyimak kedua. Pada opsi pengetahuan tugas ini, pemelajar akan membaca dan memahami pertanyaan atau soal. Jika ada yang belum dipahami, pemelajar dapat menanyakannya kepada pengajar atau mendiskusikannya dengan rekannya. Sementara itu, pengetahuan strategi berisi strategi-strategi menyimak yang dapat digunakan pemelajar untuk menyelesaikan tugas menyimak atau mengembangkan keterampilan menyimak dalam bahasa Indonesia.

Komponen berikutnya adalah latihan atau evaluasi menyimak berdasarkan topik yang dipilih. Sebagaimana yang sudah diperlihatkan pada pengetahuan tugas, latihan/evaluasi tersebut terbagi ke dalam dua aktivitas, yaitu aktivitas menyimak pertama dan aktivitas menyimak kedua. Aktivitas menyimak pertama memiliki bentuk soal berupa benar-salah, pilihan ganda, atau mengisi teks rumpang berdasarkan simakan. Jawaban tersebut dapat diberi umpan balik secara langsung oleh multimedia pembelajaran. Sementara itu, aktivitas menyimak kedua memiliki bentuk soal berupa *essay* atau uraian berdasarkan simakan. Soal uraian tidak dapat diberikan umpan balik secara otomatis oleh multimedia pembelajaran sehingga dapat diberi umpan balik oleh pengajar. Jawaban pemelajar tersebut dapat disimpan atau dicetak dan pemelajar dapat mengetahui skor yang mereka peroleh.

Komponen terakhir pada setiap topik adalah refleksi diri. Setelah pemelajar menyelesaikan aktivitas menyimak pertama dan aktivitas menyimak

kedua, terdapat halaman refleksi diri. Pada halaman/tampilan refleksi diri, pemelajar memperoleh nilai aktivitas menyimak pertama, penguatan (*reinforcement*) berdasarkan nilai yang diperoleh pada aktivitas menyimak pertama, dan pertanyaan refleksi diri terkait proses menyimak yang sudah dilakukan pemelajar. Refleksi diri pemelajar tersebut tersimpan pada menu Catatan dan dapat dibaca kembali oleh pemelajar.

*Keenam*, simakan dalam multimedia pembelajaran terbagi ke dalam dua format, yaitu audio dan video. Topik simakan yang berupa audio berjumlah 9 rekaman, yaitu menyimak diskusi peringatan kemerdekaan Indonesia, wawancara pengembangan wisata Kalibiru, pengalaman berlibur, gelar wicara tentang pengelolaan sampah, langkah-langkah mencangkok, gelar wicara tentang SM-3T (Sarjana Mendidik di Daerah Terdepan, Terluar, dan Tertinggal), kunjungan ke perpustakaan digital, pidato tentang Hari Pendidikan Nasional, dan menceritakan tokoh idola. Topik simakan yang berupa video berjumlah 6 rekaman, yaitu menyimak berita peringatan hari angklung sedunia, cerita rakyat Ande-Ande Lumut, deskripsi Candi Borobudur, berita banjir, lagu “Menunggu Kamu”, dan film pendek “Setara”. Setiap simakan dapat diputar sebanyak dua kali.

*Ketujuh*, simakan-simakan tersebut juga terbagi ke dalam bentuk monolog dan dialog. Topik simakan yang berbentuk monolog berjumlah 5 rekaman, yaitu berita peringatan hari angklung sedunia, deskripsi Candi Borobudur, berita banjir, pidato tentang Hari Pendidikan Nasional, dan lagu “Menunggu Kamu”. Sementara itu, topik simakan yang berbentuk dialog berjumlah 10 rekaman, yaitu menyimak diskusi peringatan kemerdekaan Indonesia, cerita rakyat Ande-Ande

Lumut, wawancara pengembangan wisata Kalibiru, pengalaman berlibur, gelar wicara tentang pengelolaan sampah, langkah-langkah mencangkok, gelar wicara tentang SM-3T (Sarjana Mendidik di Daerah Terdepan, Terluar, dan Tertinggal), kunjungan ke perpustakaan digital, film pendek “Setara”, dan menceritakan tokoh idola.

*Kedelapan*, pengguna perlu melakukan registrasi ketika pertama kali menggunakan multimedia pembelajaran. Proses registrasi tersebut dilakukan dengan cara memasukkan nama dan kata sandi pengguna. Setelah itu, pengguna dapat *log in* atau masuk ke multimedia pembelajaran dengan memasukkan kembali nama dan kata sandi yang digunakan untuk registrasi. Hal ini bertujuan agar *database* pemelajar (proses dan hasil menyimak) dapat disimpan oleh sistem. Petunjuk ini telah ditulis pada sampul luar multimedia pembelajaran pada bagian belakang.

*Kesembilan*, strategi pembelajaran yang diaplikasikan dalam multimedia pembelajaran ini adalah strategi metakognitif. Terdapat tiga tahap dalam strategi metakognitif, yaitu perencanaan (*planning*), pengawasan/pemantauan (*monitoring*), dan evaluasi (*evaluating*). Masing-masing tahap terakomodasi dalam menu yang akan dipilih pemelajar, yaitu sebagai berikut. Menu pengetahuan diri (pengenalan topik/konteks dengan gambar dan uraian serta pengenalan kosakata), pengetahuan tugas (tugas-tugas apa saja yang perlu diselesaikan), dan pengetahuan strategi (strategi apa saja yang bisa digunakan pemelajar untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut) merupakan bagian dari tahap perencanaan. Tahap pengawasan atau pemantauan adalah ketika pemelajar

mengerjakan tugas-tugas menyimak disertai dengan pertanyaan pemantau untuk mengetahui proses menyimak mereka. Tahap evaluasi terjadi ketika pemelajar menuliskan diari atau catatan refleksi proses menyimak mereka. Diari tersebut akan tersimpan secara otomatis sehingga pemelajar dapat membacanya kapan saja.

*Kesepuluh*, terdapat berbagai fitur dalam multimedia pembelajaran ini untuk memudahkan pemelajar BIPA dalam menyimak, yaitu fitur pengenalan konteks simakan, prediksi dan informasi kosakata, kunci jawaban, dan pencetak dokumen. Fitur pengenalan konteks simakan berisi uraian singkat terkait topik yang akan disimak oleh pemelajar. Uraian tersebut juga dilengkapi gambar atau ilustrasi yang mendukung terkait topik yang akan disimak. Hal ini bertujuan agar pemelajar memiliki konteks atau gambaran terkait topik yang akan disimak. Fitur berikutnya adalah prediksi dan informasi kosakata. Multimedia pembelajaran ini menyediakan 15 kosakata untuk setiap topik untuk diprediksi 10 kosakata yang akan muncul atau berhubungan dengan topik yang dipilih. Setelah pemelajar memilih 10 kosakata tersebut, sistem akan memberikan jawaban apakah prediksinya benar atau salah. Kemudian, sistem akan menampilkan 10 kosakata yang akan digunakan dalam topik yang akan disimak. Jika pemelajar tidak mengetahui arti kosakata yang ditampilkan, terdapat fitur informasi kosakata untuk melihat arti, kelas kata, contoh penggunaan dalam kalimat, dan pengucapan masing-masing kosakata tersebut. Fitur selanjutnya adalah kunci jawaban. Kunci jawaban dimunculkan ketika pemelajar menjawab soal menyimak melalui menu Materi, sedangkan jika pemelajar menjawab soal menyimak melalui menu

Evaluasi, kunci jawaban tidak dimunculkan. Fitur terakhir adalah pencetak dokumen (*print*). Pencetak dokumen ini terletak di menu Catatan. Fitur ini dapat digunakan untuk mencetak catatan proses dan hasil menyimak pemelajar.

## **G. Manfaat Pengembangan**

Manfaat pengembangan ini dapat ditinjau dari dua sisi, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis pengembangan ini yaitu diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam ranah pembelajaran BIPA, terutama dalam pengembangan multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif bagi pemelajar BIPA tingkat madya. Sementara itu, manfaat praktis penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu bagi pengajar BIPA dan pemelajar BIPA. Berikut ini adalah penjelasan masing-masing hal tersebut.

### **1. Pengajar BIPA**

Pengajar BIPA dapat menggunakan multimedia pembelajaran ini dalam proses pembelajaran menyimak untuk pemelajar BIPA tingkat madya. Selain itu, dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat mendorong pengajar BIPA untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer atau multimedia untuk keterampilan menyimak secara khusus dan keterampilan berbahasa yang lainnya secara umum.

### **2. Pemelajar BIPA**

Pemelajar BIPA dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran ini sebagai latihan menyimak baik di dalam maupun di luar kelas sehingga dapat mengembangkan keterampilan menyimak dan menambah kosakata pemelajar. Setelah menggunakan multimedia pembelajaran ini, diharapkan pemelajar BIPA

dapat mengetahui strategi metakognitif yang dapat diterapkan untuk mengembangkan keterampilan menyimak wacana yang lain dalam kehidupan nyata.

## **H. Asumsi Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan asumsi sebagai berikut. *Pertama*, belum dikembangkannya multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif untuk pembelajar BIPA tingkat madya. *Kedua*, multimedia pembelajaran menyimak dapat membantu pemelajar BIPA tingkat madya untuk mengembangkan keterampilan menyimak. *Ketiga*, strategi metakognitif dapat membantu pemelajar untuk menjadi penyimak yang efektif sehingga mampu mengatasi berbagai kendala dalam menyimak bahasa kedua atau bahasa asing. *Keempat*, pengajar dan pemelajar BIPA dapat mengoperasikan komputer atau laptop sebagai syarat untuk menggunakan multimedia pembelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

Kajian teori pada penelitian ini berisi kajian teori mengenai media pembelajaran, keterampilan menyimak, dan strategi metakognitif. Berikut ini adalah penjelasan masing-masing teori tersebut.

##### **1. Media Pembelajaran**

Bagian ini memuat teori tentang media pembelajaran yang diklasifikasikan menjadi enam bagian, yaitu definisi media pembelajaran, jenis media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer, multimedia pembelajaran, dan media pembelajaran BIPA.

###### **a. Definisi Media Pembelajaran**

Istilah *media* memiliki beragam definisi yang dikemukakan oleh para ahli. Smaldino, Lowther, & Russell (2012: 7) menyatakan bahwa *media* merupakan sarana komunikasi. Istilah ini merupakan bentuk jamak dari *medium*, yang berarti ‘antara’ sehingga istilah *media* dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima informasi. Jika ranah komunikasi terjadi dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana komunikasi antara sumber informasi kepada penerima informasi dalam proses belajar mengajar.

Proses belajar adalah proses yang dilakukan oleh setiap individu. Proses ini terjadi sepanjang hidup manusia. Proses belajar pun dapat terjadi baik di lingkungan belajar formal (sekolah) maupun nonformal (lingkungan masyarakat

atau keluarga). Driscoll menyatakan bahwa belajar adalah perubahan terus-menerus yang terjadi dalam kemampuan diri pembelajar yang berasal dari pengalaman pembelajar dan interaksi pembelajar dengan dunia sekitar (Smaldino et al., 2012: 11). Belajar juga dapat diartikan sebagai pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang baru ketika seseorang berinteraksi dengan informasi dan lingkungannya. Oleh karena itu, proses belajar mengajar (khususnya di lembaga pembelajaran formal, baik sekolah maupun universitas) dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran.

Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito (2003: 6) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Pesan yang dimaksud dalam definisi tersebut adalah materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Pengirim atau sumber informasi merupakan guru, siswa, penulis buku, pembuat media, dan sebagainya; sementara penerima informasi adalah siswa maupun guru tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, terlihat bahwa peran guru bukanlah satu-satunya pemberi informasi (*teacher-centered learning*). Peran guru yang menjadi satu-satunya sumber informasi (guru menerangkan, siswa mendengarkan) telah ditinggalkan sejak semakin disadarinya bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru tidak memberikan pengaruh yang optimal bagi perkembangan belajar siswa. Saat ini posisi guru sebagai seorang fasilitator dalam belajar, sedangkan siswa

merupakan pihak yang secara aktif melakukan proses belajar guna meraih tujuan pembelajaran tertentu.

Senada dengan pendapat Sadiman et al, Arsyad (2014: 10) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang minat dan perhatian siswa dalam belajar. Media pembelajaran harus dapat merangsang minat dan perhatian siswa agar siswa dapat belajar dengan situasi yang menyenangkan. Apabila siswa merasa senang terhadap suatu pembelajaran tertentu, siswa pun akan relatif lebih mudah menerima materi pembelajaran. Jika hal tersebut terjadi, tujuan pembelajaran pun dapat dicapai. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran guna menarik perhatian dan minat pembelajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Perkembangan belajar siswa akan lebih optimal jika siswa mengalami sendiri atas apa yang ia pelajari. Proses mengalami tersebut dapat berupa melihat, mendengar, merasa, mengalami, bahkan membuat dengan menggunakan pancaindera yang mereka miliki. Dewey pun telah menyatakan sejak kurang lebih satu abad yang lalu bahwa sebagian besar manusia belajar tidak dengan diberi tahu, tetapi dengan berbuat (Smaldino et al., 2012: 11). Di samping itu, Bruner (via Arsyad, 2014: 10-11) menyatakan bahwa ada tiga tingkatan dalam belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung artinya seseorang belajar

dengan melakukan hal yang dipelajari, sedangkan pengalaman piktorial/gambar artinya seseorang belajar dengan melihat gambar, lukisan, foto, atau film. Adapun pengalaman simbol artinya seseorang mempelajari sesuatu berdasarkan sesuatu yang terkait dengan hal yang dipelajari dalam pikiran pemelajar. Ketiga tingkat pengalaman tersebut saling berinteraksi dalam proses belajar seseorang.

Lebih lanjut, Dale menggambarkan lebih rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang disampaikan oleh Bruner yang dikenal sebagai kerucut pengalaman atau *cone of experience* (Arsyad, 2014: 13). Seseorang dapat belajar dengan sesuatu yang konkret, lalu belajar melalui suatu tiruan, kemudian dengan sesuatu yang abstrak. Bagian kerucut paling atas adalah belajar melalui lambang atau kata (abstrak) dan bagian kerucut paling bawah adalah belajar melalui pengalaman langsung. Pelibatan indera sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran tersebut. Semakin abstrak suatu informasi (misalnya dengan kata-kata), indera yang dilibatkan semakin terbatas, misalnya hanya indera penglihatan dan indera pendengaran. Oleh karena itu, kerucut pengalaman Dale ini menjadi salah satu landasan penggunaan media pembelajaran guna menghadirkan pengalaman langsung kepada pemelajar.

### **b. Jenis Media Pembelajaran**

Jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan dari berbagai sisi. Smaldino et al. (2011: 7-8) menyatakan bahwa media dapat diklasifikasikan menjadi enam jenis, yaitu (1) teks, (2) audio, (3) visual, (4) video, (5) realia/model, dan (6) manusia. *Pertama*, jenis teks. Media jenis ini paling banyak digunakan dalam proses belajar mengajar. Media jenis ini dapat ditampilkan

melalui format apapun, misalnya buku, poster, papan tulis, atau perangkat lunak komputer.

*Kedua*, jenis audio. Media audio mencakup semua yang dapat didengar, misalnya suara orang, musik, suara mekanis (misalnya suara deru mesin mobil), dan sebagainya. Suara-suara tersebut dapat didengar secara langsung atau direkam. *Ketiga*, jenis visual. Media jenis ini meliputi diagram pada poster, gambar pada papan tulis, foto, gambar pada buku, kartun, dan sebagainya. *Keempat*, jenis video. Jenis media ini menampilkan gerak tertentu. Video dapat dikemas dalam bentuk DVD, rekaman video, animasi komputer, dan sebagainya.

*Kelima*, jenis realia atau model. Realia adalah benda yang sebenarnya, sedangkan model adalah representasi atau tiruan dari realia. Contoh media realia adalah batu apung, daun dengan tulang sejajar, bunga sepatu, katak, dan sebagainya; sedangkan contoh model adalah model pesawat terbang. *Keenam*, manusia. Manusia dapat menjadi media dalam pembelajaran. Media pembelajaran manusia dapat berupa guru, siswa, atau ahli bidang studi tertentu. Misalnya, dalam pembelajaran menulis cerpen, guru menghadirkan cerpenis terkenal untuk memberikan pengalaman dan teknik menulis cerpen.

Sadiman et al. (2012: 28-80) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi (1) media grafis/visual, (2) media audio, dan (3) media proyeksi diam. *Pertama*, media grafis atau visual adalah media yang terkait dengan indera penglihatan. Pesan (materi pembelajaran) yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol komunikasi visual. Media ini tergolong sederhana dan mudah dibuat, sehingga relatif murah dari segi biaya. Beberapa media grafis atau visual adalah

gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, dan papan buletin.

*Kedua*, media audio adalah media yang terkait dengan indera pendengaran. Pesan (materi pembelajaran) yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal. Beberapa media audio adalah radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa. Masing-masing media tersebut memiliki kelebihan dan kelemahan.

*Ketiga*, media proyeksi diam (*still projected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafis dalam penyajiannya, yaitu menggunakan bentuk visual dan diproyeksikan agar semua penerima informasi dapat menerima infomasi tersebut. Media jenis ini ada yang dilengkapi dengan audio, ada pula yang hanya visual saja. Media yang termasuk jenis media proyeksi diam adalah film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), media transparensi (*overhead transparency*), televisi, video, permainan (*games*) dan simulasi.

Pendapat yang disampaikan Sadiman et al. tersebut tercakup dalam pendapat Smaldino et al. Oleh karena itu, jenis media pembelajaran yang disampaikan Smaldino et al. lebih komprehensif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran dapat terbagi menjadi enam, yaitu teks, audio, visual, video, realia atau model, dan manusia. Keenam jenis media tersebut dapat dikemas dalam format yang berbeda-beda, tergantung kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi pembelajaran.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Seorang pengajar yang menggunakan media pembelajaran dalam sebuah pembelajaran tentu memiliki alasan mengapa menggunakan media pembelajaran tersebut. Hal ini dilatarbelakangi bahwa media pembelajaran memiliki beragam manfaat. Sadiman et al. (2003: 16-17) menyatakan bahwa secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut. *Pertama*, media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistik, artinya tidak terlalu menggunakan kata-kata (abstrak) dalam penyampaian materi pembelajaran.

*Kedua*, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Media pembelajaran dapat membuat objek yang terlalu besar menjadi realita, gambar, film, dan sebagainya; gerak yang terlalu lambat dan cepat dapat diatur dengan *timelapse* atau *high-speed photography*; kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan kembali melalui rekaman video, foto, dan sebagainya; dan objek yang terlalu luas dan kompleks dapat divisualkan dalam bentuk diagram, film, dan sebagainya.

*Ketiga*, media pembelajaran dapat mengatasi sikap pasif pembelajar. Terkait dengan hal ini, media pembelajaran dapat menimbulkan semangat, perhatian, dan minat dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara pemelajar dengan lingkungan dan memungkinkan pemelajar dapat belajar secara mandiri atau individual berdasarkan kemampuan dan minatnya.

*Keempat*, media pembelajaran dapat menjadi jembatan penghubung antara seorang pengajar dengan pemelajar dengan kemampuan, lingkungan, dan pengalaman yang berbeda dan kurikulum serta materi pembelajaran yang sama. Guru akan kerepotan jika menghadapi situasi pembelajaran tersebut tanpa bantuan media. Terkait hal ini, media pembelajaran dapat bermanfaat untuk memberikan rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan perspektif yang sama untuk pembelajar.

Sudjana & Rivai (2002: 2) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut. *Pertama*, menarik perhatian peserta didik terhadap proses pembelajaran sehingga menimbulkan motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan hal yang penting dalam keberhasilan peserta didik untuk meraih prestasi dalam bidang tertentu. Oleh karena itu, penggunaan media dapat bermanfaat dalam pengembangan kemampuan peserta didik dalam bidang tertentu.

*Kedua*, pemahaman peserta didik terhadap suatu materi akan lebih jelas. Media pembelajaran membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran tertentu sehingga pemahaman yang diperoleh peserta didik akan lebih jelas. Hal ini berbeda jika guru menjelaskan materi pembelajaran tertentu tanpa menggunakan media. Peserta didik dapat mengalami kesulitan dalam membayangkan sebuah penjelasan yang kompleks (misalnya tentang proses terjadinya hujan). Selain itu, dapat saja terjadi pemahaman yang diterima peserta didik tidak sama dengan pemahaman guru. Oleh karena itu, media dapat membantu agar pemahaman peserta didik menjadi lebih jelas.

*Ketiga*, media pembelajaran memberi variasi dalam metode mengajar. Penggunaan variasi dalam metode mengajar membuat peserta didik tidak merasa bosan. Hal ini dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang matang disertai penggunaan media pembelajaran dapat membuat aktivitas kelas menjadi lebih menyenangkan dan bervariasi sehingga peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.

*Keempat*, membuat peserta didik dapat lebih mandiri dalam proses pembelajaran. Kemandirian peserta didik dapat dicapai dengan penggunaan media pembelajaran. Kemandirian peserta didik yang dimaksud artinya peserta didik mampu memahami materi pembelajaran dan melaksanakan tugas-tugas tertentu tanpa membutuhkan banyak bantuan guru. Namun, guru harus benar-benar menyiapkan media pembelajaran tersebut (termasuk materi di dalamnya) agar peserta didik dapat belajar dengan lebih mandiri.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat media pembelajaran adalah membantu penyampaian materi pembelajaran kepada pemelajar dengan lebih mudah dan jelas; mendorong perhatian dan motivasi pemelajar dalam belajar; membuat pemelajar menjadi lebih mandiri; dan membantu pengajar untuk mengatasi berbagai latar belakang budaya, pengetahuan, dan pengalaman masing-masing pemelajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberi kemudahan dan kenyamanan kepada pengajar dan pemelajar dalam proses pembelajaran.

#### **d. Media Pembelajaran Berbasis Komputer**

Era perkembangan teknologi dan informasi memengaruhi semua lini kehidupan, tidak terkecuali dalam proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi dan informasi tersebut salah satunya ditandai dengan penggunaan teknologi komputer. Smaldino et al. (2011: 161) menyatakan bahwa komputer merupakan salah satu teknologi pengajaran terpenting yang digunakan dalam pendidikan. Komputer memiliki berbagai peran penting dalam pendidikan, salah satunya menjadi perangkat tutorial dan hasil belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan komputer sebagai alat bantu untuk mengumpulkan informasi tentang kinerja siswa dan mengelola aktivitas ruang kelas.

Newby, Stepich, Lehman, Russell, & Leftwich (2011: 51) menyatakan bahwa komputer dapat berperan sebagai guru dan asisten bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Komputer dapat berperan sebagai guru sebab komputer dapat menyediakan materi pembelajaran, mengevaluasi respons siswa, dan memberikan umpan balik (*feedback*) kepada siswa. Hal itu terjadi karena karakteristik komputer yang interaktif dan dapat dimanfaatkan secara individual. Sementara itu, komputer dapat berperan sebagai asisten bagi guru dan siswa sebab komputer dapat digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran, salah satunya adalah kemampuan untuk membuat materi pembelajaran di dalamnya.

Media pembelajaran berbasis komputer memiliki beragam manfaat. Lee & Owens (2004: 60) menyatakan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis komputer adalah menyampaikan materi yang konsisten, memberikan

keleluasaan bagi siswa untuk mengatur waktu mengakses materi tertentu, mengembangkan kemampuan multisensorik, memberikan kendali penuh bagi siswa untuk mengoperasikan media pembelajaran tersebut, menunjang keaktifan siswa, menyesuaikan kemampuan siswa, menyediakan tes yang konsisten dan terekam, dan menyediakan pengulangan yang tidak terbatas.

Pemanfaatan komputer untuk pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa dikenal dengan istilah *computer-assisted language learning* (CALL). Pemanfaatan komputer sebagai salah satu wujud teknologi dapat meningkatkan kualitas input pembelajaran, menyediakan materi yang autentik, menyediakan umpan balik yang relevan dan berguna, dan dapat melatih pemelajar untuk menggunakan komputer sebagai salah satu bentuk kecakapan hidup (Brett & Gonzalez-Lloret, 2009: 250). Smaldino et al. (2011: 31-50) menambahkan bahwa sebuah media berbasis komputer dapat dikemas di antaranya dalam bentuk presentasi, latihan dan praktik, demonstrasi, tutorial, permainan, dan simulasi. Pengajar dapat berinovasi dengan membuat media pembelajaran berbasis komputer dengan memanfaatkan bentuk-bentuk penyajian tersebut atau menggunakan strategi yang lain, sebab teknologi dan media selalu menjadi bagian integral dari banyak strategi (Smaldino et al., 2011: 23).

Teknologi berbasis komputer memiliki peran dalam pembelajaran bahasa. Pengajar dan pemelajar dapat memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut dalam proses pembelajaran, tidak terkecuali dalam pembelajaran menyimak bahasa kedua atau bahasa asing. Dengan bantuan teknologi, kemudahan dalam belajar menyimak bahasa kedua atau bahasa asing dapat diraih. Blake (2016: 33)

menyatakan bahwa dengan bantuan teknologi, pengajar dapat membuat pilihan bantuan seperti penyisipan keterangan singkat pada video (*caption*), transkrip, penyesuaian input (jenis huruf, ukuran huruf, dan warna), glosarium elektronik, *link* kamus, dan pengatur kecepatan suatu tuturan. Meskill (1996: 196) menyatakan bahwa mengombinasikan berbagai media dapat memperkaya pemrosesan bahasa target sehingga memudahkan pemelajar dalam memahami suatu simakan. Hal-hal tersebut dapat dilakukan dengan bantuan komputer guna mendukung proses pembelajaran menyimak bahasa kedua atau asing.

Berbagai program berbantuan komputer dikembangkan sebagai media pembelajaran menyimak bahasa kedua atau asing. Jones & Zao (via Levy, 2009: 774) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa berbantuan komputer (CALL) digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran menyimak dengan memfasilitasi segmentasi, pengulangan, pengaturan kecepatan, interaktivitas, dan *link* untuk informasi lebih lanjut. Selain itu, komputer juga dapat dimanfaatkan untuk mengaktifkan pengetahuan sebelumnya yang telah dimiliki pembelajar (*prior knowledge*). Adanya kesempatan untuk memfasilitasi hal-hal tersebut dapat digunakan pengajar atau pengembang untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan komputer yang dibutuhkan.

Salah satu programatau media pembelajaran menyimak dalam bahasa Inggris sebagai bahasa asing yang dikembangkan oleh Jan de Jong bernama 123LISTEN. Jan de Jong (via Hulstjin, 2003: 413-425) menyatakan bahwa program ini dirancang untuk membantu pemelajar menganalisis arus bicara yang terus-menerus secara *real time* dan mengubah bit kecil informasi akustik yang

tidak berarti menjadi unit yang bermakna, seperti suara ucapan, suku kata dan kata-kata. Pemelajar dapat memutar input simakan (tuturan), memecah fragmen, merekonstruksi tuturan yang didengar, dan kemudian memeriksa prediksi mereka dengan memunculkan *subtitles*. Hal ini akan mempermudah pemelajar untuk menyimak bahasa Inggris sebagai bahasa kedua atau asing.

Selain program 123LISTEN yang dikembangkan oleh Jan de Jong, salah satu contoh penggunaan bantuan komputer dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya menyimak dan pemerolehan kosakata dapat dilakukan dengan pemberian anotasi, yaitu catatan atau keterangan tambahan yang dibuat dalam input menyimak. Untuk menguji pengaruh pemberian anotasi tersebut, Jones & Plass melakukan penelitian untuk mengidentifikasi pengaruh pemberian anotasi dalam kemampuan pemahaman menyimak dan pemerolehan kosakata untuk pembelajaran bahasa Perancis. Penelitian ini melibatkan 171 responden, yang terdiri atas 59 laki-laki dan 112 perempuan yang merupakan mahasiswa semester kedua yang mempelajari bahasa Perancis di sebuah universitas di Amerika Serikat. Penelitian ini menggunakan desain *pre-post tes control group* untuk dapat mengobservasi pengaruh dua faktor, yaitu (1) ada atau tidaknya pengaruh diberikannya anotasi tulis dan (2) ada atau tidaknya pengaruh diberikannya anotasi gambar (*pictorial*) dalam kaitannya dengan pemerolehan kosakata dan kemampuan menyimak simakan (*aural passage*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa input simakan yang dilengkapi dengan adanya anotasi tulis dan gambar yang menjadikannya kata kunci, membuat mahasiswa memahami dengan lebih baik dan belajar banyak kosakata

daripada input simakan tanpa anotasi atau menggunakan salah satu anotasi, yaitu gambar saja atau tulis saja (Jones & Plass, 2002: 557). Dengan melihat temuan penelitian yang dilakukan Jones & Plass tersebut, teknologi komputer dapat dimanfaatkan dan berpengaruh positif untuk membantu pemelajar bahasa kedua atau asing untuk menyimak dengan lebih baik dan mengenal lebih banyak kosakata. Dengan melihat kemampuan teknologi komputer dalam memberikan kemudahan untuk pembelajar menyimak dalam bahasa kedua atau asing seperti yang telah dipaparkan dan memiliki hasil yang positif terhadap pengembangan keterampilan menyimak, para pengajar bahasa asing, khususnya menyimak, dapat memanfaatkan peluang tersebut untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran berbantuan komputer guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

#### **e. Multimedia Pembelajaran**

Salah satu jenis media berbantuan komputer adalah multimedia. Secara sederhana multimedia dapat didefinisikan sebagai perpaduan berbagai jenis media. Ivers & Barron (2002: 2) menyatakan bahwa multimedia adalah kombinasi berbagai jenis media untuk menyampaikan pesan. Kombinasi tersebut dapat berupa teks, grafis, animasi, gambar, video, dan audio. Ivers & Barron (2002: 2) menyatakan bahwa dengan berbagai kemajuan teknologi saat ini, pengajar dan pemelajar dapat memanfaatkan multimedia untuk kegiatan belajar mengajar.

Selaras dengan pendapat Ivers & Barron, Mayer (2007: 2) menyatakan bahwa multimedia adalah presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Kata-kata disajikan dalam bentuk verbal (tercetak atau terucap),

sedangkan gambar disajikan dalam bentuk grafis statis dan dinamis, misalnya ilustrasi, foto, animasi, atau video.

Selaras dengan pendapat ahli sebelumnya, Smaldino et al. (2005: 141) menyatakan bahwa multimedia merupakan penggunaan berbagai format media secara berurutan atau simultan dalam penyampaian presentasi atau pembelajaran mandiri. Berkaitan dengan definisi yang diajukan oleh Smaldino et al. tersebut, multimedia erat kaitannya dengan pembelajaran mandiri. Pembelajaran mandiri yang dimaksud adalah pemelajar dapat mempelajari suatu materi sesuai target atau tujuan yang telah ditetapkan secara mandiri. Pembelajaran mandiri juga berimpikasi pada bagaimana pemelajar tersebut mempelajari suatu hal dengan gaya belajar dan kemampuannya.

Vaughan (2011: 18) menyatakan bahwa terdapat lima elemen dalam multimedia, yaitu teks, gambar, suara, animasi, dan video. Sementara itu, Ivers & Barron (2002: 88) menyatakan bahwa multimedia yang baik seharusnya minimal terdiri atas empat elemen kunci, yaitu grafik, animasi, audio, dan video. Berdasarkan kedua pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat lima elemen utama yang harus ada dalam multimedia pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

### 1) Teks

Vaughan (2011: 21) menyatakan bahwa teks merupakan elemen penting dalam multimedia pembelajaran. Ukuran teks tidak boleh terlalu kecil atau terlalu besar sehingga idealnya ukuran teks tidak boleh kurang dari 12 pt. *Font* atau jenis

huruf juga harus diperhatikan agar multimedia pembelajaran memiliki keterbacaan yang baik.

## 2) Gambar atau Grafik

Gambar atau grafik dapat menunjang suatu konsep tertentu. Adanya gambar atau grafik dapat membantu pemelajar untuk menerima suatu konsep baru. Vaughan (2011: 68) menyatakan bahwa kehadiran gambar dapat membantu untuk menyampaikan materi pembelajaran. Akan tetapi, yang perlu diperhatikan adalah gambar atau grafik yang dihadirkan dalam multimedia pembelajaran harus sesuai dengan konsep materi yang diajarkan. Gambar atau grafik tersebut dapat dibuat sendiri oleh pengembang maupun mengambil dari sumber lain dengan mencantumkan rujukan sumber gambar tersebut.

## 3) Animasi

Animasi dapat diartikan sebagai file grafik yang mengalami pergerakan (Ivers & Barron, 2002: 94). Animasi dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu *path animation* dan *frame animation*. *Path animation* mencakup bergeraknya objek di layar yang memiliki *background* yang konstan, sedangkan *frame animation* meliputi beberapa objek yang dapat bergerak dalam waktu yang sama dengan *background* dan objek yang dapat berubah.

## 4) Suara atau Audio

Ivers & Barron (2002: 96) menyatakan bahwa suara atau audio dapat berupa narasi yang direkam, musik, atau efek suara. Suara dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu suara yang digunakan untuk menjelaskan materi tertentu dan suara yang digunakan sebagai *background* multimedia pembelajaran. Suara dalam

multimedia pembelajaran harus dapat diatur oleh pengguna, seperti membesarkan, mengecilkan, atau mematikan volume suara menggunakan *button* (tombol) yang tersedia.

### 5) Video

Ivers dan Baron (2002: 120) menyatakan bahwa digital video merujuk pada *motion sequences* yang sudah direkam dengan komputer dan disimpan sebagai *file* komputer. Video dalam multimedia pembelajaran dapat dibuat sendiri atau mengambil dari sumber-sumber penyedia video dengan tetap mencantumkan sumber rujukannya.

Multimedia biasanya dijalankan pada komputer dan bersifat interaktif, yaitu mampu menyediakan umpan balik kepada pemelajar. Multimedia telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa kedua atau bahasa asing sebab multimedia ini memiliki berbagai keunggulan atau manfaat. Pun (2013: 29) menyatakan bahwa penggunaan multimedia memberikan pilihan agar proses belajar mengajar lebih menarik. Sementara itu, Cairncross & Mannion (2001: 158) menyatakan bahwa terdapat beberapa manfaat penggunaan multimedia pembelajaran, di antaranya multimedia pembelajaran dapat mengakomodasi perbedaan gaya belajar pemelajar, memberi kebebasan kepada pemelajar untuk memilih materi mana yang akan dipelajari, dan memberi kebebasan kepada pemelajar untuk mengatur kecepatan belajarnya dengan memilih tombol-tombol tertentu yang telah disediakan dalam multimedia pembelajaran.

Manfaat multimedia pembelajaran tersebut dapat menjadi peluang dalam mengembangkan multimedia pembelajaran menyimak bahasa asing. Setiap

pemelajar bahasa akan memiliki gaya belajar dan kecepatan belajar masing-masing. Dengan adanya tombol dan fitur dalam multimedia pembelajaran menyimak, setiap pemelajar dapat mengatur sendiri pembelajaran menyimak mereka.

#### **f. Media Pembelajaran BIPA**

Sebagaimana pembelajaran bahasa kedua atau bahasa asing lainnya, pembelajaran BIPA juga tidak dapat dilepaskan dari penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tertentu akan mempermudah pemelajar dalam menerima materi pembelajaran. Salah satu contohnya adalah ketika seseorang belajar bahasa kedua atau bahasa asing, terdapat perbedaan bunyi-bunyi bahasa, tata bahasa, bahkan aspek budaya yang melingkupi masyarakat penutur bahasa target tersebut dengan bahasa dan budaya yang telah dikuasai pemelajar (bahasa ibu/bahasa jati). Oleh karena itu, dibutuhkan alat bantu dalam pembelajaran guna penyampaian bahasa dan budaya yang berbeda dengan bahasa dan budaya yang dikuasai pemelajar.

Media pembelajaran juga dimanfaatkan dalam pembelajaran BIPA. Media pembelajaran BIPA memiliki tujuan untuk memudahkan pemelajar BIPA dalam menguasai keterampilan berbahasa dan budaya Indonesia. Kusmiatun (2015: 104) memberikan beberapa gambaran penggunaan media pembelajaran BIPA, di antaranya yaitu (1) media kartu gambar atau *flash cards* untuk mengenalkan bunyi bahasa Indonesia dan kosakata, (2) media gambar dalam mengenal anggota tubuh, warna, bentuk, dan ukuran, (3) media lagu untuk mengajarkan topik tertentu yang

berkaitan dengan isi lagu, dan (4) media realia (benda nyata) misalnya uang untuk mengenalkan konsep uang di Indonesia (rupiah).

Kusmiatun (2015: 99) menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi kebahasaan, tetapi juga menyampai pemahaman budaya sebab pembelajaran BIPA dilaksanakan dalam iklim pembelajaran multikultural. Bahasa dan budaya tidak akan pernah terlepas dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa. Oleh karena itu, kedua hal tersebut harus diperhatikan dalam pembelajaran bahasa. Seseorang tidak dapat belajar bahasa tanpa mempelajari budaya target sebab seseorang yang hanya menguasai aspek linguistik dengan mengabaikan aspek budaya dimungkinkan akan mengalami gegar budaya dan miskomunikasi apabila orang tersebut berada dalam negara bahasa target tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, terdapat media pembelajaran BIPA yang berbasis budaya. Media pembelajaran tersebut dapat ditampilkan secara nyata maupun melalui bentuk audio visual. Sebagai contoh, ketika pemelajar BIPA mempelajari kebudayaan Jawa, pemelajar dapat menghadirkan benda-benda yang mengandung unsur budaya Jawa, seperti blangkon, dakon, keris, wayang, dan sebagainya. Sementara itu, apabila media berunsur budaya tersebut tidak dapat dihadirkan secara nyata di kelas, pengajar dapat memanfaatkan media gambar (Kusmiatun, 2015: 110-112).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pengajar BIPA pun dapat memanfaatkan hal tersebut sebagai media pembelajaran BIPA sehingga dikenal istilah media pembelajaran BIPA berbasis teknologi atau

multimedia. Kusmiatun (2015: 113-115) menyatakan bahwa terdapat berbagai jenis media pembelajaran BIPA berbasis teknologi, di antaranya media sosial, aplikasi atau *software (powerpoint)*, media audio (rekaman lagu, rekaman berita), media audio visual (video klip, wawancara, film), situs-situs penyedia materi pembelajaran BIPA (misalnya <http://indonesia-online.com/>), dan situs-situs media massa (misalnya <http://bbc.co.uk/> indonesia/). Pengajar dapat menggunakan media-media pembelajaran tersebut atau mengembangkan media pembelajaran tersebut menjadi media pembelajaran interaktif.

## **2. Pembelajaran Menyimak**

### **a. Hakikat Menyimak**

Menyimak merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan oleh manusia setiap hari. Rivers (via Brown, 2001: 32) menyatakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, manusia menghabiskan 45% waktunya untuk menyimak, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan 9% untuk menulis. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rivers tersebut, disimpulkan bahwa sebagian besar waktu manusia digunakan untuk proses menyimak. Oleh karena itu, menyimak merupakan sebuah keterampilan yang harus dikuasai.

Beberapa ahli memberi pemaparan tentang menyimak. Rost menyatakan bahwa menyimak dapat dipandang dari berbagai perspektif. Rost (2011: 2-4) menyatakan ada empat perspektif yang dapat mendefinisikan proses menyimak, yaitu reseptif, konstruktif, kolaboratif, dan transformatif. *Pertama*, menyimak merupakan proses reseptif, artinya menangkap apa yang disampaikan pembicara atau menerima transfer pemikiran, gagasan, atau ide dari pembicara. *Kedua*,

menyimak merupakan proses yang konstruktif, artinya membangun atau mengkonstruksi makna atas apa yang disampaikan pembicara. *Ketiga*, merupakan proses kolaboratif, artinya terdapat pembicara (lawan bicara) atau input berupa suara (*aural input*) agar proses menyimak terjadi. *Keempat*, menyimak merupakan proses transformatif, karena terdapat penciptaan makna melalui keterlibatan, imajinasi, dan empati.

Rost (2011: 17-18) memaparkan bahwa menyimak berkaitan erat dengan aspek kesadaran (*consciousness*). Secara sederhana, kesadaran bermakna aspek pikiran yang memiliki sudut pandang dan orientasi yang berpusat pada diri sendiri (menyimak) dengan lingkungannya. Kesadaran adalah elemen dasar untuk mendeskripsikan proses pemasukan perhatian, proses pemaknaan, proses mengingat, dan proses belajar. Kesadaran yang dimiliki individu akan mengaktifkan konteks yang melingkupi tuturan (teks). Masing-masing individu akan memiliki persepsi atau pemahaman tertentu dalam menyimak sebuah tuturan. Hal ini terjadi karena masing-masing individu memiliki konteks eksternal dan konteks internal. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam proses menyimak terdapat aspek kesadaran. Seseorang yang tidak memiliki kesadaran tidak dapat melakukan proses menyimak dengan baik.

Brown (2017: 201) menyatakan bahwa menyimak adalah kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Proses menyimak baik dilaksanakan di dalam proses pembelajaran atau saat tes bahasa, dilakukan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu, seperti menemukan topik atau gagasan utama sebuah tuturan, menemukan informasi yang detail atau rinci terhadap sebuah tuturan, dan

membuat inferensi atau tanggapan terhadap tuturan yang disimak. Berdasarkan pendapat Brown tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas menyimak harus memiliki tujuan tertentu.

Bentley & Bacon (via Carrier, 2003: 2) menyatakan bahwa menyimak adalah proses aktif yang dilakukan oleh seorang penyimak untuk mengonstruksi makna dari input yang berhubungan dengan pendengaran atau telinga (*aural input*). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengonstruksian makna merupakan bagian penting dalam proses menyimak. Oleh karena itu, proses menyimak disebut proses aktif karena di dalam pikiran (benak) seseorang terjadi proses pengonstruksian makna atas input yang diterima.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah sebuah proses pengonstruksian makna terhadap input (*aural input*) yang diterima untuk mencapai tujuan tertentu yang dilakukan dengan penuh kesadaran. Keterampilan menyimak sangat dibutuhkan manusia dalam kehidupan sehari-hari untuk memperoleh informasi agar dapat menanggapi informasi tersebut. Hal tersebut akan berpengaruh dalam proses komunikasi. Jika seseorang tidak mampu menyimak dengan baik, dimungkinkan kegagalan dalam komunikasi dapat terjadi. Oleh karena itu, keterampilan menyimak perlu dikembangkan selaras dengan keterampilan berbahasa yang lainnya agar dapat tercipta komunikasi yang efektif.

### **b. Menyimak dalam Bahasa Kedua atau Bahasa Asing**

Menyimak dalam bahasa kedua atau bahasa asing tidak semudah menyimak dalam bahasa pertama. Hal ini terjadi salah satunya karena seseorang

tidak lebih sering menerima input dari bahasa kedua atau bahasa asing dibandingkan input dari bahasa pertama. Selain itu, proses pembelajaran menyimak dalam bahasa kedua atau bahasa asing pun turut berkontribusi. Berbagai penelitian melaporkan bahwa masih banyak dijumpai pembelajaran menyimak dalam bahasa kedua atau bahasa asing yang lebih cenderung pada pengujian daripada pengajaran. Porsi pembelajaran menyimak pun kurang diperhatikan daripada pembelajaran keterampilan berbahasa yang lainnya. Dengan demikian, kemampuan menyimak pembelajar bahasa kedua atau bahasa asing masih tergolong rendah.

Terdapat berbagai faktor yang memengaruhi proses menyimak dalam bahasa kedua atau bahasa asing. Brown (2017: 202) menyatakan bahwa terdapat empat faktor yang berpengaruh dalam kegiatan menyimak, yaitu faktor dari pembelajar, pengajar, input, dan tugas. Pembelajar biasanya mengeluhkan kecepatan pembicara dan gaya bicara penutur serta kosakata yang tidak dapat dipahami. Goh (2000: 55) juga melakukan penelitian yang menghasilkan simpulan bahwa kesulitan pembelajar dalam proses menyimak adalah (1) pengenalan kata, yang meliputi merasa sulit dalam menentukan jeda antar kata, gagal dalam mengenali kata-kata yang dikenal, dan terjebak memfokuskan diri pada sebuah kata dan kehilangan fokus tuturan; (2) perhatian, yang meliputikegagalan dalam menangkap bagian awal tuturan atau teks dan gangguan atau masalah dalam konsentrasi; dan (3) ketidakmampuan untuk membentuk representasi teks (simpulan) yang koheren.

Chang, Wu, & Pang (2013: 415) juga mengidentifikasi beberapa permasalahan terkait pembelajaran menyimak yang dialami oleh pemelajar bahasa kedua, yaitu kosakata yang tidak dimengerti, tata bahasa, kalimat atau tuturan yang panjang, suara gangguan di kelas (berisik), dan gangguan yang terjadi pada masukan (*input*). Selain itu, topik yang tidak menarik, perhatian, kecemasan, kecepatan bicara dan aksen, dan tidak adanya pengulangan juga merupakan hal-hal yang menyulitkan pembelajar dalam menyimak.

Keterampilan menyimak baik dalam bahasa pertama maupun bahasa kedua atau asing perlu dilatihkan kepada pemelajar agar para pembelajar tersebut dapat berkomunikasi dengan baik dalam bahasa tersebut. Brown (2001: 247) menyatakan bahwa siswa lebih sering melakukan kegiatan menyimak daripada berbicara ketika di kelas. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak, khususnya menyimak dalam bahasa kedua atau bahasa asing perlu mendapat perhatian serius mengingat selama ini pembelajaran dalam ranah ini kurang berigitu diperhatikan.

Proses menyimak dalam bahasa pertama dan kedua memiliki perbedaan dalam pemrosesan input atau masukan. Vandergrift & Goh (2009: 399) menyatakan bahwa proses kognitif terjadi sangat cepat ketika pemelajar menyimak dalam bahasa pertama, yaitu bergerak maju mundur (fleksibel) antara proses *top-down* dan *bottom-up* untuk mencapai pemahaman. Vandergrift & Goh (2009: 399-401) menyatakan bahwa proses *bottom-up* adalah proses menyimak yang dilakukan dari proses mempersepsikan bunyi-bunyi bahasa dan kata-kata dalam sebuah tuturan, sedangkan *top-down* adalah proses menyimak yang

dilakukan dengan memproses input secara keseluruhan kemudian mengonstruksikan makna di dalamnya.

Keberhasilan menyimak dalam bahasa kedua atau bahasa asing tergantung pada tingkat bagaimana pendengar dapat mengoordinasikan proses ini secara efisien. Penyimak bahasa pertama melakukan ini secara otomatis (terutama proses *bottom-up*), dengan sedikit perhatian pada aspek kata. Di sisi lain penyimak bahasa kedua biasanya memiliki pengetahuan bahasa yang terbatas. Oleh karena itu, penyimak bahasa kedua tidak dapat secara otomatis memproses segala sesuatu yang mereka simak. Bergantung pada tingkat kemampuan menyimak bahasa kedua atau pengetahuan tentang topik teks (tuturan), pemelajar juga perlu memfokuskan secara sadar pada beberapa aspek masukan atau belajar secara selektif, misalnya memberi perhatian pada kata-kata kunci (Vandergrift & Goh, 2009: 399).

Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran menyimak dalam bahasa kedua atau bahasa asing memiliki tantangan tersendiri, sebab proses menyimak tidak seotomatis ketika menyimak dalam bahasa pertama. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak dalam bahasa kedua seharusnya mendapatkan porsi yang sama pentingnya dengan pembelajaran pada ketiga aspek keterampilan berbahasa yang lain. Selain itu, perlu dilakukan perubahan atau perbaikan terkait berbagai temuan banyak peneliti tentang pembelajaran menyimak yang cenderung selalu menguji daripada membelajarkan sebab hal ini akan berdampak pada kemampuan menyimak pemelajar yang kurang memadai.

### 3. Strategi Metakognitif

Istilah metakognisi diperkenalkan oleh Flavell pada tahun 1976 (Goh, 2017: 214). Istilah ini merujuk pada proses berpikir seseorang tentang proses kognitif seseorang. Terdapat dua aspek dalam konsep metakognisi, yaitu pengetahuan tentang proses kognitif (*metacognitive knowledge*) dan regulasi atau pengaturan tentang proses kognitif tersebut (*metacognitive experience or regulation*). Dengan demikian, metakognisi atau seni berpikir tentang berpikir, merujuk pada kemampuan pemelajar untuk mengontrol proses berpikirnya dan mengatur bagaimana pemelajar belajar guna mencapai tujuan yang diharapkan (Vandergrift & Goh, 2012: 5).

Metakognisi berkaitan erat dengan pengetahuan metakognitif. Flavell (via Vandergrift & Goh, 2009: 401) menyatakan bahwa pengetahuan metakognitif merujuk pada pemahaman individu tentang cara berbagai faktor bertindak dan berinteraksi dalam memengaruhi proses dan hasil belajar. Yang menjadi dasar strategi metakognitif adalah menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya, memilih strategi berpikir dengan hati-hati, merencanakan, memonitor, serta mengevaluasi proses berpikir. Pengetahuan metakognitif terbagi menjadi tiga dimensi, yaitu pengetahuan mengenai diri sendiri (*person knowledge*), pengetahuan tentang tugas (*task knowledge*), dan pengetahuan tentang strategi (*strategy knowledge*).

Jika dikaitkan dengan pembelajaran menyimak, pengetahuan mengenai diri sendiri (*person knowledge*) bermakna pengetahuan tentang faktor pribadi yang mungkin mendukung atau menghalangi proses menyimak seseorang.

Vandergrift & Goh (2009: 401) menyatakan bahwa contoh pengetahuan diri adalah kecemasan atau permasalahan selama proses menyimak. Pengetahuan tentang tugas (*task knowledge*) berarti pengetahuan tentang tujuan tugas menyimak, tuntutan yang diminta, organisasi dan struktur teks (misalnya berita, pidato, dan sebagainya), faktor yang dapat menghambat tugas, dan jenis keterampilan menyimak yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan menyimak (misalnya menyimak untuk menemukan informasi yang detail atau rinci, menyimak untuk menemukan gagasan utama, dan sebagainya).

Pengetahuan tentang strategi (*strategy knowledge*) adalah memahami strategi-strategi yang dapat digunakan untuk memudahkan dan meningkatkan pemahaman dalam menyimak. Ketiga pengetahuan metakognitif tersebut akan membantu pemelajar dalam melakukan proses menyimak. Apabila pemelajar memiliki ketiga pengetahuan tersebut, ia mampu untuk menjadi pemelajar yang *self-regulated* sebab metakognisi bertujuan untuk membantu pemelajar menjadi penyimak yang memiliki regulasi diri (*self-regulated*), yaitu seorang pemelajar yang dapat memaksimalkan kesempatan dalam menyimak di dalam dan luar kelas dan mengembangkan keterampilan menyimak pada kehidupan nyata (Vandergrift & Goh, 2012: 2).

Selain berhubungan dengan aspek pengetahuan, metakognisi juga berhubungan dengan aspek regulasi atau pengaturan tentang proses kognitif seseorang. Aspek ini terdiri atas tiga tahap, yaitu aspek *planning* (perencanaan), *monitoring* (pemantauan), dan *evaluating* (evaluasi). Goh (2008: 197) menyatakan bahwa *planning* adalah menentukan tujuan pembelajaran menyimak dan

bagaimana cara meraih tujuan pembelajaran tersebut, *monitoring* adalah memeriksa atau memantau kemajuan pemahaman menyimak yang sedang berlangsung atau rencana pengembangan pemahaman menyimak secara keseluruhan, sedangkan *evaluating* yaitu mengevaluasi keberhasilan individu dalam kegiatan menyimak. Ketiga tahap ini akan membuat pembelajar lebih mudah dalam melakukan proses menyimak (Vandergrift & Goh, 2012: 82).

Di dalam ketiga langkah tersebut terdapat strategi atau cara yang dapat digunakan pemelajar dalam menyimak bahasa kedua atau bahasa asing, yaitu sebagai berikut. Vandergrift & Goh (2012: 277-278) menyatakan tahap *planning* mengandung tiga cara yang dapat dilakukan, yaitu (1) *advance organization*, artinya mengenali organisasi atau struktur teks atau tuturan yang akan disimak, (2) *organizational planning*, yaitu merencanakan bagaimana akan mengerjakan tugas yang diminta atau apa yang akan dikerjakan, dan (3) *selective attention*, yaitu menyimak dengan memperhatikan bagian-bagian tertentu, misalnya dengan memperhatikan kata kunci.

Vandergrift & Goh (2012: 278) menyatakan tahap *monitoring* mengandung langkah *monitoring comprehension* dan *monitoring production*. *Monitoring comprehension* yaitu mengecek komprehensi pemelajar selama proses menyimak atau membaca, sedangkan *monitoring production* yaitu mengecek produksi lisan dan tertulis pemelajar ketika proses berbicara dan menulis terjadi. Fokus pembelajaran dalam penelitian ini adalah menyimak sehingga yang digunakan adalah *monitoring comprehension*. Tahap yang terakhir adalah *evaluating* yang berisi aktivitas *self-assessment*, yaitu mengevaluasi bagaimana

seseorang dalam mengerjakan suatu tugas menyimak, apakah berhasil dengan strategi yang digunakan atau masih mengalami kesulitan. Kemudian pemelajar menulis hasil refleksi tersebut untuk merencanakan langkah yang mungkin diambil pada tugas-tugas yang lain.

Oxford (1990: 136) menyatakan bahwa strategi metakognitif adalah kunci untuk keberhasilan pembelajaran bahasa. Pemelajar bahasa seringkali kewalahan dengan terlalu banyaknya hal-hal baru, misalnya kosakata yang tidak dikenal, sistem penulisan yang berbeda, dan tata bahasa yang membingungkan. Adanya hal-hal tersebut membuat pemelajar kebingungan dan bisa kehilangan fokus dalam menyimak. Oleh karena itu, dibutuhkan kesadaran untuk menggunakan strategi metakognitif, seperti *paying attention* dan *overviewing/linking with already familiar material*.

Strategi metakognitif termasuk dalam strategi tidak langsung (Oxford, 1990: 137). Menurut Oxford (1990: 137), strategi metakognitif dapat dibagi menjadi tiga tahap, yaitu (1) *centering your learning*, (2) *arranging and planning your learning*, dan (3) *evaluating your learning*. Masing-masing tahap tersebut terbagi lagi menjadi beberapa bagian. Berikut ini adalah penjelasan masing-masing tahap tersebut.

a. *Centering Your Learning*

Tahap ini terdiri atas tiga strategi, yaitu (1) *overviewing and linking with already known material*, (2) *paying attention*, dan (3) *delaying speech production to focus on listening*. *Overviewing and linking with already known material* artinya mengulas secara komprehensif mengenai konsep kunci, prinsip, atau

serangkaian materi dalam aktivitas pembelajaran bahasa target dan menghubungkannya dengan apa yang sudah diketahui. Strategi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, tetapi tiga cara yang sering membantu pemelajar adalah mempelajari mengapa aktivitas (menyimak) harus dilakukan, membangun kosakata yang dibutuhkan, dan membuat asosiasi.

Strategi yang kedua adalah *paying attention*. Strategi ini dilakukan dengan memutuskan terlebih dahulu untuk memperhatikan tugas pembelajaran bahasa secara umum dan mengabaikan hal-hal yang dapat mengganggu proses ini. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan perhatian terarah (*directed attention*). Selain itu, strategi ini juga dapat dilakukan dengan memusatkan perhatian pada aspek spesifik bahasa melalui perhatian selektif (*selective attention*). Strategi yang ketiga adalah *delaying speech production to focus on listening*. Strategi ini artinya adalah memutuskan terlebih dahulu untuk menunda produksi bahasa dalam bahasa target, baik keseluruhan maupun sebagian, sampai komprehensi menyimak berkembang menjadi lebih baik.

b. *Arranging and Planning Your Learning*

Tahap ini terdiri atas enam strategi, yaitu (1) *finding out about language learning*, (2) *organizing*, (3) *setting goals and objectives*, (4) *identifying the purpose of language task*, (5) *planning for a language task*, dan (6) *seeking practice opportunities*. Strategi yang pertama adalah *finding out about language learning*. Strategi ini dapat dilakukan dengan berusaha untuk mencari bagaimana pembelajaran bahasa target dapat berlangsung dengan membaca buku atau berdiskusi dengan orang lain. Informasi yang didapat ketika membaca buku atau

berdiskusi tersebut kemudian digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan berbahasa pemelajar. Strategi yang kedua adalah *organizing*, yaitu memahami dan menggunakan kondisi yang terkait dengan pembelajaran bahasa target yang optimal. Contoh strategi *organizing* adalah mengatur ruang belajar, suhu, suara, pencahayaan, dan buku-buku pembelajaran bahasa.

Strategi yang ketiga adalah *setting goals and objectives*, yaitu menetapkan tujuan dalam pembelajaran bahasa. Tujuan tersebut dapat berupa tujuan jangka panjang (misalnya dapat menggunakan bahasa target untuk percakapan informal pada akhir tahun) atau tujuan jangka pendek, seperti menyelesaikan sebuah cerita pendek setiap Jumat. Strategi yang keempat adalah *identifying the purpose of language task*, artinya menentukan tujuan tugas pembelajaran bahasa target. Pada pembelajaran menyimak, strategi ini dapat dilakukan dengan cara mendengarkan radio untuk mendapatkan berita terbaru.

Strategi yang kelima adalah *planning for a language task*, artinya merencanakan elemen dan fungsi bahasa yang diperlukan sebagai antisipasi tugas atau situasi bahasa tertentu. Strategi ini dapat dilakukan dengan empat langkah, yaitu mendeskripsikan tugas atau situasi, menentukan apa yang dibutuhkan, memeriksa kemampuan linguistik sendiri, dan menentukan elemen bahasa tambahan atau fungsi yang dibutuhkan untuk tugas atau situasi tersebut. Strategi yang terakhir adalah *seeking practice opportunities*, artinya mencari atau menciptakan peluang untuk mempraktikkan bahasa target dalam situasi yang natural. Hal ini dapat dilakukan dengan pergi ke bioskop untuk menonton film dengan bahasa target, datang ke acara yang di sana para tamunya akan berbicara

bahasa target, atau bergabung dalam komunitas internasional yang berbicara menggunakan bahasa target.

c. *Evaluating Your Learning*

Tahap ini terdiri atas dua strategi, yaitu *self-monitoring* dan *self-evaluating*. *Self-monitoring* menekankan pada identifikasi kesalahan dalam pemahaman atau produksi bahasa target dan berupaya untuk mengatasi kesalahan tersebut. Sementara itu, *self-evaluating* adalah mengevaluasi progres atau kemajuan pemelajar dalam pembelajaran bahasa, misalnya adakah kemajuan dalam komprehensi menyimak dalam setiap percakapan yang didengar.

Vandergrift & Goh (2009: 404) merumuskan tahapan instruksi menyimak yang terkait dengan proses metakognitif. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Setelah siswa mengetahui topik dan jenis teks, mereka memprediksi jenis informasi dan kata-kata yang mungkin mereka dengar (*planning and directed attention*)
- b. Siswa mendengarkan untuk memverifikasi hipotesis/prediksi awal, mengoreksi prediksi/hipotesis, dan mencatat informasi tambahan yang dipahami (monitoring)
- c. Siswa membandingkan apa yang telah mereka tulis dengan teman sebaya, memodifikasi seperlunya, menetapkan resolusi kebutuhan apa dan memutuskan rincian penting yang masih perlu perhatian khusus (*monitoring, planning, and selective attention*)
- d. Siswa membuat koreksi dan menuliskan rincian tambahan yang dipahami (*monitoring and problem-solving*)

- e. Diskusi kelas dengan semua anggota kelas berkontribusi dalam rekonstruksi poin-poin utama teks dan perincian yang paling relevan, diselingi dengan refleksi tentang bagaimana siswa sampai pada makna kata-kata tertentu atau bagian-bagian teks (*monitoring and evaluation*)
- f. Siswa menyimak informasi yang diungkapkan dalam diskusi kelas yang tidak dapat mereka pecahkan sebelumnya dan/atau membandingkan semua atau bagian yang dipilih dari bentuk aural teks dengan transkripsi teks (*selective attention and monitoring*)
- g. Berdasarkan pada diskusi sebelumnya tentang strategi yang digunakan untuk mencari tahu apa yang tidak dipahami, siswa menulis tujuan untuk kegiatan menyimak selanjutnya. Sebuah diskusi tentang perbedaan antara bentuk teks aural dan tertulis juga bisa terjadi pada tahap ini (*evaluation*)

Darling-Hammond, et al. (2003: 163-164) menyebutkan strategi metakognitif yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. *Predicting outcomes*, yaitu membantu pemelajar untuk memahami informasi yang dibutuhkan guna menyelesaikan masalah.
- b. *Evaluating work*, yaitu memeriksa pekerjaan/tugas untuk menentukan kelemahan dan kekuatannya.
- c. *Questioning by the teacher*, yaitu pengajar bertanya kepada pemelajar, seperti apa yang dikerjakan pemelajar, mengapa pemelajar mengerjakan itu, dan bagaimana hal itu dapat membantu pemelajar.

- d. *Self assessing*, yaitu pemelajar merefleksikan pengetahuannya dan menentukan bagaimana mereka telah belajar sesuatu.
- e. *Self questioning*, yaitu pemelajar menggunakan pertanyaan untuk memeriksa pengetahuannya sendiri ketika belajar.
- f. *Selecting strategies*, yaitu siswa merumuskan strategi mana yang dapat membantunya menyelesaikan tugas yang diberikan.
- g. *Using directed or selective thinking*, yaitu pemelajar memilih strategi secara sadar.
- h. *Using discourse*, yaitu pemelajar mendiskusikan ide dengan pemelajar yang lain dan pengajar.
- i. *Critiquing*, yaitu pemelajar memberikan umpan balik kepada pemelajar lain tentang langkah-langkah dalam menyelesaikan pekerjaan/tugasnya.
- j. *Revising*, yaitu pemelajar mengulangi atau mengubah pekerjaan/tugasnya setelah menerima umpan balik.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut mengenai strategi metakognitif, strategi metakognitif yang digunakan pada penelitian ini meliputi tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, pengawasan, dan evaluasi. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam strategi metakognitif yang diterapkan dalam multimedia pembelajaran ini.

- a. Perencanaan (*Planning*)
  - 1) Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Langkah pertama dalam proses pembelajaran menyimak menggunakan strategi metakognitif adalah menetapkan tujuan pembelajaran. Pemelajar diarahkan untuk melihat standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada

dalam menu Kompetensi. Dengan membaca kompetensi tersebut, pemelajar dapat mengetahui kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2) Mengenali Organisasi atau Struktur Teks yang Akan Disimak

Pemahaman terhadap organisasi atau struktur teks merupakan dasar dalam strategi metakognitif. Jika pemelajar telah memahami organisasi teks, pemelajar dapat membuat skema dalam pikirannya ketika menyimak teks tersebut. Pada langkah ini, pemelajar mempelajari organisasi atau struktur teks pada menu Materi. Menu Materi menyediakan berbagai jenis teks yang disajikan dengan berbasis genre sehingga pemelajar dapat membaca dan memahami organisasi atau struktur teks-teks tersebut.

3) Menghubungkan Materi dengan Sesuatu yang Telah Diketahui

Setelah memahami struktur teks, pemelajar dikenalkan dengan konteks atau topik simakan. Pengenalan konteks atau topik simakan tersebut dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki pemelajar. Hal ini merupakan dasar dari strategi metakognitif. Selain itu, pada langkah ini juga dielaborasi budaya target dan budaya sumber sebagai dasar dari pembelajaran bahasa asing. Guna mengenalkan konteks dengan sesuatu yang telah diketahui, pada multimedia pembelajaran ini, disediakan gambar terkait topik yang akan disimak, pertanyaan-pertanyaan terkait topik untuk didiskusikan, dan uraian singkat mengenai topik tersebut. Pemelajar dapat membaca dan mendiskusikannya dengan guru dan rekannya guna mengenali topik yang akan disimak serta menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

4) Memprediksi Kosakata atau Kata-Kata Kunci yang Akan Digunakan dalam Simakan

Pemelajar memprediksi kosakata atau kata-kata kunci yang akan digunakan dalam simakan guna mengetahui kemampuan dirinya. Langkah ini juga termasuk dalam pengetahuan metakognitif, yaitu pengetahuan diri (*person knowledge*). Pengetahuan mengenai kosakata berperan penting dalam keberhasilan proses menyimak pemelajar. Multimedia pembelajaran ini menyediakan 15 kosakata pada setiap topik, kemudian pemelajar akan memilih (mengklik) 10 kosakata yang terkait dengan topik. Setelah selesai memilih kosakata tersebut, sistem akan menunjukkan mana kosakata yang terkait dengan topik dan mana kosakata yang tidak terkait dengan topik. Kemudian, agar pemelajar mengetahui lebih lanjut mengenai kosakata yang terkait dengan topik tersebut, multimedia pembelajaran menyediakan halaman pengetahuan atau informasi mengenai kosakata yang terkait topik, meliputi arti kata, kategori kelas kata, contoh penggunaan kata tersebut dalam kalimat, serta pengucapan kosakata tersebut (audio).

5) Membaca Tugas yang Akan Dikerjakan

Setelah pemelajar memprediksi dan mempelajari kosakata yang akan digunakan dalam simakan, pemelajar kemudian membaca tugas-tugas yang akan dikerjakan dalam aktivitas menyimak pertama dan aktivitas menyimak kedua. Pemelajar mempelajari bentuk dan maksud pertanyaan dalam tugas-tugas tersebut. Jika pemelajar merasa kesulitan dan kebingungan terhadap tugas yang akan diselesaikan, pemelajar dapat bertanya kepada pengajar atau mendiskusikannya dengan rekannya. Pengetahuan mengenai tugas (*task*

*knowledge)* merupakan hal penting yang harus dimiliki pemelajar agar pemelajar dapat memfokuskan perhatiannya pada tugas-tugas yang diminta (*selective attention*) dan tidak kehilangan fokus perhatian.

6) Menyusun Cara yang Dapat Dilakukan untuk Mengerjakan Tugas

Setelah pemelajar memahami tugas-tugas yang akan dikerjakan berdasarkan simakan, pemelajar perlu mempelajari strategi apa saja yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan hal tersebut. Hal ini berkaitan dengan pengetahuan metakognitif, yaitu pengetahuan strategi (*strategy knowledge*). Dengan memahami strategi menyimak, pemelajar dapat memilih strategi mana yang harus ia terapkan untuk menyelesaikan tugas menyimak. Pengetahuan terkait strategi inilah yang membedakan strategi metakognitif dengan strategi menyimak yang lain, sebab strategi metakognitif tidak hanya melihat hasil, tetapi juga proses dalam menyimak.

b. Pengawasan (*Monitoring*)

1) Memeriksa Pemahaman Selama Menyimak

Pemelajar memeriksa pemahaman selama menyimak. Pemantauan atau pemeriksaan pemahaman ini dilakukan dengan melakukan *self-questioning* atau pemelajar menggunakan pertanyaan untuk memeriksa pemahamannya dalam menyimak. Pada multimedia pembelajaran ini disediakan pertanyaan pemantau berbentuk *self-questioning* agar pemelajar dapat memeriksa pemahamannya selama menyimak. Hal ini terletak pada aktivitas menyimak pertama.

2) Memeriksa Produksi Tertulis Setelah Proses Menyimak

Tahap pemantauan juga dilaksanakan pada saat pemelajar memeriksa produksi tertulis setelah proses menyimak. Hal ini terjadi ketika pemelajar mengerjakan aktivitas menyimak kedua. Pada aktivitas menyimak kedua, pemelajar memeriksa pemahaman menyimaknya untuk dijadikan dasar dalam produksi tertulis. Jika pemelajar belum memahami simakan dengan baik, tentu produksi tertulisnya juga terhambat.

c. Evaluasi (*Evaluating*)

Proses evaluasi diri (*self-assessment*) adalah tahap terakhir dari strategi metakognitif. Pada tahap ini pemelajar mengevaluasi dirinya sendiri. Pemelajar dapat melihat nilai menyimak yang diperoleh beserta ketagori nilai tersebut dan reinforcement atau penguatan yang telah disediakan multimedia pembelajaran. Selain itu, pemelajar juga menuliskan apa saja yang sudah ia pelajari pada topik yang baru saja disimak, adakah kesulitan ketika menyimak topik tersebut, bagaimana cara/strategi ia mengatasi kesulitan tersebut, dan bagaimana rencananya untuk pembelajaran menyimak selanjutnya. Catatan yang pemelajar buat tersebut kemudian disimpan dan dapat dibaca kembali pada multimedia pembelajaran. Jadi, catatan tersebut merupakan rekam jejak atau diari mengenai proses dan hasil menyimak pemelajar untuk setiap topik.

Pembelajaran menyimak dalam bahasa kedua atau bahasa asing dengan strategi metakognitif dapat membantu pemelajar dalam menghadapi kesulitan yang dialami ketika menyimak, sebab pembelajaran dengan strategi tersebut mendasarkan pada kemampuan metakognitif masing-masing pemelajar. Selain itu, pengetahuan tentang diri, tugas, dan strategi juga dielaborasi pada kegiatan

pramenyimak (*planning*) sehingga pemelajar mengetahui bagaimana mengatur proses yang akan dilakukan ketika menyimak. Evaluasi yang dilakukan pada akhir kegiatan tidak hanya melihat hasil belajar, tetapi juga proses yang dilakukan sehingga pemelajar dapat melakukan perbaikan yang terus-menerus untuk menyimak tugas yang lain, baik di dalam maupun di luar kelas.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, penelitian Cross (2009) yang berjudul *Effects of Listening Strategy Instruction on News Videotext Comprehension*. Penelitian kuasi eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian model instruksi strategi menyimak terhadap komprehensi menyimak berita (*videotext*) dari BBC pada pembelajar bahasa Inggris level lanjut di Jepang. Partisipan penelitian Cross berjumlah 15 orang dan tergolong pemelajar dewasa (26-45 tahun). Kelas eksperimen terdiri atas 7 partisipan (2 laki-laki dan 5 perempuan), sedangkan kelas kontrol terdiri atas 8 (1 laki-laki dan 7 perempuan). Berita BBC yang digunakan berdurasi 2-3 menit yang berfokus pada peristiwa yang terjadi di United Kingdom (yang terdiri atas Inggris, Wales, Skotlandia, dan Irlandia Utara) atau peristiwa internasional yang menyangkut pendidikan, lingkungan, ketenagakerjaan, kriminalitas, atau perang.

Kelompok eksperimen menerima 12 jam instruksi strategi menyimak yang terdiri atas presentasi, latihan, dan tinjauan terhadap strategi menyimak tersebut, sementara kelompok kontrol tidak menerima instruksi strategi menyimak. Strategi menyimak tersebut meliputi strategi kognitif, metakognitif, dan sosio-afektif.

Proses pembelajaran menyimak dilaksanakan dengan tiga langkah utama, yaitu persiapan pramenyimak, pemantauan komprehensi, dan evaluasi performansi. Tes yang digunakan dalam penelitian Cross untuk mengevaluasi performansi meliputi pilihan ganda, benar-salah, dan tes pemahaman identifikasi kata kunci. Salah satu simpulan yang dihasilkan dalam penelitian Cross adalah terdapat pengaruh yang signifikan untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam kemampuan menyimak berita BBC.

Penelitian Cross relevan dengan penelitian ini sebab kedua penelitian ini mengkaji proses menyimak untuk pemelajar bahasa kedua. Melalui temuan Cross ini didapatkan simpulan bahwa pemelajar yang mendapat pemahaman mengenai strategi dalam menyimak (termasuk strategi metakognitif) memiliki komprehensi yang lebih tinggi daripada pemelajar yang tidak mendapatkan hal itu. Strategi metakognitif yang digunakan peneliti juga digunakan Cross dalam penelitiannya, selain strategi kognitif dan sosioafektif.

*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Dousti dan Abolfathiasl (2013) yang berjudul *The Effect of Metacognitive Listening Strategy Training on EFL Learner's Listening Sub-skills Performance*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pelatihan strategi metakognitif untuk menyimak sub-sub kompetensi menyimak dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan melibatkan 32 mahasiswa di kelas eksperimen dan 32 mahasiswa di kelas kontrol dengan level *pre-intermediate*. Penelitian ini dilakukan di *Foreign Language Centre*, Universitas Imam Ali, Iran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang

signifikan ( $3,29 > 2$ ;  $df = 62$ ) antara skor postes kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, strategi metakognitif mendorong pemelajar bahasa Inggris menjadi penyimak yang komprehensif dan efektif.

Penelitian Dousti dan Abolfathiasl relevan dengan penelitian ini sebab kedua penelitian tersebut mengkaji strategi metakognitif dalam pembelajaran menyimak bahasa kedua atau asing. Melalui penelitian Dousti dan Abolfathiasl tersebut, dapat diketahui bahwa strategi metakognitif efektif dalam pengembangan kemampuan menyimak pembelajar bahasa Inggris level *pre-intermediate* di Iran. Oleh karena itu, pengembangan multimedia pembelajaran menyimak bagi pemelajar BIPA tingkat madya juga dapat menggunakan strategi metakognitif. Perbedaan kedua penelitian ini terletak pada metode penelitian yang dilakukan. Dousti dan Abolfathiasl menggunakan desain eksperimen, sedangkan peneliti menggunakan desain penelitian dan pengembangan (RnD).

*Ketiga*, penelitian yang dilakukan oleh Choirunnisa & Haryadi (2015) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Komputer untuk Keterampilan Menyimak bagi Siswa SMA Kelas X*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis komputer untuk keterampilan menyimak yang sesuai bagi siswa SMA kelas X dan mengukur kualitas media pembelajaran tersebut ditinjau dari aspek materi, pembelajaran, dan media. Penelitian ini merupakan penelitian RnD dengan mengadaptasi model dan prosedur pengembangan Borg & Gall yang meliputi penelitian pendahuluan, perencanaan pengembangan media, produksi media, evaluasi media dan revisi; desain pembelajaran dari Dick & Carey; dan prosedur

pengembangan *software* dari Criswell. Hasil penelitian Choirunnisa & Haryadi menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek materi dinilai baik dengan rata-rata skor sebesar 4,20; ditinjau dari aspek pembelajaran dinilai sangat baik dengan rata-rata skor sebesar 4,28; dan ditinjau dari aspek media dinilai baik dengan rata-rata skor 4,10. Secara keseluruhan, kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dinilai baik dengan rata-rata skor sebesar 4,19.

Penelitian Choirunnisa & Haryadi ini relevan dengan penelitian ini sebab kedua penelitian tersebut sama-sama berada pada ranah pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan menyimak bahasa kedua atau bahasa asing. Penelitian Choirunnisa & Haryadi berada pada ranah pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua atau asing, sedangkan penelitian ini berada pada ranah pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua atau asing. Dengan demikian, teori-teori yang terdapat pada kedua penelitian ini relatif sama.

Perbedaan kedua penelitian ini terletak pada pendekatan atau strategi yang digunakan dan kompetensi yang disasar dalam media pembelajaran tersebut. Dasar pendekatan atau strategi yang digunakan oleh Chairunnisa & Haryadi dalam pembelajaran menyimak adalah teori belajar yang diungkapkan oleh Feez & Joice, sedangkan penelitian ini menggunakan strategi metakognitif.

Sementara itu, kompetensi yang disasar dalam media pembelajaran yang dikembangkan oleh Chairunnisa & Haryadi meliputi tiga kompetensi, yaitu *greeting, introducing and parting*, (2) *making, accepting and declining invitation*, dan (3) *making and cancelling appointment*, sedangkan kompetensi yang disasar

oleh penelitian ini adalah meliputi enam kompetensi, yaitu (1) mampu memahami pokok pikiran dari program radio atau televisi berkaitan dengan berita sehari-hari; (2) mampu memahami pokok pikiran dalam suatu tuturan yang disampaikan dengan jelas dan berkaitan dengan hal-hal umum yang ditemukan saat bekerja, belajar, dan bersantai; (3) mampu memahami pokok pikiran dari program radio atau televisi terkait topik serbaneka yang berkaitan dengan minat pribadi dan pekerjaan; (4) mampu memahami diskusi/pidato/ceramah dengan alur argumen yang kompleks dengan topik yang sudah dikenal; (5) mampu memahami film Indonesia berdurasi pendek yang beralur sederhana; dan (6) mampu memahami cerita rakyat Indonesia.

*Keempat*, penelitian Lebedeva, Koltakova, Khaleeva, & Rusestkaya (2017) yang berjudul *Computer-assisted Language Learning for the Development of Listening Skills: A Case Study of Pre-university Russian as a Foreign Language*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran bahasa berbantuan komputer (*computer-assisted language learning* atau CALL) untuk pengembangan keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Rusia sebagai bahasa asing (*Russian as a foreign language* atau RFL) dan mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media berbantuan komputer tersebut dalam pembelajaran menyimak. Penelitian ini dilakukan pada Maret sampai Mei 2016. Penelitian ini melibatkan 68 mahasiswa yang belajar bahasa Rusia sebagai bahasa asing dan 7 pengajar di *Pushkin State Russian Language Institute*. Mahasiswa tersebut merupakan mahasiswa yang akan mengambil kuliah di Rusia sehingga mereka menempuh kelas persiapan bahasa Rusia. Mahasiswa dibagi

menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, tanggapan atau persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran berbantuan komputer di kelas juga dideskripsikan sehingga penelitian ini menggunakan dua metode, yaitu kuantitatif (eksperimen) dan kualitatif.

PushkinOnline adalah media pembelajaran berbantuan komputer yang telah dikembangkan oleh *Pushkin State Russian Language Institute*. PuskhinOnline berisi materi pembelajaran untuk enam tingkat pembelajar RFL (A1-C2) sehingga dapat digunakan oleh pemelajar baik di dalam maupun di luar kelas. Hal ini dilatarbelakangi oleh berbagai faktor yang dihadapi *Pushkin State Russian Language Institute* dalam pembelajaran bahasa Rusia sebagai bahasa asing, yaitu terbatasnya waktu pembelajaran di dalam kelas untuk mengembangkan kompetensi berbahasa yang memadai, beragamnya latar belakang sosial budaya pemelajar (termasuk bahasa ibu dan pengalaman belajar bahasa asing sebelumnya), dan tujuan akademik yang bervariasi bagi pemelajar (rencana untuk masuk ke fakultas yang berbeda). Terbatasnya waktu dalam pembelajaran di kelas berpengaruh pada kemampuan menyimak pemelajar. Oleh karena itu, media berbantuan komputer (PushkinOnline) dipandang sebagai solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan komputer menggunakan PushkinOnline efektif dalam pengembangan keterampilan menyimak pembelajar bahasa Rusia. Persepsi pemelajar terhadap penggunaan PushkinOnline menunjukkan hal yang positif. Akan tetapi, terdapat beberapa hal yang perlu mendapat perhatian, yaitu *layout* yang kompleks, masalah teknis,

kesulitan untuk menggunakan program, dan permasalahan dalam menyimak sesuatu yang tidak diketahui.

Penelitian Lebedeva et al. relevan dengan penelitian ini sebab kedua penelitian ini berada pada ranah pembelajaran bahasa asing, khususnya menyimak dengan menggunakan bantuan komputer. Penelitian Lebedeva et al. berada pada ranah pembelajaran bahasa Rusia sebagai bahasa asing, sedangkan penelitian ini berada pada ranah pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa asing. Aplikasi PushkinOnline yang dikembangkan oleh *Pushkin State Russian Language Institute* mencakup semua keterampilan berbahasa, sedangkan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti hanya berfokus pada keterampilan menyimak. Penelitian Lebedeva et al. memberikan temuan bahwa pembelajaran menyimak bahasa Rusia dengan bantuan komputer memberikan pengaruh yang signifikan dan mendapat tanggapan yang positif dari pemelajar bahasa Rusia sebagai bahasa asing. Oleh karena itu, penelitian Lebedeva et al. dapat memberikan gambaran bagi peneliti untuk mengembangkan media menyimak bagi pembelajar BIPA menggunakan bantuan komputer.

Kelima, penelitian Susanto (2015) yang berjudul *Metacognitive Strategy Used by American Students in Learning Indonesian*. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan strategi metakognitif oleh pemelajar dari Amerika yang belajar BIPA. Subjek penelitian ini adalah pemelajar program *Critical Language Scholarship* (CLS) yang berada pada tingkat dasar pada program BIPA di Universitas Negeri Malang. Pemelajar tersebut berjumlah sebelas orang yang belajar bahasa Indonesia selama delapan minggu, yaitu dari

pertengahan Juni sampai pertengahan Agustus 2012. Data penelitian ini dikumpulkan dengan cara observasi langsung dalam proses pembelajaran dan wawancara kepada pemelajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemelajar CLS menggunakan tujuh strategi metakognitif dalam belajar bahasa Indonesia, yaitu *anticipating, planning, controlling, monitoring, self-evaluating, self-managing*, dan *self-reflecting*.

*Anticipating*, yaitu pemelajar mengantisipasi kesulitan yang mungkin akan dihadapi pemelajar. Salah satu hal yang dilakukan pemelajar adalah dengan membeli kamus elektronik sebelum memulai program pembelajaran BIPA karena akan merasa kesulitan ketika menemukan kosakata baru. *Planning*, yaitu pemelajar menentukan tujuan pembelajaran dan rencana pembelajaran kemudian mengomunikasikannya kepada pengajar. Hal yang dilakukan, yaitu pemelajar mengomunikasikan kepada pengajar mengenai keinginnanya untuk mengetahui kosakata di bidang politik karena ia adalah mahasiswa ilmu politik di Amerika. *Controlling*, yaitu mengontrol tujuan dan aktivitas pembelajarannya. Hal yang dilakukan adalah pembelajar memilih aktivitas belajar yang sesuai dengan kepribadiannya, misalnya dengan belajar di kafe dengan suasana yang santai.

*Monitoring*, yaitu memantau atau memeriksa komprehensi (menyimak dan membaca), produksi (berbicara dan menulis), dan strategi yang digunakan. Salah satu hal yang dilakukan pemelajar dalam *monitoring* adalah menggunakan *flash cards* untuk memahami kosakata baru karena pemelajar tersebut merasa bahwa *flash card* sangat membantunya untuk mengingat kosakata. *Self-evaluating*, yaitu mengevaluasi proses dan progres pembelajaran. Hal yang dilakukan dalam *self-*

*evaluating* yaitu pemelajar mengevaluasi proses dan progres belajarnya dengan menyatakan bahwa minggu ini dia pasif berbicara, sedangkan temannya aktif berbicara. *Self-managing*, yaitu pemelajar mempertahankan pengetahuan atau keterampilan yang diperolehnya. Hal yang dilakukan pemelajar adalah menulis dengan kosakata baru di luar kelas. *Self-reflecting*, yaitu pemelajar merefleksikan kekuatan dan kelemahan mereka dalam belajar bahasa Indonesia. *Self-reflecting* ini memunculkan keinginan untuk terus memperbaiki kelemahan yang dimiliki pembelajar.

Penelitian Susanto relevan dengan penelitian ini karena kedua penelitian tersebut berada pada ranah pembelajaran BIPA dan sama-sama menggunakan strategi metakognitif. Melalui temuan penelitian Susanto tersebut, dapat diketahui bahwa strategi metakognitif digunakan oleh pemelajar BIPA yang berasal dari Amerika. Strategi tersebut dipakai karena pemelajar BIPA adalah pemelajar dewasa yang sudah mampu untuk merencanakan, mengontrol, dan mengevaluasi proses dan progres belajarnya. Hal ini pun selaras dengan penelitian ini yang menggunakan strategi metakognitif dalam pembelajaran menyimak bagi penutur asing tingkat madya. Dengan diterapkannya strategi metakognitif dalam media pembelajaran menyimak yang dikembangkan, diharapkan pemelajar BIPA dapat merencanakan, memantau, dan mengevaluasi proses dan progres kemampuan menyimaknya.

*Keenam*, penelitian Megawati (2014) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran BIPA Tingkat Menengah melalui E-Book Interaktif di Program Incountry Universitas Negeri Malang Tahun 2014*. Penelitian ini merupakan

penelitian pengembangan menggunakan model 4D yang terdiri atas empat tahapan, yaitu (1) *define* atau pendefinisian,(2) *design* atau perencanaan, (3) *develop* atau pengembangan, dan (4) *disseminate* atau penyebarluasan. Penelitian pengembangan ini menghasilkan *e-book* interaktif yang di dalamnya terdiri atas dua bab atau dua tema, yaitu Diri Sendiri, Keluarga, dan Lingkungan Sekitar dan Negaramu Negaraku. Tema Diri Sendiri, Keluarga, dan Lingkungan Sekitar berisi subtema (1) Identitas Diri dan Teman Baru, (2) Keluarga dan Tokoh Idola, (3) Aktivitas Sehari-hari dan Berbelanja, dan (4) Lingkungan Sekitar. Adapun tema Negaramu Negaraku mengandung subtema (1) Cerita Masa Kecil, (2) Presidenku, (3) Hari Kemerdekaan. Produk ini dilengkapi teks atau bacaan, dialog, dan latihan soal. Selain itu, juga terdapat materi tata bahasa dan soal tata bahasa di dalamnya.

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran, aspek ketepatan media ini adalah 89%, validasi ahli BIPA sebesar 80%, validasi ahli media 83%, dan validasi praktisi 89%. *E-book* tersebut memenuhi unsur ketepatan dengan mencapai skor lebih dari 50% dari skala penilaian. Pemelajar asal Thailand juga dilibatkan dalam penilaian media yang dikembangkan. Hasilnya, berdasarkan angket yang diberikan kepada pemelajar Thailand, diperoleh tingkat respons mahasiswa sebesar 73,5%. Selain itu, dilakukan uji efektivitas produk yang dikembangkan kepada pemelajar Thailand yang diperoleh temuan bahwa media *e-book* efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia pembelajar.

Penelitian Megawati ini relevan dengan penelitian ini sebab kedua penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran dalam ranah BIPA untuk pembelajar BIPA tingkat madya atau menengah. Media yang

dikembangkan pun sama-sama berupa media pembelajaran dengan bantuan komputer. Akan tetapi, perbedaan antara kedua penelitian ini terletak pada fokus dan strategi pembelajaran yang digunakan. Penelitian Megawati tidak memfokuskan pada salah satu aspek keterampilan berbahasa, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada keterampilan menyimak. Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian Megawati menggunakan pendekatan atau model integratif, sedangkan strategi yang digunakan oleh peneliti adalah strategi metakognitif untuk pembelajaran menyimak. Input simakan dalam media yang dikembangkan Megawati hanya berupa audio, sedangkan penelitian ini menggunakan dua jenis input simakan, yaitu audio dan video.

Penelitian-penelitian tersebut merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Temuan-temuan dalam penelitian tersebut dapat dijadikan acuan bagi peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran menyimak untuk pemelajar BIPA tingkat madya. Selain itu, kajian yang terdapat dalam penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai bahan eksplorasi bagi penulis dalam melaksanakan penelitian ini.

### **C. Kerangka Pikir**

Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai pemelajar bahasa. Hal ini dikarenakan dengan keterampilan menyimak yang baik, pemelajar dapat mengembangkan keterampilan berbahasa yang lain. Namun, menyimak dalam bahasa kedua atau bahasa asing tidak semudah menyimak dalam bahasa pertama. Terdapat berbagai kendala yang menyebabkan pemelajar BIPA tingkat madya mengalami kesulitan dalam menyimak simakan

berbahasa Indonesia, misalnya dari segi kosakata yang digunakan, kecepatan tuturan, kecemasan, gangguan konsentrasi (perhatian), pemahaman mengenai struktur teks atau tuturan yang kurang memadai, dan tidak diajarkannya strategi menyimak dalam pembelajaran menyimak.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, kendala-kendala tersebut juga dialami oleh pemelajar BIPA tingkat madya yang sedang menjalani program transfer kredit di UNY dan UAD. Tiga kendala utama dalam menyimak simakan berbahasa Indonesia yang pemelajar alami adalah kosakata, kecepatan pembicara/penutur, dan aksen pembicara. Selain itu, pemelajar menyatakan bahwa mereka membutuhkan latihan-latihan menyimak yang sesuai dengan kemampuan mereka. Hal senada juga diungkapkan oleh pengajar keterampilan menyimak dalam program BIPA. Pengajar menyatakan bahwa kendala dalam pemelajaran menyimak adalah kosakata, tidak berfungsinya *speaker* dan LCD, serta motivasi pemelajar yang rendah untuk berlatih menyimak.

Permasalahan dalam pembelajaran menyimak tersebut dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beragam manfaat asalkan pengajar dapat memilih dan menggunakannya dengan tepat. Penggunaan media tersebut dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran, termasuk dalam kelas menyimak bahasa kedua atau bahasa asing. Selama ini pembelajaran menyimak di kelas BIPA dilakukan dengan hanya memutarkan rekaman melalui laptop yang disambungkan dengan pengeras suara. Apabila media yang ditayangkan dalam bentuk video, pengajar akan memproyeksikan video tersebut agar semua pemelajar dapat menyimaknya.

Sementara itu, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat membuka kesempatan bagi pengajar untuk berkreasi menciptakan aplikasi-aplikasi pembelajaran bahasa, khususnya menyimak, melalui bantuan komputer untuk menarik perhatian dan motivasi pemelajar serta memudahkan pemelajar dalam proses pembelajaran. Salah satu jenis media berbantuan komputer yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa kedua atau asing adalah multimedia pembelajaran. Multimedia adalah media pembelajaran yang terdiri atas komponen teks, audio, video, grafis, dan animasi. Multimedia dapat dimanfaatkan untuk mengatasi berbagai kendala dalam pembelajaran program BIPA. Multimedia dapat dilengkapi berbagai fitur seperti latihan dan kunci jawaban sehingga pemelajar dapat berlatih secara mandiri di luar kelas untuk mengembangkan keterampilan menyimak.

Selain penggunaan media pembelajaran, strategi pembelajaran juga penting dalam proses pembelajaran bahasa target. Melalui strategi yang tepat, pemelajar bahasa dapat dengan mudah untuk mempelajari bahasa target. Salah satu strategi menyimak yang banyak dipakai dalam pembelajaran menyimak bahasa kedua atau bahasa asing adalah strategi metakognitif. Strategi metakognitif terdiri atas tiga langkah, yaitu *planning*, *monitoring*, dan *evaluating*. Strategi ini tidak hanya berfokus pada hasil menyimak pemelajar, tetapi juga proses yang dilakukan oleh pemelajar dalam meraih tujuan menyimak. Selain itu, berdasarkan berbagai hasil temuan berbagai penelitian sebelumnya, strategi metakognitif dapat membantu pembelajar bahasa kedua dan asing dalam proses menyimak. Oleh karena itu, strategi ini dapat diterapkan dalam pembelajaran menyimak pada

program BIPA. Berdasarkan penjelasan tersebut, perlu dikembangkan multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif untuk membantu pemelajar BIPA tingkat madya dalam menyimak simakan berbahasa Indonesia.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya?
2. Bagaimanakah penilaian ahli materi terhadap kelayakan multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya?
3. Bagaimanakah penilaian ahli media terhadap kelayakan multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya?
4. Bagaimanakah respons pemelajar BIPA terhadap multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Jenis penelitian ini adalah *research and development* (RnD). Borg & Gall (1983: 573) menyatakan bahwa penelitian R&D, terutama dalam ranah pendidikan, merupakan sebuah proses guna mengembangkan dan menguji validitas produk-produk pendidikan. Produk pendidikan dapat berupa objek material seperti buku ajar atau media pembelajaran, maupun objek non material seperti metode mengajar. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya.

Terdapat berbagai model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan sebuah produk pendidikan. Model yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ini adalah model Borg & Gall. Model Borg & Gall memiliki sepuluh tahap dalam mengembangkan sebuah produk pendidikan, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), (4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), (5) revisi hasil uji coba (*main product revision*), (6) uji coba lapangan (*main field testing*), (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*field product revision*), (8) uji operasional lapangan (*operational field testing*), (9) penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), dan (10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

## **B. Prosedur Pengembangan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya dan mendeskripsikan kelayakan media tersebut baik dari sisi ahli materi, ahli media, dan respons pemelajar BIPA tingkat madya terhadap produk tersebut. Prosedur pengembangan penelitian ini mengadaptasi tahapan pengembangan Borg & Gall. Prosedur pengembangan penelitian ini terdiri atas lima tahap, yaitu (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan pengembangan produk, (3) pengembangan produk, (4) evaluasi produk, dan (5) penyelesaian produk akhir. Berikut ini adalah penjelasan masing-masing tahapan.

### **1. Pengumpulan Informasi**

Pengumpulan informasi merupakan langkah pertama dalam penelitian dan pengembangan ini. Pengumpulan informasi bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai pembelajaran menyimak pada pemelajar BIPA tingkat madya beserta berbagai permasalahannya. Pengumpulan informasi dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan agar pengembangan produk yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang ada dalam proses belajar mengajar menyimak untuk pemelajar BIPA tingkat madya. Tahap ini dilakukan dengan dua cara, yaitu wawancara dan angket.

*Pertama*, wawancara dilakukan kepada para pengajar keterampilan menyimak dalam program BIPA untuk mengetahui mengenai kondisi aktual dalam pembelajaran menyimak, termasuk strategi yang digunakan dalam pembelajaran menyimak, media yang digunakan dalam proses pembelajaran,

evaluasi yang dilakukan pengajar guna mengukur pemahaman menyimak pembelajar, dan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran menyimak.

*Kedua*, angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pemelajar BIPA tingkat madya dalam kaitannya dengan pembelajaran menyimak, termasuk di dalamnya gaya belajar pemelajar dalam belajar menyimak, kendala-kendala yang ditemui pemelajar dalam pembelajaran menyimak, preferensi topik yang ingin disimak, dan fitur-fitur media pembelajaran yang dibutuhkan pemelajar. Pemelajar BIPA tingkat madya yang dilibatkan dalam kegiatan analisis kebutuhan sedang menjalani program transfer kredit di UNY dan UAD. Semua pemelajar BIPA tingkat madya merupakan mahasiswa Tiongkok yang berasal dari tiga universitas, yaitu Yunnan Minzu University (YMU), Guangdong University of Foreign Studies (GDUFS), dan Guangxi University for Nationalities (GUN). Pemelajar YMU dan GDUFS menjalani program transfer kredit di UNY, sedangkan pemelajar GUN menjalani program transfer kredit di UAD.

## **2. Perencanaan Pengembangan Produk**

Berdasarkan informasi yang diperoleh pada tahap pengumpulan informasi, kemudian dilakukan perencanaan pengembangan produk. Perencanaan pengembangan produk meliputi tiga hal, yaitu (1) menetapkan kompetensi menyimak untuk pemelajar BIPA tingkat madya, (2) menetapkan desain pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif, dan (3) menyusun *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* adalah bagan alur sebuah produk secara umum untuk memberi gambaran secara ringkas mengenai substansi produk yang

dikembangkan. Sementara itu, *storyboard* adalah penjabaran *flowchart* yang berisi desain produk secara rinci.

### **3. Pengembangan Produk**

Pengembangan produk adalah tahap pembuatan media pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya. Pengembangan produk ini meliputi penyiapan teks, pengumpulan dan pengembangan materi pembelajaran, dan pembuatan rekaman suara (audio). Materi-materi tersebut disajikan dengan bahasa yang disesuaikan dengan kemampuan pemelajar tingkat madya. Pembuatan produk ini dilakukan dengan menggunakan program Adobe Flash CS5 sebab program tersebut memberikan fasilitas untuk mendukung pembuatan multimedia pembelajaran. Adobe Flash CS5 memiliki fitur-fitur untuk menggabungkan teks, gambar atau grafik, audio, dan video yang sesuai untuk mengembangkan multimedia pembelajaran menyimak.

### **4. Evaluasi Produk**

Evaluasi produk dilakukan guna mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi produk dilakukan dengan melakukan validasi ahli kepada ahli materi dan ahli media (*expert judgement*). Evaluasi produk juga melibatkan pengguna, yaitu pemelajar BIPA tingkat madya. Berikut ini adalah penjelasan tahap evaluasi produk.

#### **a. Ahli Materi**

Ahli materi merupakan seseorang yang ahli dan berpengalaman di bidang pembelajaran BIPA. Ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen Pendidikan

Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pascasarjana, UNY. Evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi dilaksanakan dengan cara ahli materi tersebut memberi penilaian, saran, dan komentar berdasarkan aspek materi dan pembelajaran. Saran dari ahli materi tersebut digunakan untuk merevisi produk.

**b. Ahli Media**

Ahli media adalah seseorang yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Ahli media dalam penelitian ini adalah seorang dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan dari sisi media pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan ahli media dilaksanakan dengan cara ahli media memberi penilaian, saran, dan komentar terkait aspek tampilan dan pemrograman pada produk yang dikembangkan melalui angket yang diberikan. Saran dari ahli media digunakan untuk melakukan revisi produk.

**c. Pemelajar BIPA**

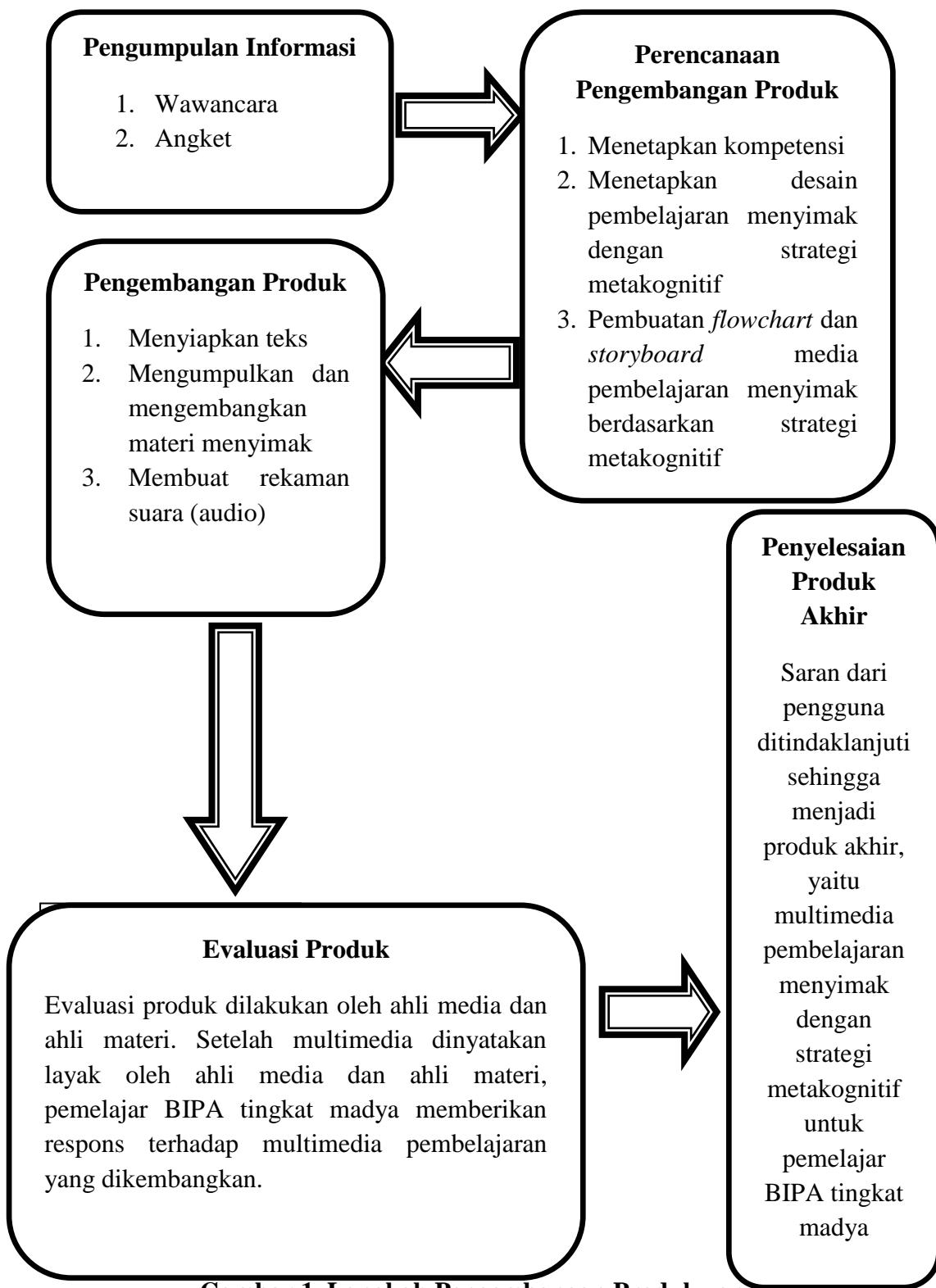
Pemelajar BIPA tingkat madya sebagai pengguna memberikan respons terhadap produk yang dikembangkan setelah produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Pemelajar BIPA diberi angket untuk menilai dan memberi saran terhadap produk yang dikembangkan. Terdapat dua kelas pemelajar BIPA tingkat madya yang dilibatkan dalam evaluasi produk yang dikembangkan ini, yaitu pemelajar BIPA dari Yunnan Minzu University (YMU) dan Guangxi University for Nationalities (GUN). Pemelajar BIPA dari YMU sedang menjalani program transfer kredit di UNY, sedangkan pemelajar BIPA dari GUN sedang menjalani

program trasfer kredit di UAD. Saran yang diperoleh dari penilaian yang dilakukan pemelajar BIPA digunakan untuk penyelesaian produk akhir.

## **5. Penyelesaian Produk Akhir**

Penyelesaian produk akhir merupakan langkah terakhir dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini. Saran yang diperoleh dari pengguna ditindaklanjuti agar dapat menjadi produk akhir. Produk akhir dalam penelitian ini adalah produk yang sudah siap untuk diproduksi atau digandakan karena telah dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi serta direspon oleh pemelajar BIPA tingkat madya. Produk akhir dalam penelitian ini yaitu multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya.

Kelima tahap di atas merupakan langkah-langkah pengembangan produk media pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif untuk pembelajar BIPA tingkat madya. Berikut ini adalah bagan langkah-langkah tersebut.



**Gambar 1. Langkah Pengembangan Produk yang Diadaptasi dari Model Borg & Gall (1983: 573)**

## **C. Desain Uji Kelayakan Produk**

### **1. Desain Uji Kelayakan**

Desain uji kelayakan dalam penelitian ini meliputi dua tahap, yaitu tahap validasi ahli (*expert judgement*) dan tahap pemberian respons oleh pengguna. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Sementara itu, tahap respons pengguna dilakukan pemelajar BIPA tingkat madya.

#### **a. Tahap Validasi Ahli**

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi memvalidasi produk yang dikembangkan agar materi yang ada dalam produk tersebut sesuai dan dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak bagi pemelajar BIPA tingkat madya. Ahli media memvalidasi produk yang dikembangkan agar produk tersebut dapat dikategorikan layak untuk digunakan dalam pembelajaran menyimak untuk pembelajar BIPA tingkat madya. Masing-masing ahli akan memberikan penilaian dan masukan guna revisi produk yang dikembangkan agar produk yang dikembangkan layak untuk memasuki tahap berikutnya, yaitu tahap respons pengguna.

#### **b. Tahap Respons Pengguna**

Setelah produk dinyatakan layak berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, produk yang dikembangkan memasuki tahap pemberian respons oleh pengguna. Tahap pemberian respons oleh pengguna ini dilakukan oleh pemelajar BIPA tingkat madya. Tahap ini penting untuk dilakukan karena pemelajar BIPA tingkat madya adalah pihak yang akan menggunakan

media pembelajaran ini secara nyata. Pengguna memberikan respons dan saran guna perbaikan produk yang dikembangkan agar produk tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## **2. Subjek Uji Kelayakan Produk**

Subjek uji kelayakan produk dalam penelitian ini terdiri atas dua kelompok. *Pertama*, kelompok ahli, yang terdiri atas ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan ahli media adalah dosen UNY yang memiliki kualifikasi dalam bidang materi pembelajaran BIPA dan pengembangan media pembelajaran. Pelaksanaan penilaian kelayakan produk dari kelompok ahli dilakukan di UNY.

*Kedua*, kelompok pemelajar BIPA tingkat madya. Pemelajar BIPA tingkat madya tersebut sedang menjalani perkuliahan transfer kredit di dua universitas, yaitu UNY dan UAD. Mereka berasal dari universitas di Tiongkok yang berada pada rentang usia 19-25 tahun. Pemberian respons oleh pengguna dilakukan di UNY dan UAD.

## **3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif penelitian ini berupa skor yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna guna menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Data kualitatif penelitian ini berupa saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna ketika melakukan penilaian kelayakan produk. Guna mendapatkan data tersebut, teknik pengumpulan data dan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **a. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara dan angket. *Pertama*, teknik pengumpulan data dengan wawancara. Johnson & Christensen (2008: 205-206) menyatakan bahwa wawancara adalah metode pengumpulan data yang menyarankan seorang pewawancara menanya beberapa pertanyaan kepada orang yang diwawancarai. Wawancara dilakukan peneliti dalam melakukan analisis kebutuhan terhadap para pengajar BIPA.

*Kedua*, teknik pengumpulan data dengan angket. Sugiyono (2015: 199) mendefinisikan angket sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Teknik angket digunakan dalam melakukan analisis kebutuhan dan penilaian kelayakan produk yang dikembangkan. Teknik angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk dilakukan kepada ahli materi, ahli media, dan pengguna.

### **b. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah pedoman wawancara dan angket. Instrumen yang digunakan untuk teknik wawancara adalah pedoman wawancara. Pedoman wawancara (*interview guide*) merupakan pedoman yang digunakan untuk melakukan wawancara. Pedoman ini berisi pertanyaan-pertanyaan atau garis besar pertanyaan yang akan ditanyakan pada saat wawancara. Pedoman wawancara pada penelitian ini digunakan ketika peneliti mewawancarai pengajar BIPA untuk melakukan studi pendahuluan.

Terdapat dua jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu angket untuk melakukan analisis kebutuhan dan untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan. Angket untuk melakukan analisis kebutuhan ditujukan kepada pemelajar BIPA tingkat madya guna mengetahui persepsi pemelajar terhadap keterampilan menyimak, strategi metakognitif, dan pengembangan multimedia pembelajaran menyimak.

Angket yang digunakan untuk mengukur kelayakan produk menggunakan skala Likert, dengan lima skala, yaitu skor 5 untuk kategori “sangat baik”, skor 4 untuk kategori “baik”, skor 3 untuk kategori “cukup baik”, skor 2 untuk kategori “kurang baik”, dan skor 1 untuk kategori “sangat kurang baik”. Angket untuk mengukur kelayakan produk merupakan jenis angket terbuka dan tertutup, sebab selain responden menilai kualitas produk dengan memberi skor pada kolom penilaian, responden juga memberi saran guna perbaikan produk yang dikembangkan sesuai dengan pendapat masing-masing responden. Angket kelayakan produk terbagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

1) Angket untuk Ahli Materi

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data kelayakan multimedia pembelajaran dari ahli materi. Angket untuk ahli materi terdiri atas dua aspek, yaitu aspek materi dan pembelajaran. Angket ini terdiri atas 24 butir pernyataan. Berikut ini adalah kisi-kisi angket untuk ahli materi.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Materi**

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
<b>Materi</b>	Kesesuaian materi dengan SK-KD	1	1
	Kebenaran isi materi	2	1
	Keluasan dan kedalaman materi	3	1
	Keaktualan materi	4	1
	Keruntutan penyajian materi	5	1
	Kesesuaian kosakata dengan topik	6	1
	Keefektifan kalimat dan ejaan	7, 8	2
	Kesesuaian contoh dengan materi	9	1
	Kesesuaian gambar dengan materi	10	1
	Kemenarikan isi materi	11	1
	Kesesuaian soal latihan	12, 13, 14, 15, 16	5
<b>Pembelajaran</b>	Kesesuaian audio dengan materi	17	1
	Kesesuaian video dengan materi	18	1
	Kejelasan petunjuk belajar	19	1
	Kesesuaian strategi pembelajaran	20	1
	Kemudahan pemilihan menu belajar	21	1
	Kemampuan memotivasi pemelajar	22	1
	Kesempatan berlatih kapan dan di mana saja	23	1
	Kesesuaian umpan balik	24	1

2) Angket untuk Ahli Media

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data kelayakan multimedia pembelajaran dari ahli media. Angket untuk ahli media terdiri atas dua aspek, yaitu aspek tampilan dan pemrograman. Angket ini terdiri atas 22 butir pernyataan. Berikut ini adalah kisi-kisi angket untuk ahli media.

**Tabel 2. Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Media**

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
<b>Tampilan</b>	Kesesuaian tata letak	1	1
	Kesesuaian <i>background</i>	2	1
	Keterbacaan teks	3	1
	Kesesuaian gambar	4, 5	2
	Kesesuaian huruf	6, 7	2
	Kesesuaian tombol navigasi	8, 9, 10, 11	4
	Kesesuaian animasi	12	1
	Kejelasan audio	13	1
	Kejelasan video	14	1
	Kesesuaian warna	15	1
<b>Pemrograman</b>	Kesesuaian sampul	16	1
	Kemudahan penggunaan	17	1
	Kejelasan petunjuk penggunaan	18	1
	Kualitas interaksi dengan pengguna	19	1
	Kesesuaian pemilihan menu belajar	20, 21	2
	Kesesuaian umpan balik	22	1

3) Angket untuk Pengguna

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data respons pengguna (pemelajar BIPA tingkat madya) terhadap produk yang dikembangkan. Angket untuk pengguna terdiri atas lima aspek, yaitu aspek materi, pembelajaran, tampilan, pemrograman, dan manfaat. Angket ini terdiri atas 20 butir pernyataan. Berikut ini adalah kisi-kisi angket untuk pengguna.

**Tabel 3. Kisi-Kisi Angket untuk Pengguna**

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
<b>Materi</b>	Kemudahan materi untuk dipahami	1	1
	Kesesuaian bahasa	2	1
	Kesesuaian soal latihan	3	1
<b>Pembelajaran</b>	Kejelasan petunjuk belajar	4	1
	Kemudahan memilih menu belajar	5	1
	Kemudahan berlatih menyimak mandiri	6	1
<b>Tampilan</b>	Keterbacaan teks	7	1
	Kejelasan gambar/ilustrasi	8	1
	Kemenarikan animasi	9	1
	Kejelasan audio	10	1
	Kejelasan video	11	1
	Kemenarikan desain media pembelajaran	12	1
	Kesesuaian komposisi warna	13	1
	Kesesuaian sampul	14	1
<b>Pemrograman</b>	Kemudahan penggunaan media	15	1
	Kejelasan petunjuk penggunaan media	16	1
	Kesesuaian umpan balik	17	1
<b>Manfaat</b>	Kemampuan memotivasi pemelajar	18	1
	Kemampuan menciptakan pembelajaran menyenangkan	19	1
	Kemudahan memahami simakan	20	1

Validitas yang digunakan pada instrumen ini adalah validitas konstruk, yaitu menguji validitas instrumen dengan menggunakan pendapat ahli (Sugiyono, 2015: 177). Angket terlebih dahulu diuji validitasnya sebelum digunakan untuk menguji kualitas produk. Kisi-kisi angket diserahkan kepada ahli untuk diberikan penilaian (*expert judgement*) terhadap aspek-aspek yang tercantum dalam angket agar diperoleh informasi tentang validitas instrumen. Hasil penilaian ahli tersebut kemudian dianalisis untuk menentukan apakah angket tersebut dapat digunakan atau harus dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam proses pengumpulan data.

#### 4. Teknik Analisis Data

Guna menentukan kualitas produk yang dikembangkan, analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif. Langkah-langkah menganalisis data menggunakan statistik deskriptif adalah sebagai berikut. *Pertama*, menjumlahkan skor setiap butir dalam setiap aspek penilaian menurut penilaian ahli materi, ahli media, dan pemelajar BIPA tingkat madya. *Kedua*, menghitung skor rata-rata yang diperoleh dari penjumlahan setiap aspek penilaian tersebut menurut penilaian ahli materi, ahli media, dan pemelajar BIPA tingkat madya. Cara penghitungannya adalah sebagai berikut.

$$M = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

$M$  = skor rata-rata (*mean*)

$\Sigma X$  = jumlah skor

$N$  = jumlah aspek penilaian

*Ketiga*, mengkonversi skor tersebut ke dalam kategori kualitas produk. Setelah diketahui skor rata-rata penilaian ahli media, ahli materi, pengajar, dan pemelajar BIPA, skor tersebut dikonversi menjadi data kualitatif dengan skala lima. Produk yang dikembangkan dinyatakan layak jika rata-rata skor yang diperoleh berada minimal pada kategori cukup baik. Terdapat acuan yang digunakan untuk mengubah data kuantitatif tersebut menjadi data kualitatif. Widoyoko (2013: 238) menyatakan bahwa rumus konversi dengan skala lima adalah sebagai berikut.

**Tabel 4. Pedoman Rumus Konversi Skala Lima**

Interval	Kategori
$X > Mi + 1,5 \text{ Sbi}$	Sangat Baik
$Mi + 0,5 \text{ Sbi} < X \leq Mi + 1,5 \text{ Sbi}$	Baik
$Mi - 0,5 \text{ Sbi} < X \leq Mi + 0,5 \text{ Sbi}$	Cukup Baik
$Mi - 1,5 \text{ Sbi} < X \leq Mi - 0,5 \text{ Sbi}$	Kurang Baik
$X \leq Mi - 1,5 \text{ Sbi}$	Sangat Kurang Baik

Keterangan:

$X$  = skor aktual

$Mi$  atau rata-rata ideal  $= \frac{1}{2}(\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$

$Sbi$  atau simpangan baku ideal  $= \frac{1}{6}(\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$

Berdasarkan rumus yang ada pada Tabel 4, berikut ini disajikan pedoman skor penilaian kelayakan multimedia pembelajaran dalam skala 5 beserta kategorinya.

**Tabel 5. Pedoman Konversi Hasil Validasi**

Rerata Skor	Kategori
$4,20 < x \leq 5,00$	Sangat Baik
$3,40 < x \leq 4,20$	Baik
$2,60 < x \leq 3,40$	Cukup Baik
$1,80 < x \leq 2,60$	Kurang Baik
$1,00 < x \leq 1,80$	Sangat Kurang Baik

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya. Multimedia pembelajaran ini dikemas dalam bentuk *compact disk (CD)* dan dapat dioperasikan menggunakan komputer atau laptop. Multimedia pembelajaran ini dapat digunakan secara klasikal atau mandiri, baik di dalam maupun di luar kelas. Bentuk simakan dalam multimedia ini berupa monolog dan dialog serta audio dan video. Bentuk soal latihan dan evaluasi dalam multimedia pembelajaran ini terdiri atas pilihan ganda, benar-salah, teks rumpang, dan *essay* atau uraian.

Terdapat lima tema dalam multimedia pembelajaran ini, yaitu sosial budaya, pariwisata, pendidikan, lingkungan, dan hiburan. Masing-masing tema terbagi menjadi tiga topik. Tema sosial budaya terbagi menjadi tiga topik simakan, yaitu menyimak diskusi peringatan kemerdekaan Indonesia, berita peringatan hari angklung sedunia, dan cerita rakyat Ande-Ande Lumut. Tema pariwisata terbagi menjadi tiga topik, yaitu menyimak deskripsi Candi Borobudur, wawancara pengembangan wisata Kalibiru, dan pengalaman berlibur. Tema lingkungan hidup terbagi menjadi tiga topik, yaitu menyimak berita banjir, gelar wicara tentang pengelolaan sampah, dan langkah-langkah mencangkok. Tema pendidikan terbagi menjadi tiga topik, yaitu menyimak gelar wicara tentang SM-3T (Sarjana Mendidik di Daerah Terdepan, Terluar, dan Tertinggal), kunjungan ke

perpustakaan digital, dan pidato tentang Hari Pendidikan Nasional. Terakhir, tema hiburan terdiri atas topik menyimak lagu “Menunggu Kamu”, film pendek “Setara”, dan menceritakan tokoh idola.

Pengembangan produk ini didasarkan pada adaptasi prosedur pengembangan Borg & Gall, yang meliputi (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan pengembangan produk, (3) pengembangan produk, (4) evaluasi produk, dan (5) penyelesaian produk akhir. Berikut ini merupakan penjabaran dari tahap-tahap tersebut.

### **1. Tahap Pengumpulan Informasi**

Tahap pengumpulan informasi dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan kepada pengajar BIPA dan pemelajar BIPA tingkat madya dalam pembelajaran menyimak. Analisis kebutuhan kepada pengajar BIPA dilaksanakan melalui wawancara. Wawancara dilakukan kepada dua pengajar BIPA. Pengajar I adalah Tri Sugiarto, M.Hum. Beliau mengajar keterampilan menyimak dan berbicara di kelas transfer kredit dari Yunnan Minzu University (YMU) dan Guangdong University of Foreign Studies (GDUFS) di UNY. Kedua universitas tersebut merupakan universitas Tiongkok yang menjalin kerja sama program BIPA di UNY. Sementara itu, Pengajar II adalah Intan Rawit Sapanti, M.Hum. Beliau mengajar keterampilan menyimak di kelas Guangxi Univesity for Nationalities (GUN) di UAD. Wawancara pada pengajar I dilakukan pada tanggal 3 Mei 2018, sedangkan wawancara kepada pengajar II dilakukan pada tanggal 7 Mei 2018. Berikut ini adalah hasil wawancara dengan pengajar BIPA tersebut terkait pembelajaran menyimak.

*Pertama*, masing-masing pengajar sama-sama menggunakan skema pembelajaran pramenyimak-menyimak-pasca menyimak. Kegiatan pramenyimak diisi dengan pengenalan kosakata yang akan digunakan dalam kegiatan menyimak dan pembangunan konteks terhadap topik pembelajaran. Pengenalan kosakata ini dilakukan dengan mengajak pemelajar BIPA untuk berpikir tentang apa saja kosakata yang terkait dengan topik yang akan diajarkan pada hari itu. Pengajar I mengungkapkan bahwa setelah kosakata-kosakata tersebut muncul, pembelajar YMU akan diminta untuk membuat kalimat dan mengidentifikasi kelas katanya, sedangkan pemelajar GDUFS tidak melakukan kegiatan tersebut.

Selain itu, cara lain yang digunakan pengajar I untuk mengenalkan kosakata adalah dengan memutarkan video pendek atau menampilkan gambar-gambar yang terkait dengan topik pada hari itu. Pemelajar diminta berkomentar mengenai isi video atau gambar tersebut. Pengajar II menyampaikan bahwa ketika pengenalan kosakata tersebut, pemelajar diminta untuk tidak membuka kamus terlebih dahulu. Berdasarkan hal tersebut, pada media pembelajaran yang akan dikembangkan harus memuat pengenalan kosakata dan pembangunan konteks terhadap topik yang akan disimak.

Pada aktivitas menyimak, kedua pengajar melakukan kegiatan yang sama. Pengajar biasanya memutarkan audio atau video yang berbentuk dialog atau monolog, sedangkan pemelajar mengerjakan tugas menyimak. Tugas menyimak tersebut berupa benar-salah, melengkapi teks rumpang, atau pilihan ganda. Pengajar I menyampaikan bahwa dalam satu kali pertemuan, audio atau video yang digunakan untuk menyimak hanya satu saja. Pada kegiatan menyimak ini,

pemutaran simakan bisa dilakukan tiga sampai lima kali. Dengan merujuk pada hasil ini, multimedia pembelajaran yang dikembangkan memiliki berbagai format atau tipe simakan yang dapat diputar lebih dari satu kali.

Pada kegiatan pasca menyimak, pemelajar diminta mengerjakan tugas dengan bentuk uraian atau *essay*. Pengajar I menyampaikan bahwa tugas ini bisa berupa tugas menulis. Pengajar II menyampaikan tugas untuk pasca menyimak disesuaikan dengan simakan yang mereka Dengarkan. Jika simakan berbentuk percakapan, pemelajar diminta membuat dialog bersama temannya. Berdasarkan hal tersebut, multimedia pembelajaran yang dikembangkan akan dilengkapi tugas pasca menyimak yang sesuai, yaitu berupa produk tertulis.

*Kedua*, materi menyimak untuk pemelajar tingkat madya adalah berupa monolog dan dialog yang diwujudkan dalam aktivitas menyimak berita, lagu, film, cerita rakyat, dan percakapan sehari-hari. Materi tersebut disesuaikan dengan *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR) dan pemetaan materi yang dilakukan oleh Badan Bahasa serta SKL Kursus dan Pelatihan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Tahun 2016. Oleh karena itu, materi yang ada dalam multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan juga mengacu pada CEFR, pemetaan materi oleh Badan Bahasa yang terdapat pada buku *Sahabatku Indonesia* untuk pemelajar BIPA tingkat madya, dan SKL Kursus dan Pelatihan BIPA berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Tahun 2016.

*Ketiga*, pengajar I dan pengajar II mendapatkan materi pembelajaran menyimak dengan cara mengembangkan sendiri, mengunduh audio dari Youtube,

mengadaptasi dari buku BIPA *Sahabatku Indonesia* untuk pemelajar BIPA tingkat madya terbitan Pusat Pengembangan Strategi dan Diplomasi Kebahasaan (PPSDK) dan buku BIPA *Dahsyat*, serta mendapat materi dari rekan sejawat. Pengajar I menyatakan bahwa beliau lebih banyak menggunakan audio daripada video dalam pembelajaran menyimaknya, sedangkan pengajar II menyatakan bahwa porsi antara audio dan video seimbang. Selain itu, kedua pengajar sama-sama menentukan suatu tema atau topik dalam satu kali tatap muka perkuliahan (tematik). Tema atau topik tersebut tidak tetap sehingga pengajar dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajar. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, pengembangan materi dalam multimedia pembelajaran dapat dilakukan dengan merancang sendiri dan mengambil audio atau video dari berbagai sumber dengan tetap menyertakan sumbernya. Selain itu, guna mengakomodasi tema dalam pembelajaran, peneliti menggali informasi preferensi tema yang disukai pemelajar melalui angket.

*Keempat*, media pembelajaran yang digunakan pengajar I dan pengajar II hampir sama. Pengajar I menggunakan laptop, LCD, dan *speaker*, sedangkan pengajar II menggunakan laptop, LCD, *speaker*, dan telepon genggam. Telepon genggam ini digunakan sebagai cadangan ketika *speaker* bermasalah. Jadi, jika *speaker* atau LCD tidak berfungsi, pengajar II akan mengirimkan simakan kepada pemelajar melalui *Whatsapp* sehingga pembelajaran masih dapat berjalan. Berdasarkan kendala tersebut, multimedia yang dikembangkan dirancang untuk dapat dijalankan tanpa menggunakan *speaker* sehingga pemelajar hanya perlu

menggunakan *earphone*, *headset*, atau dapat mendengarkan langsung agar dapat menyimak dari laptop/komputer masing-masing.

*Kelima*, kendala yang dihadapi pengajar dalam pembelajaran menyimak salah satunya adalah tidak berfungsinya *speaker* atau LCD yang ada di kelas. Selain itu, kendala lain berupa tidak sesuainya bahan simakan. Ketidaksesuaian ini disebabkan karena pengajar mengambil bahan simakan dari sumber lain sehingga tidak mampu membatasi kosakata tertentu yang seharusnya tidak perlu dimasukkan dalam pembelajaran. Kendala lain yang dihadapi adalah tempo bahan simakan yang terlalu cepat sehingga membuat pemelajar kesulitan. Pengajar I dan pengajar II juga menyampaikan bahwa kosakata yang belum dipahami maknanya membuat pemelajar merasa kesulitan dalam menyimak. Pengajar II menyatakan bahwa motivasi pemelajar juga rendah sehingga membuat pemelajar malas berlatih menyimak. Hal ini menyebabkan penguasaan kosakata pemelajar pun kurang berkembang. Berdasarkan hal tersebut, multimedia pembelajaran dapat dikembangkan untuk membantu mengatasi berbagai kendala tersebut sebab multimedia dapat digunakan untuk sarana berlatih menyimak simakan berbahasa Indonesia dengan berbagai fitur di dalamnya.

*Keenam*, peneliti mengumpulkan informasi tentang pendapat pengajar I dan pengajar II mengenai pembelajaran bahasa asing berbantuan komputer. Kedua pengajar sama-sama menyatakan bahwa pembelajaran bahasa asing berbantuan komputer dapat membantu pemelajar dalam mengembangkan keterampilan berbahasanya dan menumbuhkan motivasi belajar, khususnya menyimak. Selain itu, terdapat sarana pendukung berupa laboratorium bahasa yang dilengkapi

dengan fasilitas yang memadai untuk melakukan pembelajaran bahasa dengan bantuan komputer. Jika laboratorium tidak tersedia, pengajar dan pemelajar dapat menggunakan laptop mereka untuk melakukan pemelajaran menyimak dengan multimedia pembelajaran. Dengan demikian, kedua pengajar mendukung untuk dilakukan pengembangan multimedia pembelajaran menyimak, khususnya untuk pemelajar BIPA tingkat madya.

Setelah melakukan analisis kebutuhan kepada pengajar BIPA, peneliti melakukan analisis kebutuhan kepada pemelajar BIPA tingkat madya pada tanggal 4 Juni 2018 di UNY dan UAD. Pemelajar BIPA tingkat madya yang terlibat dalam analisis kebutuhan ini berjumlah 49 mahasiswa yang berasal dari tiga universitas, yaitu YMU, GDUFS, dan GUN. Berikut ini adalah hasil angket analisis kebutuhan kepada pemelajar BIPA tingkat madya.

*Pertama*, peneliti menggali informasi terkait pendapat pemelajar terkait pernyataan bahwa keterampilan menyimak penting dalam penguasaan kemampuan berbahasa Indonesia. Sebanyak 63,3% responden menyatakan bahwa mereka sangat setuju terhadap pernyataan tersebut; 32,7% responden menyatakan setuju; sedangkan 4% responden menyatakan netral. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir semua responden memahami bahwa keterampilan menyimak penting dan perlu dikuasai agar mampu berbahasa Indonesia dengan baik.

*Kedua*, peneliti mengumpulkan data mengenai tujuan pemelajar belajar menyimak dalam bahasa Indonesia. Sebagian besar pemelajar (83,7%) menyatakan bahwa mereka belajar menyimak agar mampu memahami teks lisan

berbahasa Indonesia sehingga dapat berkomunikasi dengan lancar, sedangkan 10,2% menyatakan untuk menjalankan kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia yang telah ditetapkan sebelumnya. Sebanyak 4,1% pemelajar memiliki tujuan untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh pengajar dalam pembelajaran menyimak, sedangkan 2% pemelajar menyatakan belajar menyimak untuk mendapatkan nilai bagus dalam mata kuliah menyimak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pemelajar BIPA tingkat madya belajar menyimak adalah agar mampu berkomunikasi dengan lancar dalam bahasa Indonesia.

*Ketiga*, peneliti mengumpulkan data tentang apa yang dirasakan pemelajar ketika menyimak simakan berbahasa Indonesia. Simakan tersebut dapat berupa berita, lagu, acara TV, pidato, dan sebagainya. Sebanyak 4,1% responden menyatakan sangat sulit menyimak simakan berbahasa Indonesia; 22,4% responden menyatakan sulit; sedangkan 73,5% responden menyatakan kadang sulit kadang mudah. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan menyimak dalam bahasa Indonesia masih perlu penanganan khusus karena masih ada kesulitan yang dihadapi pemelajar.

*Keempat*, peneliti mengumpulkan data tentang sub keterampilan menyimak yang ingin dikuasai oleh pemelajar. Tiga sub keterampilan teratas yang ingin dikuasai pemelajar adalah (1) mengidentifikasi pokok pikiran atau gagasan utama suatu informasi berdasarkan informasi yang disimak, (2) mengidentifikasi informasi penting baik yang tersurat maupun yang tersirat berdasarkan input yang disimak, dan (3) menjelaskan atau menceritakan kembali suatu informasi

berdasarkan input yang disimak. Sub keterampilan menyimak ini penting untuk diketahui agar peneliti dapat menyusun materi pembelajaran yang ada dalam multimedia pembelajaran yang dikembangkan dan menyediakan latihan serta evaluasi yang sesuai.

*Kelima*, peneliti mengumpulkan data tentang kesulitan apa saja yang ditemui pemelajar ketika menyimak simakan berbahasa Indonesia. Tiga kesulitan terbanyak yang dijumpai pemelajar adalah (1) kosakata yang tidak diketahui artinya, (2) tempo atau kecepatan pembicara, dan (3) aksen pembicara. Oleh karena itu, multimedia pembelajaran yang dikembangkan didesain untuk dapat meminimalisasi kesulitan-kesulitan tersebut melalui fitur-fiturnya.

*Keenam*, peneliti mengumpulkan data tentang jenis teks yang pemelajar butuhkan untuk belajar menyimak bahasa Indonesia. Sebanyak 77,6% responden menyatakan bahwa mereka membutuhkan monolog dan dialog; 16,3% responden menyatakan bahwa mereka membutuhkan dialog; sedangkan 6,1% responden menyatakan bahwa mereka membutuhkan monolog. Dengan demikian, monolog dan dialog harus ada dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

*Ketujuh*, peneliti mengumpulkan data tentang format teks yang dibutuhkan pemelajar untuk belajar menyimak bahasa Indonesia. Sebanyak 91,8% responden membutuhkan format teks berupa audio dan video, sedangkan 8,2% membutuhkan format teks berupa video saja. Tidak ada responden yang memilih format teks audio saja. Oleh karena itu, dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan terdapat audio dan video.

*Kedelapan*, peneliti mengumpulkan data mengenai durasi teks yang dibutuhkan pemelajar untuk berlatih menyimak simakan berbahasa Indonesia. Dari empat pilihan yang disediakan, dua pilihan terbanyak yaitu mereka membutuhkan teks dengan durasi 2 sampai 4 menit (40,8%) dan 4 sampai 6 menit (38,8%). Sementara itu, durasi teks lebih dari 6 menit hanya dipilih sebanyak 18,4% pemelajar. Sisanya, sebanyak 2% pemelajar menyatakan membutuhkan durasi kurang dari 2 menit. Dengan demikian, media pembelajaran yang akan dikembangkan memiliki durasi teks 2 sampai 4 menit dan 4 sampai 6 menit.

*Kesembilan*, peneliti mengumpulkan data tentang topik apa yang disukai pemelajar untuk belajar menyimak bahasa Indonesia. Masing-masing pemelajar dapat memilih lima topik dari sepuluh topik yang disediakan, yaitu pendidikan, pariwisata, ekonomi, sosial budaya, hiburan, lingkungan hidup, politik, hukum, kesehatan, dan olahraga. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, lima topik terbanyak yang dipilih oleh pemelajar adalah sosial budaya (15,5%), pariwisata (14,7%), lingkungan hidup (13,5%), pendidikan (11,8%), dan hiburan (10,2%). Dengan demikian, topik pada multimedia pembelajaran yang dikembangkan memuat kelima topik tersebut.

*Kesepuluh*, peneliti mengumpulkan data tentang kegiatan yang disukai pemelajar dalam pembelajaran menyimak. Berdasarkan jawaban para responden, responden lebih menyukai untuk dikenalkan kosakata yang berhubungan dengan teks yang akan disimak beserta cara membacanya. Selain itu, responden juga ingin agar diberikan pengetahuan mengenai latar belakang suatu topik atau teks. Oleh

karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan mengakomodasi hal-hal tersebut.

*Kesebelas*, peneliti mengumpulkan data tentang tipe tugas yang disukai pemelajar. Berdasarkan hasil angket, tiga tipe tugas yang paling disukai pemelajar adalah mengidentifikasi informasi atau hal-hal penting berdasarkan input yang disimak, menjawab pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda, dan mengevaluasi suatu pernyataan (benar-salah) berdasarkan input yang disimak. Oleh karena itu, dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan memuat tipe-tipe tugas tersebut.

*Kedua belas*, peneliti mengumpulkan data tentang peran pemelajar dan pengajar dalam pembelajaran. Sebagian besar pemelajar menyatakan bahwa mereka ingin dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan memiliki tingkat kontrol yang tinggi terhadap proses produksi bahasa. Sementara itu, sebagian besar pemelajar menyatakan ingin agar pengajar dapat menjadi fasilitator yang membantu mereka belajar menyimak. Hasil ini selaras dengan strategi metakognitif yang akan diterapkan dalam media pembelajaran sebab strategi metakognitif bertujuan agar pemelajar dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

*Ketiga belas*, peneliti mengumpulkan data tentang strategi metakognitif. Hampir semua pemelajar menyatakan bahwa mereka membutuhkan pengetahuan tentang diri sendiri, pengetahuan tentang tugas, dan pengetahuan tentang strategi menyimak yang efektif guna mendukung keberhasilan pembelajaran menyimak. Oleh karena itu, media pembelajaran yang akan dikembangkan harus memuat pengetahuan diri, pengetahuan tugas, dan pengetahuan strategi guna mendukung

kemampuan metakognitif pemelajar dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia.

*Keempat belas*, peneliti mengumpulkan data tentang gaya belajar menyimak yang lebih disukai pemelajar. Sebanyak 50% pemelajar menyukai kegiatan menyimak secara individu; 28,6% pembelajar menyukai menyimak berpasangan; dan 22,4% menyukai menyimak berkelompok. Berdasarkan data tersebut, karakteristik multimedia pembelajaran yang dikembangkan didesain mampu mengakomodasi gaya belajar pemelajar dalam menyimak tersebut.

*Kelima belas*, peneliti mengumpulkan data mengenai pendapat pemelajar mengenai bantuan teknologi dalam belajar atau berlatih menyimak bahasa Indonesia. Sebagian besar pemelajar (89,8%) berpendapat bahwa teknologi dapat membantu mereka dalam belajar menyimak bahasa Indonesia, sedangkan sisanya (10,2%) menyatakan bahwa teknologi tidak dapat membantu mereka dalam belajar menyimak bahasa Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa menurut pemelajar, teknologi dapat membantu mereka dalam belajar atau berlatih menyimak simakan berbahasa Indonesia.

*Keenam belas*, peneliti mengumpulkan data tentang pembelajaran menyimak berbantuan komputer (multimedia). Sebanyak 81,6% pemelajar menyukai kegiatan menyimak dengan bantuan komputer, sedangkan sisanya yaitu 18,4% tidak menyukai kegiatan menyimak dengan bantuan komputer. Hasil analisis ini mendukung pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan karena media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbantuan komputer atau multimedia.

*Ketujuh belas*, peneliti mengumpulkan data tentang pendapat pemelajar mengenai pengembangan multimedia untuk pembelajaran menyimak. Sebanyak 53,1% pembelajar menyatakan sangat setuju; 36,7% menyatakan setuju; sedangkan 10,2% menyatakan netral. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa sebanyak 89,8% pemelajar menyatakan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran dapat dilakukan guna membantu pemelajar belajar menyimak simakan berbahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dari perspektif pengajar dan pemelajar BIPA tingkat madya, multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif dibutuhkan guna membantu pemelajar berlatih menyimak simakan berbahasa Indonesia. Multimedia yang dikembangkan didesain berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah didapatkan pada tahap pengumpulan informasi. Informasi yang diperoleh pada tahap ini akan diwujudkan dalam tahap perencanaan produk sehingga produk yang dikembangkan akan sesuai dengan kebutuhan pengajar dan pemelajar BIPA tingkat madya.

## **2. Tahap Perencanaan Pengembangan Produk**

Setelah dilakukan analisis kebutuhan pada tahap pengumpulan informasi, tahap berikutnya adalah perencanaan produk. Pada tahap ini, peneliti melakukan tiga aktivitas, yaitu (1) menganalisis kompetensi keterampilan menyimak untuk tingkat madya, (2) menetapkan desain pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif, dan (3) membuat *flowchart* dan *storyboard* multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif. Berikut ini adalah pembahasan setiap aktivitas tersebut.

*Pertama*, kompetensi keterampilan menyimak pada multimedia yang dikembangkan didasarkan pada CEFR dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Kursus dan Pelatihan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Ada enam standar kompetensi yang terintegrasi dalam multimedia pembelajaran ini, yaitu mampu memahami pokok pikiran dari program radio atau televisi berkaitan dengan berita sehari-hari; mampu memahami pokok pikiran dalam suatu tuturan yang disampaikan dengan jelas dan berkaitan dengan hal-hal umum yang ditemukan saat bekerja, belajar, dan bersantai; mampu memahami pokok pikiran dari program radio atau televisi terkait topik serbaneka yang berkaitan dengan minat pribadi dan pekerjaan; mampu memahami diskusi/pidato/ceramah dengan alur argumen yang kompleks dengan topik yang sudah dikenal; mampu memahami film Indonesia berdurasi pendek yang beralur sederhana; dan mampu memahami cerita rakyat Indonesia. Selengkapnya mengenai standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk pemelajar BIPA tingkat madya dapat dilihat pada Lampiran 1 halaman 161.

*Kedua*, yaitu menetapkan desain pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif. Strategi metakognitif terdiri atas perencanaan (*planning*), pemantauan/pengawasan (*monitoring*), dan evaluasi (*evaluating*). Desain pembelajaran menyimak menggunakan skema pramenyimak-menyimak-pasca menyimak seperti yang biasa dilakukan oleh pengajar BIPA. Tahap perencanaan bersamaan dengan tahap pramenyimak berisi pengetahuan diri (*person knowledge*), pengetahuan tugas (*task knowledge*), dan pengetahuan strategi (*strategy knowledge*). Ketiga jenis pengetahuan ini merupakan bagian dari strategi

metakognitif untuk membantu pemelajar menyimak simakan dalam multimedia yang dikembangkan.

Pada pengetahuan diri, pemelajar akan melihat seberapa baik pengetahuan terhadap dirinya sendiri dalam menyimak simakan berbahasa Indonesia. Pengetahuan diri di sini dapat dilihat pada seberapa familiar ia terhadap topik simakan dan kosakata terkait topik simakan. Oleh karena itu, pada pengetahuan diri, pemelajar akan melakukan aktivitas untuk pembangunan konteks/pengetahuan latar belakang topik simakan dan pengenalan kosakata, yang meliputi menebak kosakata terkait topik yang dipilih, pemberian contoh pemakaian kosakata dalam kalimat, dan pengucapan kosakata tersebut. Pembangunan konteks/pengetahuan latar belakang topik dilakukan dengan stimulus gambar terkait topik, pertanyaan terkait gambar, dan uraian singkat terkait topik. Pembangunan konteks/pengetahuan latar belakang ini disesuaikan dengan cara yang biasanya dilakukan pengajar.

Pada pengetahuan tugas, pemelajar akan melihat tugas yang akan dikerjakan selama proses menyimak dan setelah proses menyimak. Ketika melihat bentuk tugas tersebut, pemelajar akan merencanakan bagaimana ia menyelesaikan tugasnya. Dengan mencermati pertanyaan pada tugas tersebut, pemelajar dapat memfokuskan perhatian pada bagian-bagian tertentu dalam simakan untuk menyelesaikan tugas tersebut (*selective attention*). Sementara itu, pada pengetahuan strategi, pemelajar akan melihat berbagai strategi yang dapat membantu mereka dalam menyimak simakan berbahasa Indonesia. Pemelajar

dapat memilih mana strategi yang paling tepat bagi mereka untuk menyelesaikan tugas mereka.

Langkah kedua dari strategi metakognitif adalah pemantauan/pengawasan (*monitoring*). Dalam skema pramenyimak-menyimak-pascamenyimak, langkah ini termasuk dalam tahap yang kedua, yaitu menyimak. Pada tahap ini, pemelajar akan menyimak simakan sambil memantau proses menyimaknya. Tersedia pertanyaan pemantau untuk membantu pemelajar memantau proses menyimaknya, misalnya apakah mereka sudah yakin dengan jawabannya, adakah kesulitan selama proses menyimak, dan bagaimana strategi yang mereka gunakan untuk menyelesaikan tugas menyimak tersebut. Dengan melihat umpan balik yang diberikan multimedia pembelajaran, pemelajar dapat melihat bagaimana proses dan hasil menyimaknya sehingga ia dapat mengevaluasi proses dan hasil menyimaknya pada tahap selanjutnya.

Setelah menyelesaikan dua jenis tugas menyimak, pemelajar akan sampai pada tahap evaluasi (*evaluating*). Tahap ini merupakan tahap pasca menyimak atau tahap terakhir dalam skema pramenyimak-menyimak-pasca menyimak. Pada tahap ini, pemelajar akan mendapatkan nilai dari tugas menyimak yang pertama, kategori nilai dan *reinforcement* berdasarkan nilai yang didapat, serta menuliskan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil menyimaknya. Ada empat pertanyaan refleksi yang akan dijawab oleh pemelajar, yaitu topik apa yang telah ia pelajari, apa strategi yang digunakan untuk menyelesaikan tugas, apa kesulitan atau hambatan dalam menyelesaikan tugas, dan apa yang akan dilakukan untuk meningkatkan atau mempertahankan hasil menyimak yang diperoleh. Jawaban

pemelajar akan tercatat di dalam sistem multimedia pembelajaran sehingga mereka dapat melakukan evaluasi terus-menerus guna meningkatkan kemampuan menyimaknya. Hal ini juga sesuai dengan karakteristik strategi metakognitif, yaitu adanya diari atau catatan refeleksi terhadap proses dan hasil belajarnya.

*Ketiga*, yaitu membuat *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* dan *storyboard* ini digunakan sebagai panduan untuk mengembangkan produk multimedia pembelajaran menyimak. *Flowchart* dan *storyboard* dibuat dengan bantuan program Microsoft Word dan Corel Draw X7. *Flowchart* selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 16 halaman 230, sedangkan *storyboard* selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 17 halaman 231.

### **3. Tahap Pengembangan Produk**

Setelah melalui tahap perencanaan produk, tahap berikutnya adalah tahap pengembangan produk. *Flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya kemudian direalisasikan pada tahap ini. Secara umum, pengembangan produk memanfaatkan program Adobe Flash CS5. Pada tahap pengembangan produk ini dilakukan tiga aktivitas, yaitu sebagai berikut.

#### 1) Penyiapan Teks

Penyiapan teks tidak terlepas dari penggunaan *font* atau jenis huruf. *Font* yang digunakan pada multimedia pembelajaran ini ada empat, yaitu sebagai berikut. *Pertama*, *font* berjenis Audio Wide. *Font* ini digunakan pada judul produk dengan ukuran 22 pt dan menu utama produk dengan ukuran 28 pt.

*Kedua*, *font* berjenis Arial. *Font* ini merupakan *font* yang paling mendominasi dalam produk yang dikembangkan. *Font* ini digunakan pada judul

dan halaman menu Petunjuk, judul dan halaman menu Kompetensi, judul dan halaman menu Profil, tombol opsi tema dan topik menyimak, halaman Pengetahuan Diri, halaman Pengetahuan Tugas, halaman Pengetahuan Strategi, halaman evaluasi, dan uraian materi menyimak. Ukuran *font* yang digunakan bervariasi, mulai dari 12 pt hingga 26 pt.

*Ketiga*, *font* berjenis Berlin Sans FB. Font ini digunakan pada judul Pengetahuan Diri, Pengetahuan Tugas, dan Pengetahuan Strategi dengan ukuran 24 pt. *Keempat*, *font* berjenis Tw Cen MT Condensed Extra Bold. *Font* ini digunakan pada halaman kosakata dengan ukuran 17 pt.

## 2) Pengumpulan dan Pengembangan Materi Menyimak

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, lima tema yang digunakan dalam multimedia pembelajaran meliputi pariwisata, sosial budaya, lingkungan hidup, pendidikan, dan hiburan. Kemudian setiap tema tersebut dibagi lagi menjadi tiga topik. Tema pariwisata terbagi menjadi topik menyimak deskripsi Candi Borobudur, menyimak wawancara pengembangan wisata Kalibiru, dan menyimak pengalaman berlibur ke Gunung Bromo dan pantai di Gunungkidul. Tema sosial budaya dibagi menjadi topik menyimak diskusi lomba kemerdekaan Republik Indonesia, menyimak berita perayaan hari angklung, dan menyimak cerita rakyat Ande-Ande Lumut.

Tema lingkungan hidup dibagi menjadi topik menyimak berita banjir, menyimak wawancara pengelolaan sampah, dan menyimak prosedur mencangkok pohon mangga. Tema pendidikan dibagi menjadi tiga topik, yaitu menyimak gelar wicara tentang program SM-3T, menyimak prosedur mengakses referensi di

perpustakaan digital, dan menyimak pidato peringatan hari pendidikan nasional. Terakhir, tema hiburan terbagi menjadi topik menyimak film pendek, menyimak lagu, dan menyimak biografi tokoh idola. Simakan tersebut ada yang berbentuk monolog dan ada yang berbentuk dialog. Format penyajiannya ada yang berbentuk audio dan ada yang berbentuk video. Sumber rekaman ada yang dibuat oleh peneliti dan ada yang mengambil dari sumber penyedia video dengan menuliskan sumbernya di dalam multimedia pembelajaran.

Masing-masing topik tersebut dilengkapi dengan gambar untuk mengenalkan konteks, pertanyaan terkait topik untuk menghubungkan informasi lama dengan informasi baru, dan uraian singkat terkait topik. Selain hal itu, juga terdapat kosakata terkait topik dan latihan serta evaluasi yang berbentuk benar-salah, pilihan ganda, isian singkat (rumpang), dan *essay*. Hal-hal tersebut dikembangkan oleh peneliti dengan melihat contoh pada modul yang dipakai pengajar dan buku *Sahabatku Indonesia* untuk tingkat madya.

Materi yang dikembangkan dalam multimedia menyimak ini adalah materi-materi keterampilan menyimak tingkat madya, yang meliputi menyimak teks diskusi, rekon, berita, wawancara, prosedur, dongeng, deskripsi, biografi, pidato, film pendek, dan lagu Indonesia. Materi tersebut dikembangkan oleh peneliti dengan bersumber pada modul pembelajaran BIPA, buku *Sahabatku Indonesia* terbitan Badan Bahasa, dan sumber-sumber dari internet.

### 3) Pembuatan Rekaman Suara (Audio)

Audio dalam multimedia pembelajaran dikembangkan oleh peneliti dengan dibantu oleh rekan sejawat. Untuk membuat rekaman, hal yang dilakukan pertama

kali adalah membuat naskah atau teks terkait dengan topik yang akan disimak. Kemudian, peneliti dan rekan sejawat membuat rekaman dengan menggunakan mikrofon eksternal. Dialog atau monolog yang telah direkam kemudian diedit menggunakan program Adobe Audition agar menghilangkan gangguan suara (*noise*). Adapun video yang digunakan dalam multimedia pembelajaran diambil dari Youtube dan diedit menggunakan Ulead Video Studio 11.

Setelah menyiapkan teks, materi pembelajaran, audio, dan video, elemen-elemen tersebut kemudian disatukan dengan program Adobe Flash CS 5. Penggabungan elemen-elemen tersebut dilakukan menggunakan bahasa pemrograman *action script*. Setelah multimedia tersebut selesai dibuat, kemudian dilakukan tahap berikutnya, yaitu tahap evaluasi produk.

#### **4. Tahap Evaluasi Produk**

Setelah selesai membuat multimedia pembelajaran, langkah berikutnya adalah evaluasi produk. Tahap evaluasi produk ini melalui dua tahap, yaitu validasi ahli (*expert judgement*) dan uji respons pengguna. Pada tahap validasi ahli, dilibatkan dua orang ahli materi dan satu ahli media untuk memberi penilaian dan saran guna perbaikan multimedia pembelajaran agar multimedia pembelajaran dapat dinyatakan layak. Penilaian produk dilakukan dengan cara peneliti menyerahkan produk beserta angket kelayakan produk kepada para ahli. Kemudian para ahli mencoba dan mencermati setiap elemen dalam multimedia pembelajaran dan memberikan penilaian serta saran pada angket yang telah disediakan.

Ahli materi yang terlibat dalam penilaian multimedia pembelajaran menyimak terdiri atas dua dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pascasarjana, UNY. Ahli materi I adalah Dr. Ari Kusmiyatun, M.Hum., sedangkan ahli materi II adalah Prof. Dr. Suroso, M.Pd. Ahli materi I memberikan penilaian sebesar 4,42 dalam skala 5 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, sedangkan ahli materi II memberikan penilaian sebesar 4,75 dalam skala 5 yang juga berada pada kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, skor kelayakan multimedia pembelajaran dari ahli materi sebesar 4,58 dengan kategori “Sangat Baik”.

Selanjutnya, ahli media yang terlibat dalam pengembangan multimedia menyimak ini berjumlah satu orang, yaitu Estu Miyarso, M.Pd. Beliau adalah dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian ahli media digunakan untuk melihat kelayakan media pembelajaran dari aspek tampilan dan pemrograman. Terdapat tiga kali penilaian dalam mengukur kelayakan multimedia pembelajaran ini. Pada tahap pertama, multimedia pembelajaran memperoleh skor 3,55 dalam skala 5 yang berkategori “Baik”, pada tahap kedua memperoleh skor 4,27 dalam skala 5 yang berkategori “Sangat Baik”, sedangkan pada tahap ketiga atau tahap terakhir multimedia pembelajaran memperoleh skor 4,45 dalam skala 5 yang berkategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, multimedia pembelajaran dinyatakan layak untuk diuji coba kepada pengguna.

Setelah multimedia dinyatakan layak, uji respons pengguna pun dilakukan kepada pemelajar BIPA tingkat madya di UNY dan UAD. Pemelajar BIPA

tersebut berjumlah 23 mahasiswa yang berasal dari dua universitas, yaitu Yunnan Minzu University (YMU) dan Guangxi University for Nationalities (GUN). Uji coba tersebut menghasilkan respons pemelajar BIPA sebagai berikut. Mahasiswa YMU memberikan respons skor sebesar 4,69 dalam skala 5 yang berkategori “Sangat Baik” terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan mahasiswa GUN memberikan respons skor sebesar 4,01 dalam skala 5 yang berkategori “Baik”. Dengan demikian, respons skor dari pemelajar BIPA tingkat madya sebesar 4,35 dengan kategori “Sangat Baik”.

## **5. Tahap Penyelesaian Produk Akhir**

Pada tahap ini, peneliti menganalisis dan menindaklanjuti saran dan komentar yang didapatkan dari pemelajar BIPA tingkat madya pada tahap evaluasi produk. Produk yang sudah direvisi dari penilaian ahli dan uji coba pengguna dinyatakan sebagai produk akhir. Produk akhir tersebut dikemas dalam bentuk *compact disk* (CD). Produk akhir tersebut kemudian diproduksi secara massal dan disebarluaskan kepada pengajar dan pemelajar BIPA tingkat madya.

## **B. Hasil Uji Kelayakan Produk**

Uji kelayakan produk dilakukan melalui validasi ahli. Setelah produk dinyatakan layak, produk direspon oleh pemelajar BIPA tingkat madya sebagai pengguna. Berikut ini adalah hasil validasi ahli dan respons pengguna terhadap multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya.

## **1. Hasil Validasi Ahli**

Validasi ahli dilakukan oleh dua orang ahli materi dan satu orang ahli media menggunakan angket kelayakan produk. Angket tersebut terbagi ke dalam dua jenis, yaitu angket penilaian materi dan angket penilaian media. Berikut ini hasil penilaian kelayakan multimedia menyimak yang berasal dari ahli materi dan ahli media.

### **a. Hasil Validasi Ahli Materi**

Ahli materi I pada penelitian ini adalah Dr. Ari Kusmiyatun, M.Hum. Beliau adalah seorang dosen yang memiliki spesialisasi keahlian dalam pembelajaran BIPA. Adapun ahli materi II pada penelitian ini adalah Prof. Suroso, M.Pd. Beliau merupakan seorang guru besar yang pernah bertugas untuk mengajar BIPA di Tiongkok sehingga relevan dengan penelitian ini. Ahli materi I memberikan penilaian pada tanggal 20 Mei 2019, sedangkan ahli materi II memberikan penilaian pada tanggal 14 Mei 2019. Kedua ahli materi memberikan penilaian berdasarkan aspek materi dan pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi, multimedia pembelajaran memperoleh skor kelayakan sebesar 4,58 dalam skala 5. Skor tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Baik” sehingga multimedia pembelajaran dinyatakan layak digunakan. Penilaian kelayakan produk masing-masing dilakukan sebanyak satu kali oleh ahli materi I dan ahli materi II. Hasil penilaian kedua pakar tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel 6. Data Penilaian Ahli Materi**

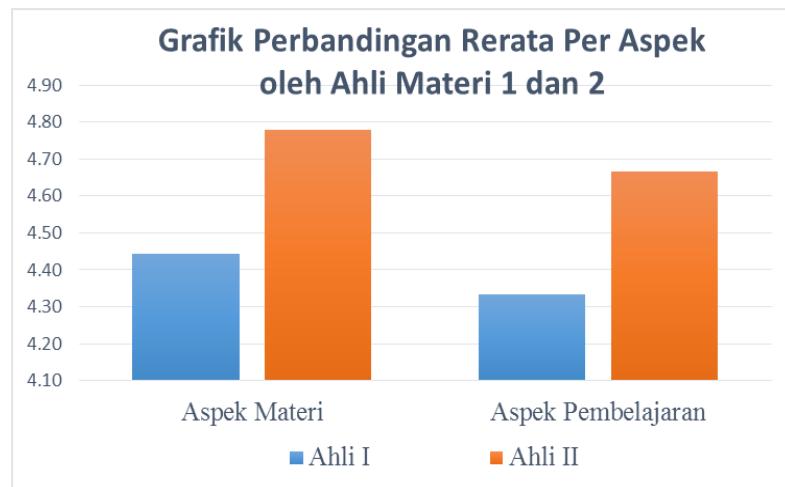
No	Indikator	Skor		Rerata Skor	Kategori
		Ahli I	Ahli II		
<b>Aspek Materi</b>					
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	5	5	5	Sangat Baik
2	Kebenaran isi materi pembelajaran	4	5	4,5	Sangat Baik
3	Keluasan dan kedalaman cakupan uraian materi pembelajaran	4	5	4,5	Sangat Baik
4	Keaktualan materi pembelajaran	5	4	4,5	Sangat Baik
5	Keruntutan sistematika penyajian (struktur organisasi) materi pembelajaran	4	5	4,5	Sangat Baik
6	Kesesuaian kosakata dengan materi atau topik pembelajaran	5	4	4,5	Sangat Baik
7	Keefektifan kalimat dalam penyampaian materi pembelajaran	4	5	4,5	Sangat Baik
8	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia dalam penyampaian materi	4	5	4,5	Sangat Baik
9	Kesesuaian contoh untuk mendukung materi pembelajaran	5	5	5	Sangat Baik
10	Kesesuaian gambar atau ilustrasi untuk mendukung materi pembelajaran	5	5	5	Sangat Baik
11	Kemenarikan isi materi dalam memotivasi pemelajar untuk belajar/berlatih menyimak	5	5	5	Sangat Baik
12	Kesesuaian rumusan soal latihan dengan materi pembelajaran	5	5	5	Sangat Baik
13	Kejelasan petunjuk untuk mengerjakan soal latihan	4	5	4,5	Sangat Baik
14	Kecukupan pemberian soal latihan	4	5	4,5	Sangat Baik
15	Kebenaran kunci jawaban untuk membantu pemelajar berlatih menyimak	3	5	4	Baik
16	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam soal latihan	5	5	5	Sangat Baik
17	Kesesuaian audio untuk mendukung materi pembelajaran	4	4	4	Baik
18	Kesesuaian video untuk mendukung materi pembelajaran	5	4	4,5	Sangat Baik
<b>Aspek Pembelajaran</b>					
19	Kejelasan petunjuk belajar dalam media pembelajaran	5	5	5	Sangat Baik
20	Kesesuaian strategi pembelajaran yang diterapkan dalam media pembelajaran	4	5	4,5	Sangat Baik
21	Kemudahan memilih menu belajar oleh pemelajar	5	5	5	Sangat Baik
22	Pemberian motivasi kepada pemelajar melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam media pembelajaran	4	5	4,5	Sangat Baik
23	Pemberian kesempatan belajar dan berlatih menyimak mandiri kapan saja dan di mana saja	5	4	4,5	Sangat Baik
24	Kesesuaian umpan balik yang diberikan dengan tanggapan/jawaban pemelajar	3	4	3,5	Baik
<b>Jumlah Skor</b>		<b>106</b>	<b>114</b>	<b>110</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,42</b>	<b>4,75</b>	<b>4,58</b>	

Berdasarkan Tabel 6, terlihat bahwa ahli materi I menilai multimedia menyimak ini dengan rerata skor 4,42 dalam skala 5 sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Sementara itu, ahli materi II memberi penilaian terhadap multimedia menyimak ini dengan rerata 4,75 dalam skala 5 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, rerata skor untuk penilaian multimedia menyimak dari dua ahli materi sebesar 4,58 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil ini merupakan hasil penilaian keseluruhan multimedia pembelajaran. Jika hasil penilaian dibagi menjadi per aspek, berikut ini adalah data penilaianya.

**Tabel 7. Data Penilaian Per Aspek oleh Ahli Materi**

No.	Aspek	Rerata Skor Ahli I	Rerata Skor Ahli II	Rerata Skor	Kategori
1	Materi	4,44	4,78	4,61	Sangat Baik
2	Pembelajaran	4,33	4,67	4,50	Sangat Baik

Secara terpisah, hasil penilaian aspek materi dari kedua ahli menunjukkan rerata skor 4,44 dari ahli materi I dan 4,78 dari ahli materi II. Kedua skor tersebut berada pada kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, rerata skor keseluruhan aspek materi sebesar 4,61 yang berada pada kategori “Sangat Baik”. Sementara itu, rerata skor aspek pembelajaran dari ahli I sebesar 4,33; sedangkan ahli II sebesar 4,67. Kedua rerata skor tersebut berada pada kategori “Sangat Baik”. Oleh karena itu, rerata skor keseluruhan aspek pembelajaran sebesar 4,50 dan berada pada kategori “Sangat Baik”. Berikut ini disajikan gambar perbandingan penilaian kedua ahli materi tersebut.



**Gambar 2. Perbandingan Rerata Per Aspek oleh Ahli Materi I dan Ahli Materi II**

**b. Validasi Ahli Media**

Penilaian kelayakan produk oleh ahli media dilakukan oleh Estu Miyarso, M.Pd. Beiau merupakan seorang dosen yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran sehingga sesuai dengan kajian penelitian ini. Penilaian kelayakan produk multimedia pembelajaran oleh ahli media dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pada tanggal 15 Mei 2019, 17 Mei 2019, dan 21 Mei 2019. Tempat penilaian kelayakan produk berada di ruang dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY. Berikut ini adalah hasil penilaian kelayakan produk oleh ahli media beserta revisi yang dilakukan pada masing-masing tahap.

**Tabel 8. Data Penilaian Tahap I oleh Ahli Media**

No.	Indikator	Skor	Kategori
<b>Aspek Tampilan</b>			
1	Kesesuaian proporsi <i>layout</i> atau tata letak teks, gambar, audio, dan video	3	Cukup Baik
2	Kesesuaian <i>background</i> media pembelajaran	2	Kurang Baik
3	Keterbacaan teks atau tulisan dalam media pembelajaran	3	Cukup Baik
4	Kesesuaian gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran	4	Baik
5	Kesesuaian ukuran gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran	4	Baik
6	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran	3	Cukup Baik
7	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran	3	Cukup Baik
8	Kesesuaian struktur atau bentuk navigasi	2	Kurang Baik
9	Kesesuaian penempatan tombol dalam media pembelajaran	3	Cukup Baik
10	Kesesuaian ukuran tombol dalam media pembelajaran	4	Baik
11	Konsistensi tombol dalam setiap halaman media pembelajaran	3	Cukup Baik
12	Kesesuaian animasi dalam media pembelajaran	4	Baik
13	Kejelasan audio dalam media pembelajaran	4	Baik
14	Kejelasan video dalam media pembelajaran	5	Sangat Baik
15	Kesesuaian komposisi dan kombinasi warna dalam media pembelajaran	3	Cukup Baik
16	Kesesuaian sampul ( <i>cover</i> ) dengan isi media pembelajaran	4	Baik
<b>Aspek Pemrograman</b>			
17	Kemudahan mengoperasikan media pembelajaran	4	Baik
18	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran	3	Cukup Baik
19	Kualitas interaksi media pembelajaran dengan pengguna	4	Baik
20	Kemudahan memilih menu dan tombol dalam media pembelajaran	4	Baik
21	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari dalam media pembelajaran	4	Baik
22	Kesesuaian umpan balik yang diberikan terhadap respons pemelajar	5	Sangat Baik
<b>Jumlah skor</b>		<b>78</b>	<b>Baik</b>
<b>Rerata skor</b>		<b>3,55</b>	

Berdasarkan Tabel 8 tersebut, multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya memperoleh penilaian sebesar 3,55 dalam skala 5. Skor tersebut berada pada kategori “Baik”. Skor tersebut merupakan skor akhir multimedia pembelajaran. Jika dibagi menjadi dua aspek penilaian, yaitu aspek tampilan dan pemrograman, skor yang diperoleh adalah sebagai berikut.

**Tabel 9. Data Penilaian Per Aspek Tahap I oleh Ahli Media**

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori
1	Tampilan	54	3,38	Baik
2	Pemrograman	24	4,00	Baik

Berdasarkan Tabel 9, baik aspek tampilan maupun pemrograman berada pada kategori “Baik”. Aspek tampilan memperoleh skor 3,38; sedangkan aspek pemrograman memperoleh skor 4,00. Walaupun sudah berada pada kategori “Baik”, tetapi terdapat saran yang perlu dilakukan guna perbaikan multimedia pembelajaran. Setelah melakukan revisi seperti yang disarankan oleh ahli media, multimedia pembelajaran kembali dinilai oleh ahli media. Ahli media mengecek kembali saran yang diberikan pada tahap I dan mengecek multimedia pembelajaran secara keseluruhan. Berikut ini adalah hasil penilaian multimedia pembelajaran tahap II yang dilakukan oleh ahli media.

**Tabel 10. Data Penilaian Tahap II oleh Ahli Media**

No.	Indikator	Skor	Kategori
<b>Aspek Tampilan</b>			
1	Kesesuaian proporsi <i>layout</i> atau tata letak teks, gambar, audio, dan video	4	Baik
2	Kesesuaian <i>background</i> media pembelajaran	4	Baik
3	Keterbacaan teks atau tulisan dalam media pembelajaran	3	Cukup Baik
4	Kesesuaian gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran	4	Baik
5	Kesesuaian ukuran gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran	4	Baik
6	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran	4	Baik
7	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran	3	Cukup Baik
8	Kesesuaian struktur atau bentuk navigasi	4	Baik
9	Kesesuaian penempatan tombol dalam media pembelajaran	5	Sangat Baik
10	Kesesuaian ukuran tombol dalam media pembelajaran	5	Sangat Baik
11	Konsistensi tombol dalam setiap halaman media pembelajaran	5	Sangat Baik
12	Kesesuaian animasi dalam media pembelajaran	4	Baik
13	Kejelasan audio dalam media pembelajaran	4	Baik
14	Kejelasan video dalam media pembelajaran	5	Sangat Baik
15	Kesesuaian komposisi dan kombinasi warna dalam media pembelajaran	4	Baik
16	Kesesuaian sampul ( <i>cover</i> ) dengan isi media pembelajaran	4	Baik
<b>Aspek Pemrograman</b>			
17	Kemudahan mengoperasikan media pembelajaran	4	Baik
18	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran	4	Baik
19	Kualitas interaksi media pembelajaran dengan pengguna	5	Sangat Baik
20	Kemudahan memilih menu dan tombol dalam media pembelajaran	5	Sangat Baik
21	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari dalam media pembelajaran	5	Sangat Baik
22	Kesesuaian umpan balik yang diberikan terhadap respons pemelajar	5	Sangat Baik
<b>Jumlah skor</b>		<b>94</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Rerata skor</b>		<b>4,27</b>	

Berdasarkan Tabel 10 tersebut, multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya memperoleh penilaian sebesar 4,27 dalam skala 5. Skor tersebut berada pada kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, terjadi peningkatan skor multimedia pembelajaran dari tahap sebelumnya. Skor tersebut merupakan skor akhir multimedia pembelajaran. Jika dibagi menjadi dua aspek penilaian, yaitu aspek tampilan dan pemrograman, skor yang diperoleh adalah sebagai berikut.

**Tabel 11. Data Penilaian Per Aspek Tahap II oleh Ahli Media**

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori
1	Tampilan	66	4,13	Baik
2	Pemrograman	28	4,67	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 11, aspek tampilan memperoleh skor 4,13 dan berada pada kategori “Baik”, sedangkan aspek pemrograman memperoleh skor 4,67 dan berada pada kategori “Sangat Baik”. Baik aspek tampilan maupun pemrograman mengalami peningkatan skor. Aspek pemrograman bahkan mengalami peningkatan kategori yang semula pada tahap I berada pada kategori “Baik”, pada tahap II berada pada kategori “Sangat Baik”. Guna perbaikan multimedia pembelajaran, ahli media memberikan saran-saran untuk ditindaklanjuti. Setelah melakukan revisi tahap II, multimedia pembelajaran kembali dinilai oleh ahli media. Berikut ini adalah hasil penilaian multimedia pembelajaran tahap III yang dilakukan oleh ahli media.

**Tabel 12. Data Penilaian Tahap III oleh Ahli Media**

No.	Indikator	Skor	Kategori
<b>Aspek Tampilan</b>			
1	Kesesuaian proporsi <i>layout</i> atau tata letak teks, gambar, audio, dan video	4	Baik
2	Kesesuaian <i>background</i> media pembelajaran	4	Baik
3	Keterbacaan teks atau tulisan dalam media pembelajaran	4	Baik
4	Kesesuaian gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran	4	Baik
5	Kesesuaian ukuran gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran	4	Baik
6	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran	4	Baik
7	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran	5	Sangat Baik
8	Kesesuaian struktur atau bentuk navigasi	5	Sangat Baik
9	Kesesuaian penempatan tombol dalam media pembelajaran	5	Sangat Baik
10	Kesesuaian ukuran tombol dalam media pembelajaran	5	Sangat Baik
11	Konsistensi tombol dalam setiap halaman media pembelajaran	5	Sangat Baik
12	Kesesuaian animasi dalam media pembelajaran	4	Baik
13	Kejelasan audio dalam media pembelajaran	4	Baik
14	Kejelasan video dalam media pembelajaran	5	Sangat Baik
15	Kesesuaian komposisi dan kombinasi warna dalam media pembelajaran	4	Baik
16	Kesesuaian sampul ( <i>cover</i> ) dengan isi media pembelajaran	4	Baik
<b>Aspek Pemrograman</b>			
17	Kemudahan mengoperasikan media	4	Baik
18	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	Baik
19	Kualitas interaksi media pembelajaran dengan pengguna	5	Sangat Baik
20	Kemudahan memilih menu dan tombol dalam media pembelajaran	5	Sangat Baik
21	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari dalam media pembelajaran	5	Sangat Baik
22	Kesesuaian umpan balik yang diberikan terhadap respons pemelajar	5	Sangat Baik
<b>Jumlah skor</b>		<b>98</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Rerata skor</b>		<b>4,45</b>	

Berdasarkan Tabel 12 tersebut, multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya memperoleh penilaian sebesar 4,45 dalam skala 5. Skor tersebut berada pada kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, terjadi peningkatan skor multimedia pembelajaran dari tahap sebelumnya. Skor tersebut merupakan skor akhir multimedia pembelajaran. Jika dibagi menjadi dua aspek penilaian, yaitu aspek tampilan dan pemrograman, skor yang diperoleh adalah sebagai berikut.

**Tabel 13. Data Penilaian Per Aspek Tahap III oleh Ahli Media**

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori
1	Tampilan	70	4,38	Sangat Baik
2	Pemrograman	28	4,67	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 13, aspek tampilan memperoleh skor 4,38 dalam skala 5 dan berada pada kategori “Sangat Baik”, sedangkan aspek pemrograman memperoleh skor 4,67 dalam skala 5 dan juga berada pada kategori “Sangat Baik”. Aspek tampilan mengalami peningkatan skor, sedangkan skor aspek pemrograman tetap. Aspek tampilan juga mengalami kenaikan kategori, yang semula pada tahap II berada pada kategori “Baik”, pada tahap III menjadi kategori “Sangat Baik”. Dengan adanya peningkatan skor tersebut serta tidak adanya revisi pada tahap III, ahli media menyatakan bahwa multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya telah layak digunakan untuk melakukan uji respons kepada pengguna.

## 2. Hasil Uji Respons Pengguna

Setelah multimedia pembelajaran dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, multimedia pembelajaran kemudian direspon oleh pengguna, yaitu pemelajar BIPA tingkat madya. Sebanyak 23 pemelajar BIPA tingkat madya dilibatkan dalam uji respons pengguna pada penelitian ini. Responden berasal pemelajar BIPA tingkat madya dari dua universitas, yaitu Yunnan Minzu University (YMU) yang sedang menjalani program transfer kredit di UNY dan Guangxi University for Nationalities (GUN) yang sedang menjalani transfer kredit di UAD. Uji respons pada kelompok mahasiswa YMU dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2019, sedangkan pada kelompok mahasiswa GUN dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2019. Angket lembar respons pengguna digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respons pemelajar BIPA tingkat madya terhadap produk yang dikembangkan.

Proses pemberian skor respons pemelajar dilakukan dengan cara sebagai berikut. Peneliti menjelaskan mengenai multimedia pembelajaran yang dikembangkan dan petunjuk untuk menggunakan multimedia pembelajaran tersebut menggunakan LCD yang tersedia di kelas. Kemudian pemelajar BIPA mencoba multimedia pembelajaran dengan laptop dan *headset* masing-masing. Setelah mencoba dan mencermati multimedia pembelajaran, pemelajar BIPA mengisi lembar respons pengguna yang telah disiapkan peneliti. Berikut ini adalah hasil respons dari pengguna terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

**Tabel 14. Data Respons Pengguna**

No.	Indikator	Rerata Skor GUN	Rerata Skor YMU	Total Rerata	Kategori
<b>Aspek Materi</b>					
1	Materi pembelajaran mudah dipahami	4,27	4,75	4,51	Sangat Baik
2	Bahasa dalam penyampaian materi mudah dipahami	4,09	4,33	4,21	Sangat Baik
3	Tingkat kesulitan soal latihan sudah sesuai	4,09	4,42	4,26	Sangat Baik
<b>Aspek Pembelajaran</b>					
4	Petunjuk belajar disampaikan dengan jelas	3,73	4,67	4,20	Baik
5	Saya dapat memilih menu belajar dengan mudah	4,00	4,92	4,46	Sangat Baik
6	Saya dapat berlatih menyimak mandiri dengan media pembelajaran sesuai gaya belajar dan kemampuan saya	3,73	4,58	4,16	Baik
<b>Aspek Tampilan</b>					
7	Teks/tulisan terbaca dengan jelas	4,00	4,92	4,46	Sangat Baik
8	Gambar atau ilustrasi terlihat jelas	4,36	4,92	4,64	Sangat Baik
9	Animasi menarik	4,27	4,50	4,39	Sangat Baik
10	Audio terdengar jelas	4,09	5,00	4,55	Sangat Baik
11	Video terlihat dan terdengar jelas	4,00	4,92	4,46	Sangat Baik
12	Desain media pembelajaran menarik	4,09	4,58	4,34	Sangat Baik
13	Komposisi warna sudah sesuai	4,00	4,50	4,25	Sangat Baik
14	Sampul (cover) sesuai dengan isi media pembelajaran	4,18	4,50	4,34	Sangat Baik
<b>Aspek Pemrograman</b>					
15	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	4,18	4,67	4,43	Sangat Baik
16	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas	4,18	4,75	4,47	Sangat Baik
17	Umpam balik pada media pembelajaran sudah sesuai	4,00	4,50	4,25	Sangat Baik
<b>Aspek Manfaat</b>					
18	Media pembelajaran meningkatkan motivasi saya untuk mengembangkan kemampuan menyimak	3,45	4,83	4,14	Baik
19	Media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menyimak menyenangkan	3,73	4,67	4,20	Baik
20	Media pembelajaran mempermudah saya memahami simakan dalam bahasa Indonesia	3,82	4,92	4,37	Sangat Baik
<b>Jumlah Skor</b>		<b>80,26</b>	<b>93,85</b>	<b>4,35</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,01</b>	<b>4,69</b>		<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan Tabel 14, dapat diketahui bahwa rerata skor multimedia pembelajaran dari sisi pengguna sebesar 4,35 dalam skala 5 yang berada pada kategori “Sangat Baik”. Hasil ini merupakan hasil total rerata skor dari dua kelompok mahasiswa, yaitu mahasiswa YMU dan GUN. Jika disajikan secara terpisah, rerata skor multimedia pembelajaran dari mahasiswa YMU sebesar 4,69 dan berada pada kategori “Sangat Baik”, sedangkan rerata skor dari mahasiswa GUN sebesar 4,01 yang berada pada kategori “Baik”.

**Tabel 15. Data Respons Per Aspek oleh Pengguna**

No.	Aspek	Rerata Skor Mahasiswa GUN	Rerata Skor Mahasiswa YUN	Rerata Skor	Kategori
1	Materi	4,15	4,50	4,33	Sangat Baik
2	Pembelajaran	3,82	4,72	4,27	Sangat Baik
3	Tampilan	4,12	4,73	4,43	Sangat Baik
4	Pemrograman	4,12	4,64	4,38	Sangat Baik
5	Manfaat	3,67	4,81	4,24	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 16, diketahui bahwa semua aspek dalam multimedia pembelajaran mendapat kategori “Sangat Baik” berdasarkan penilaian dari mahasiswa GUN dan YMU. Jika disajikan secara terpisah, aspek materi mendapat skor 4,15 dengan kategori “Baik” dari mahasiswa GUN, sedangkan skor aspek materi dari mahasiswa YMU sebesar 4,50 dengan kategori “Sangat Baik”. Aspek pembelajaran mendapat skor 3,82 dengan kategori “Baik” dari mahasiswa GUN, sedangkan skor pembelajaran dari mahasiswa YMU sebesar 4,72 dengan kategori “Sangat Baik”.

Skor aspek tampilan berdasarkan respons mahasiswa GUN sebesar 4,12 dengan kategori “Baik”, sedangkan skor aspek tampilan dari mahasiswa YMU sebesar 4,73 dengan kategori “Sangat Baik”. Skor aspek pemrograman berdasarkan penilaian mahasiswa GUN sebesar 4,12 dengan kategori “Baik”, sedangkan skor dari mahasiswa YMU sebesar 4,64 dengan kategori “Sangat Baik”. Terakhir, aspek manfaat mendapat skor 3,67 dengan kategori “Baik” dan mendapat skor 4,81 dari mahasiswa YMU dengan kategori “Sangat Baik”.

Setelah memberikan respons berupa skor terhadap masing-masing aspek dalam multimedia pembelajaran, pemelajar BIPA tingkat madya juga memberikan saran dan komentar terkait multimedia pembelajaran. Berikut ini adalah saran dan komentar dari pemelajar BIPA tingkat madya.

**Tabel 16. Saran dan Komentar  
dari Pemelajar BIPA Tingkat Madya**

No	Kode Pemelajar	Komentar/Saran
1	PBY1	Saya merasa ini sudah cukup bagus.
2	PBY2	Aplikasi ini sudah sangat bagus. Bisa membantu orang asing belajar hal-hal yang nyaman.
3	PBY3	Media pembelajaran ini sangat bagus, audionya terdengar jelas, bisa membantu orang asing untuk mudah berlatih belajar bahasa, terutama menyimak.
4	PBY4	Angka yang saya tulis itu sudah benar, tapi salah ketika diperiksa.
5	PBY5	Saya pikir media pembelajaran sangat bagus. Dan pelajar bisa belajar bahasa Indonesia lebih mudah.
6	PBY6	Saya pikir aplikasi ini sangat bagus, karena orang asing yang sedang belajar bahasa Indonesia tidak kemampuan menonton video atau TV untuk meningkatkan kemampuan belajar bahasa Indonesia.
7	PBY7	Cukup baik
8	PBY8	Tambahkan petunjuk di kosakata
9	PBY9	Cukup baik, saya mau pakai aplikasi ini belajar sendiri.
10	PBY10	Media pembelajaran ini bagus sekali karena bisa membantu orang asing belajar bahasa Indonesia.
11	PBY11	Saya kurang pandai menyimak, tapi ini sudah cukup bagus. Sangat menarik.
12	PBY12	Sudah bagus sekali, hebat sekali!

## C. Revisi Produk

Revisi produk bertujuan agar multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran menyimak. Revisi produk yang dilakukan didasarkan pada saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan pemelajar BIPA tingkat madya. Berikut ini deskripsi proses revisi produk dari ahli media dan ahli materi.

### 1. Revisi dari Ahli Materi

Ahli materi memberikan saran terkait materi pembelajaran yang termuat dalam multimedia pembelajaran. Saran dari ahli materi, yaitu (1) bagian materi akan lebih bagus jika terpola dengan berbasis genre, (2) gunakan istilah *recount* atau rekon untuk teks cerita ulang, (3) sumber-sumber gambar perlu dicantumkan sekalipun milik pribadi, (4) *feedback* atau umpan balik jawaban pada soal uraian diperhatikan, dan (5) CD dalam akan lebih baik jika diberi sampul juga. Berikut ini adalah deskripsi revisi multimedia pembelajaran berdasarkan saran dari ahli materi tersebut.

*Pertama*, bagian materi akan lebih bagus jika terpola dengan berbasis genre, yaitu suatu teks dipandang dari tujuan teks, strukturnya, dan karakteristik bahasanya. Pada awalnya penyajian materi belum semuanya terpola dengan berbasis genre. Atas saran dari ahli materi, penyajian materi dibuat dengan berbasis genre, yaitu dimulai dengan definisi teks tersebut, tujuan sosial teks

tersebut, karakteristik atau kaidah kebahasaan pada teks tersebut. Selain itu, terdapat contoh teks tersebut pada bagian akhir teks.

*Kedua*, istilah “cerita ulang” dicek kembali dan gunakan istilah *recount* atau *rekon*. Pada awalnya peneliti menggunakan istilah cerita ulang. Atas saran dari ahli materi, peneliti melakukan revisi terhadap istilah tersebut dan menggantinya menggunakan istilah *rekon*. Berikut ini adalah tampilannya sebelum dan sesudah revisi.



**Gambar 3. Tampilan Halaman Materi sebelum Revisi**



**Gambar 4. Tampilan Halaman Materi sesudah Revisi**

*Ketiga*, sumber-sumber gambar perlu dicantumkan sekalipun milik pribadi. Pada awalnya ada beberapa gambar yang belum disertakan sumbernya dalam produk yang dikembangkan. Gambar tersebut berasal dari dokumentasi pribadi dan ada yang bersumber dari internet. Kemudian peneliti melakukan revisi terhadap gambar-gambar yang belum dicantumkan sumbernya. Berikut ini adalah salah satu tampilan gambar tersebut sebelum dan setelah revisi.



**Gambar 5. Tampilan Gambar sebelum Revisi**



**Gambar 6. Tampilan Gambar setelah Revisi**

*Keempat*, *feedback* atau umpan balik jawaban pada soal uraian perlu diperhatikan. Multimedia pembelajaran memuat dua jenis aktivitas menyimak, yaitu aktivitas menyimak 1 dan aktivitas menyimak 2. Bentuk soal pada aktivitas menyimak 1 dapat berupa pilihan ganda, teks rumpang, dan benar-salah, sedangkan bentuk soal pada aktivitas menyimak 2 berupa soal uraian. Soal pilihan ganda, mengisi teks rumpang, dan benar salah dapat langsung diberi *feedback* oleh

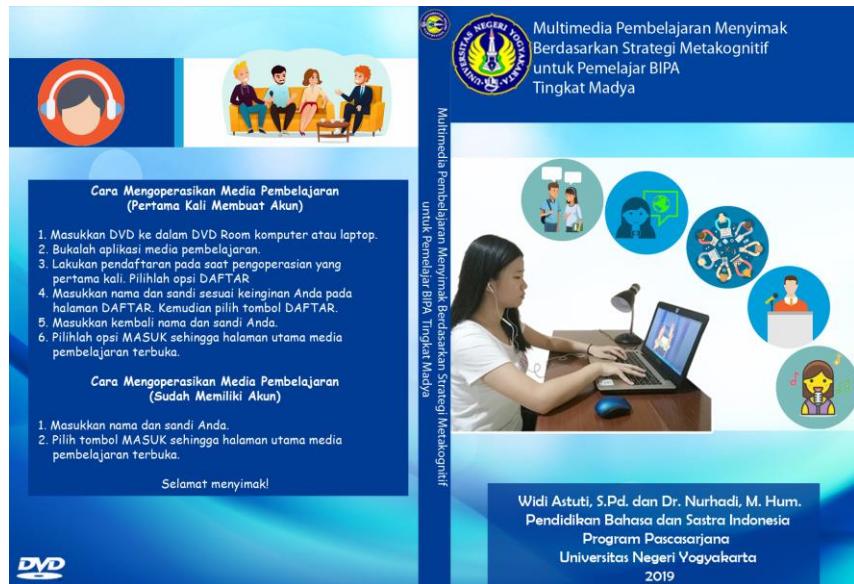
sistem menggunakan bahasa pemrograman karena peneliti dapat menyediakan probabilitas kunci jawaban untuk ketiga jenis soal tersebut.

Sementara itu, probabilitas untuk soal uraian jumlahnya tidak terbatas sehingga tidak dapat terakomodasi dengan bahasa pemrograman. *Feedback* atau umpan balik jawaban pada soal uraian dilakukan dengan cara pengajar memeriksa hasil pekerjaan pemelajar. Guna mengakomodasi hal tersebut, terdapat tombol untuk mencetak (*print*). Jadi, pengajar dapat memeriksa jawaban untuk soal uraian pemelajar secara langsung untuk memberikan *feedback* atau pemelajar dapat mencetak jawabannya dan diserahkan pengajar agar dapat diberi *feedback*.

*Kelima*, CD dalam akan lebih baik jika diberi sampul juga. Pada awalnya belum terdapat sampul dalam pada multimedia pembelajaran yang divalidasi oleh ahli materi I. Sementara itu, sampul luar sudah tersedia pada multimedia pembelajaran yang diserahkan pada ahli materi. Atas saran dari ahli materi I tersebut, peneliti menambahkan sampul dalam pada multimedia pembelajaran. Berikut ini adalah tampilan sampul dalam dan sampul luar multimedia pembelajaran.



**Gambar 7. Sampul Dalam Multimedia Pembelajaran**



**Gambar 8. Sampul Luar Multimedia Pembelajaran**

Setelah melakukan serangkaian proses revisi tersebut, multimedia pembelajaran dinyatakan siap dan layak dari aspek materi dan pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran menyimak. Sebelum direspon oleh pemelajar BIPA tingkat madya, peneliti juga melakukan revisi atas saran dari ahli media. Berikut ini adalah deskripsi proses revisi multimedia pembelajaran berdasarkan saran dari ahli media.

## 2. Revisi dari Ahli Media

Revisi dari ahli media dilakukan dalam dua tahap, yaitu revisi tahap I dan tahap II. Revisi tahap I sebagian besar dilakukan pada aspek tampilan, sedangkan revisi tahap II dilakukan pada kedua aspek multimedia pembelajaran, yaitu aspek tampilan dan pemrograman. Berikut ini adalah deskripsi revisi tahap I dan tahap II multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya.

### **a. Revisi Tahap I dari Ahli Media**

Terdapat sembilan saran yang diberikan oleh ahli media guna memperbaiki produk yang dikembangkan pada revisi tahap I. Sembilan saran tersebut, yaitu (1) *font* atau jenis huruf pada halaman awal lebih baik diganti *font* yang berjenis *futuristic*, (2) warna latar belakang (*background*) dibuat lebih *soft*, (3) judul multimedia pembelajaran lebih baik dibuat rata kiri, (4) ukuran *font* diperbesar agar pengguna nyaman, (5) nama tombol (*button*) yang sebelumnya berbahasa Indonesia diganti menggunakan bahasa Inggris agar lebih mudah dipahami pengguna, (6) tombol navigasi dasar harus ada pada setiap halaman., (7) warna pada pilihan ganda sangat tajam sehingga diganti yang lebih *soft*, (8) *font* pada pilihan “Pengetahuan Diri”, “Pengetahuan Tugas”, “Pengetahuan Strategi”, dan “Mulai” diganti karena kurang sesuai, dan (9) isian pada menu Profil diminimalisasi karena terlalu banyak. Berikut ini adalah deskripsi proses revisi multimedia pembelajaran tahap I berdasarkan saran dari ahli media.

*Pertama*, *font* atau jenis huruf pada halaman awal lebih baik diganti *font* yang berjenis *futuristic*. Semula *font* pada halaman awal berjenis Berlin Sans FB. Berdasarkan saran dari ahli media, *font* sebaiknya diganti dengan *font* yang berjenis *futuristic* agar lebih menarik. Oleh karena itu, peneliti mengganti *font* pada halaman awal dengan font Audiowide yang berjenis *futuristic*. Berikut ini adalah perbandingan tampilan halaman awal sebelum dan sesudah revisi.

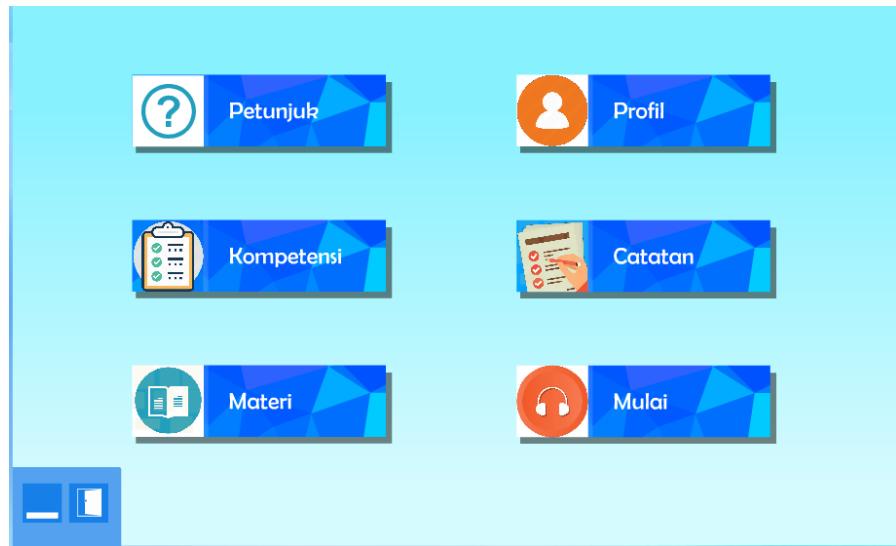


**Gambar 9. Tampilan Halaman Awal sebelum Revisi**

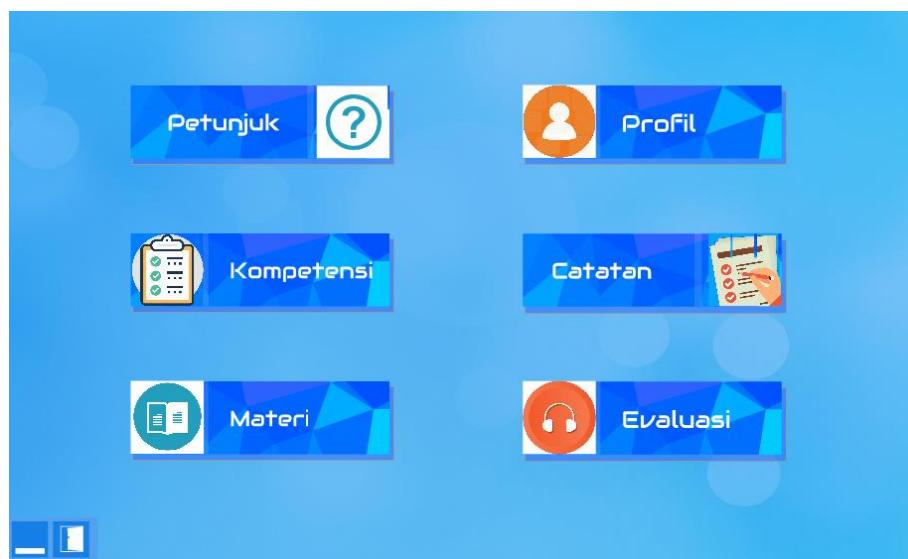


**Gambar 10. Tampilan Halaman Awal sesudah Revisi**

Kedua, warna latar belakang (*background*) dibuat lebih *soft*. Semula latar belakang (*background*) pada produk yang dikembangkan berwarna hijau terang. Berdasarkan saran dari ahli media, dilakukan revisi terhadap warna latar belakang (*background*) menjadi warna biru. Berikut ini adalah tampilan warna latar belakang sebelum dan sesudah revisi.



**Gambar 11.** Warna Latar Belakang (*Background*) sebelum Revisi



**Gambar 12.** Warna Latar Belakang (*Background*) sesudah Revisi

Ketiga, judul multimedia pembelajaran lebih baik dibuat rata kiri. Semula judul multimedia pembelajaran memiliki perataan tengah (*center*). Berdasarkan saran dari ahli media, judul multimedia pembelajaran dibuat rata kiri. Berikut ini adalah tampilan judul multimedia pembelajaran sebelum dan sesudah revisi.



**Gambar 13. Tampilan Judul Multimedia Pembelajaran sebelum Revisi**

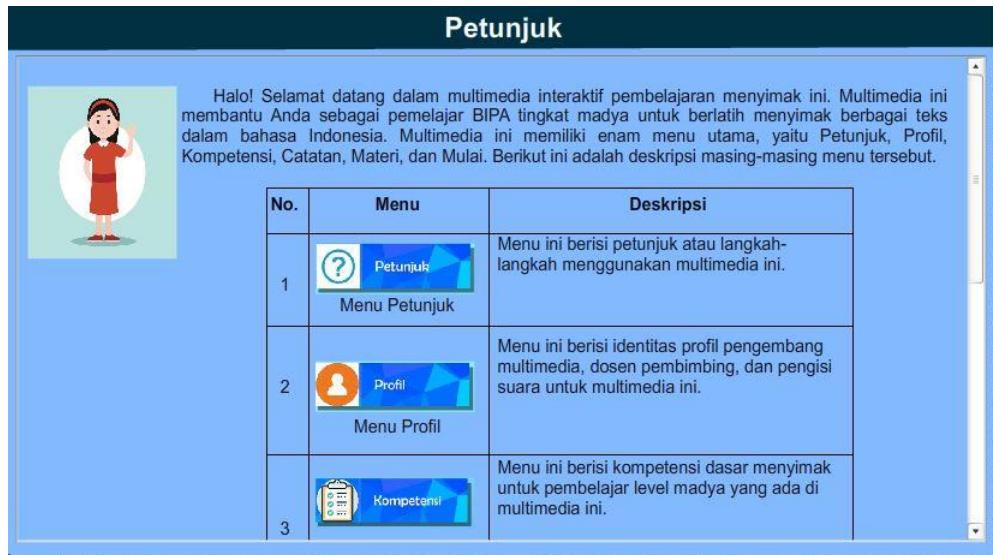


**Gambar 14. Tampilan Judul Multimedia Pembelajaran setelah Revisi**

*Keempat*, ukuran *font* diperbesar agar pengguna nyaman. Ukuran *font* mulanya 12 pt pada multimedia pembelajaran. Berdasarkan saran dari ahli media, *font* sebaiknya diperbesar. Oleh karena itu, peneliti memperbesar *font* di dalam multimedia pembelajaran, salah satunya pada menu Petunjuk. Berikut ini adalah tampilan menu Petunjuk sebelum dan sesudah revisi.



**Gambar 15. Tampilan Ukuran *Font* pada Menu Petunjuk sebelum Revisi**



**Gambar 16. Tampilan Ukuran *Font* pada Menu Petunjuk sesudah Revisi**

Kelima, nama tombol (*button*) yang sebelumnya berbahasa Indonesia diganti menggunakan bahasa Inggris agar lebih mudah dipahami pengguna. Pada mulanya tombol (*button*) yang berada di bagian bawah multimedia pembelajaran dibuat berbahasa Indonesia. Berdasarkan saran dari ahli media, penamaan tombol lebih baik diganti dengan bahasa Inggris agar lebih mudah dipahami pemelajar. Oleh karena itu, nama tombol direvisi dari yang berbahasa Indonesia menjadi berbahasa Inggris. Berikut ini adalah tampilan tombol sebelum dan sesudah revisi.

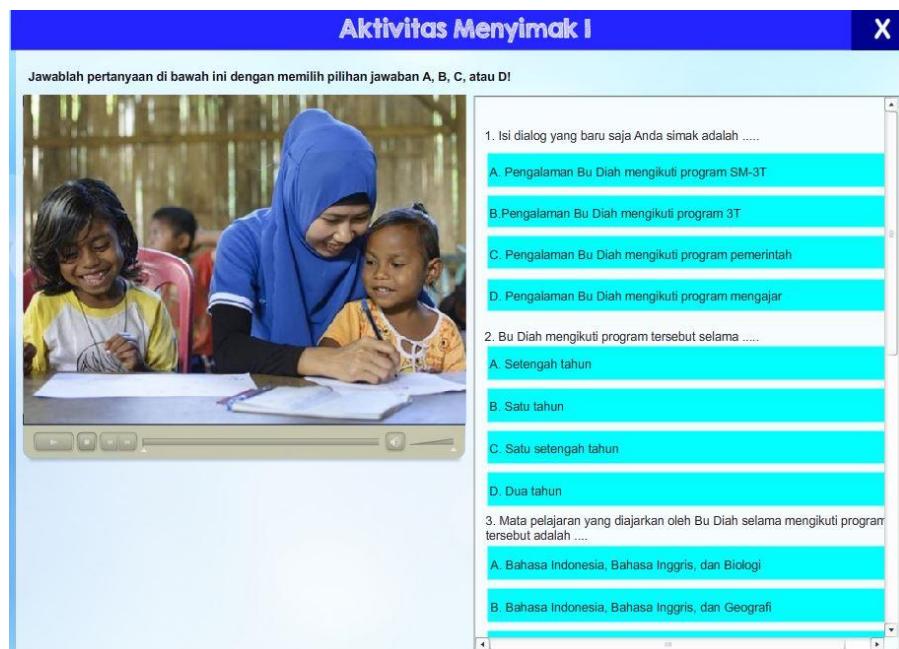


**Gambar 17. Tampilan Nama Tombol (*Button*) sebelum Revisi**



**Gambar 18. Tampilan Nama Tombol (*Button*) setelah Revisi**

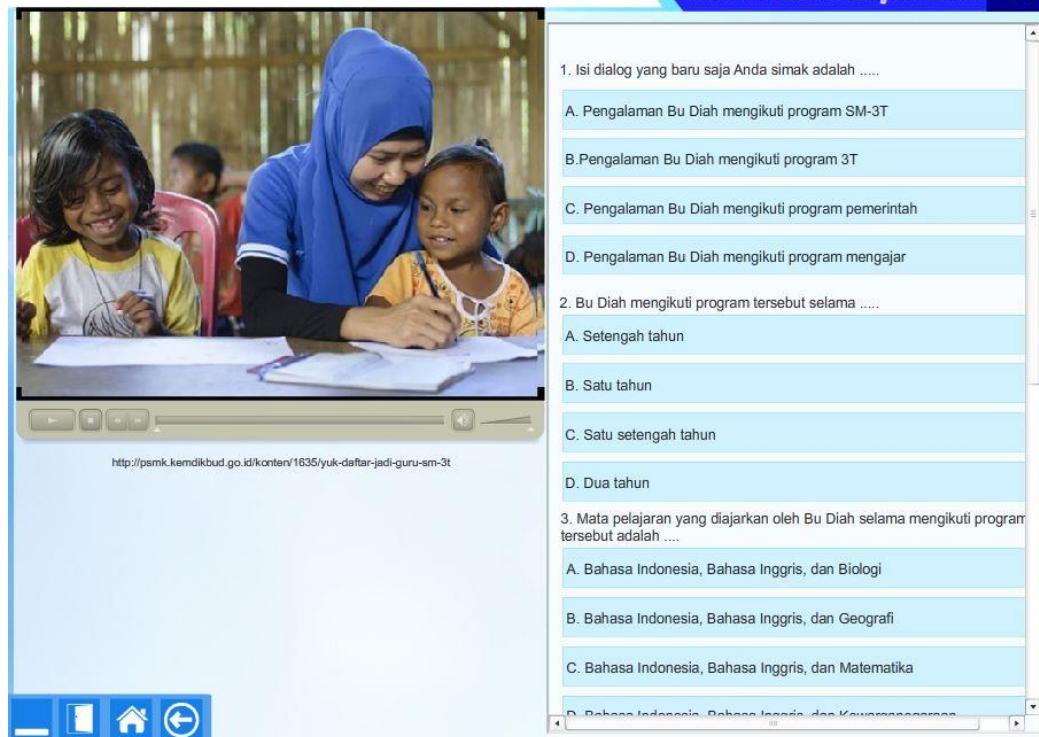
Keenam, tombol navigasi dasar harus ada pada setiap halaman. Tombol navigasi dasar yang dimaksud meliputi tombol *home*, *maximize/minimize*, *exit*, dan *back*. Tombol ini terletak di bagian kiri bawah multimedia pembelajaran. Pada awalnya setiap halaman atau layar ada yang tidak memiliki tombol navigasi dasar. Berdasarkan saran dari ahli media, tombol navigasi dasar harus ada pada setiap halaman atau layar. Dengan kata lain, konsistensi tombol tersebut perlu diperhatikan agar pengguna mudah dan nyaman dalam menggunakan multimedia pembelajaran. Oleh karena itu, dilakukan revisi untuk menambah tombol navigasi dasar pada halaman yang belum tersedia tombol-tombol tersebut. Berikut ini adalah tampilan halaman atau layar multimedia pembelajaran sebelum dan setelah revisi.



**Gambar 19. Tampilan Halaman tanpa Tombol Navigasi Dasar (sebelum Revisi)**

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memilih pilihan jawaban A, B, C, atau D!

### Aktivitas Menyimak I X



1. Isi dialog yang baru saja Anda simak adalah ....

A. Pengalaman Bu Diah mengikuti program SM-3T

B. Pengalaman Bu Diah mengikuti program 3T

C. Pengalaman Bu Diah mengikuti program pemerintah

D. Pengalaman Bu Diah mengikuti program mengajar

2. Bu Diah mengikuti program tersebut selama ....

A. Setengah tahun

B. Satu tahun

C. Satu setengah tahun

D. Dua tahun

3. Mata pelajaran yang diajarkan oleh Bu Diah selama mengikuti program tersebut adalah ....

A. Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Biologi

B. Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Geografi

C. Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika

D. Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Kewarganegaraan

**Gambar 20. Tampilan Halaman dengan Tombol Navigasi Dasar (setelah Revisi)**

*Ketujuh*, warna pada pilihan ganda sangat tajam sehingga diganti yang lebih *soft*. Pada halaman aktivitas menyimak yang berbentuk pilihan ganda, ahli media menyatakan bahwa warnanya terlalu tajam (mencolok) sehingga dapat mengurangi kenyamanan pengguna. Oleh karena itu, dilakukan revisi pada warna di halaman aktivitas menyimak yang berbentuk pilihan ganda. Berikut ini adalah tampilan warna pada halaman aktivitas menyimak berbentuk pilihan ganda sebelum dan setelah revisi.

**Aktivitas Menyimak I**

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memilih pilihan jawaban A, B, C, atau D!



1. Isi dialog yang baru saja Anda simak adalah ....

A. Pengalaman Bu Diah mengikuti program SM-3T  
 B. Pengalaman Bu Diah mengikuti program 3T  
 C. Pengalaman Bu Diah mengikuti program pemerintah  
 D. Pengalaman Bu Diah mengikuti program mengajar

2. Bu Diah mengikuti program tersebut selama ....

A. Setengah tahun  
 B. Satu tahun  
 C. Satu setengah tahun  
 D. Dua tahun

3. Mata pelajaran yang diajarkan oleh Bu Diah selama mengikuti program tersebut adalah ....

A. Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Biologi  
 B. Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Geografi

**Gambar 21. Tampilan Halaman Aktivitas Menyimak Berbentuk Pilihan Ganda sebelum Revisi**

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memilih pilihan jawaban A, B, C, atau D!

**Aktivitas Menyimak I**



1. Isi dialog yang baru saja Anda simak adalah ....

A. Pengalaman Bu Diah mengikuti program SM-3T  
 B. Pengalaman Bu Diah mengikuti program 3T  
 C. Pengalaman Bu Diah mengikuti program pemerintah  
 D. Pengalaman Bu Diah mengikuti program mengajar

2. Bu Diah mengikuti program tersebut selama ....

A. Setengah tahun  
 B. Satu tahun  
 C. Satu setengah tahun  
 D. Dua tahun

3. Mata pelajaran yang diajarkan oleh Bu Diah selama mengikuti program tersebut adalah ....

A. Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Biologi  
 B. Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Geografi  
 C. Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika  
 D. Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Kewirausahaan

**Gambar 22. Tampilan Halaman Aktivitas Menyimak Berbentuk Pilihan Ganda setelah Revisi**

*Kedelapan, font* pada pilihan “Pengetahuan Diri”, “Pengetahuan Tugas”, “Pengetahuan Strategi”, dan “Mulai” diganti karena kurang sesuai. *Font* yang digunakan pada pilihan “Pengetahuan Diri”, “Pengetahuan Tugas”, dan “Pengetahuan Strategi” pada mulanya adalah KG Second Chances Sketch. Berdasarkan saran dari ahli media, *font* diganti menjadi Arial. Berikut ini adalah tampilan *font* sebelum dan sesudah revisi pada pilihan Pengetahuan Diri”, “Pengetahuan Tugas”, dan “Pengetahuan Strategi”.



**Gambar 23. Tampilan *Font* sebelum Revisi**



**Gambar 24. Tampilan *Font* sesudah Revisi**

*Kesembilan*, isian pada menu Profil diminimalisasi karena terlalu banyak. Menu Profil menampilkan keterangan diri atau profil peneliti dan dosen pembimbing. Pada awalnya, riwayat pendidikan dan pengalaman ke-BIPA-an tercantum dalam halaman menu Profil. Akan tetapi, ahli media menyatakan bahwa keterangan tersebut bisa dihilangkan agar tidak terlalu banyak sehingga yang tercantum dalam multimedia pembelajaran meliputi nama, NIM/NIP, prodi, dan surel. Berikut ini adalah tampilan menu Profil sebelum dan sesudah revisi.



**Gambar 25. Tampilan Menu Profil sebelum Revisi**



**Gambar 26. Tampilan Menu Profil setelah Revisi**

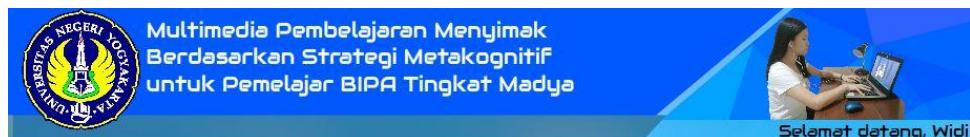
### **b. Revisi Tahap II dari Ahli Media**

Terdapat tujuh saran yang diberikan oleh ahli media guna memperbaiki produk yang dikembangkan pada revisi tahap I. Tujuh saran tersebut, yaitu (1) judul multimedia pembelajaran dijadikan tiga baris, (2) ukuran *font* diperbesar pada menu Petunjuk, uraian pada menu Materi, dan petunjuk memilih kosakata, (3) ilustrasi/gambar pada materi bisa disajikan dalam bentuk *background* agar penyajian tidak monoton, (4) tulisan “Pengetahuan Diri”, “Pengetahuan Tugas”, dan “Pengetahuan Strategi” diperbaiki kembali sebab jika di-*minimize* hanya terlihat tulisan “Pengetahuan”, (5) menu Mulai sebaiknya diganti menjadi Evaluasi, (6) kunci jawaban (*key*) tidak perlu dimunculkan pada menu Mulai sebab menu Mulai digunakan sebagai Evaluasi sehingga kunci jawaban hanya dimunculkan pada latihan yang ada pada menu Materi, dan (7) pada bagian pertanyaan refleksi, sebaiknya kata tanya “Apakah” diganti “Apa” dan pertanyaan nomor 1 dibatasi menjadi “Topik apa”. Berikut ini adalah deskripsi revisi multimedia pembelajaran tahap II berdasarkan saran dari ahli media.

*Pertama*, judul multimedia pembelajaran dijadikan tiga baris Judul multimedia pembelajaran pada mulanya empat baris. Berdasarkan saran dari ahli media, judul multimedia pembelajaran dijadikan tiga baris tanpa mengubah isi judul. Oleh karena itu, dilakukan revisi terhadap pengaturan jumlah baris pada judul multimedia pembelajaran. Berikut ini adalah tampilan judul multimedia pembelajaran sebelum dan sesudah revisi.



**Gambar 27. Judul Multimedia Pembelajaran sebelum Revisi**

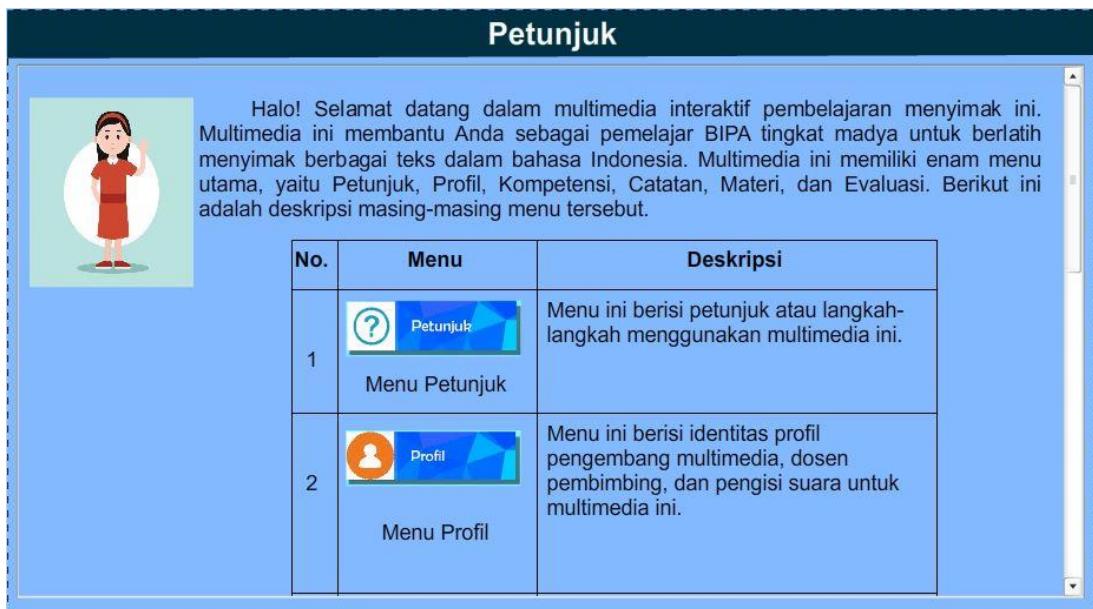


**Gambar 28. Judul Multimedia Pembelajaran setelah Revisi**

Kedua, ukuran *font* diperbesar pada menu Petunjuk, uraian pada menu Materi, dan petunjuk memilih kosakata. Ahli media menyatakan bahwa *font* pada menu Petunjuk, uraian pada menu Materi, dan petunjuk memilih kosakata lebih baik diperbesar agar memberikan kenyamanan bagi pengguna. Oleh karena itu, *font* pada ketiga area tersebut diperbesar sesuai arahan dari ahli media. Awalnya *font* tersebut berukuran 12 pt kemudian diubah menjadi 14 pt. Berikut ini adalah tampilan masing-masing halaman tersebut sebelum dan sesudah revisi ukuran *font*.

No.	Menu	Deskripsi
1	 Petunjuk Menu Petunjuk	Menu ini berisi petunjuk atau langkah-langkah menggunakan multimedia ini.
2	 Profil Menu Profil	Menu ini berisi identitas profil pengembang multimedia, dosen pembimbing, dan pengisi suara untuk multimedia ini.
3	 Kompetensi Menu Kompetensi	Menu ini berisi kompetensi dasar menyimak untuk pembelajar level madya yang ada di multimedia ini.

**Gambar 29. Tampilan Halaman Petunjuk sebelum Revisi**



**Gambar 30.** Tampilan Halaman Petunjuk setelah Revisi



**Gambar 31.** Tampilan Menu Materi sebelum Revisi



**Gambar 32. Tampilan Menu Materi sesudah Revisi**

**Menyimak Diskusi Lomba Kemerdekaan Indonesia** X

Sebelum Anda menyimak, prediksilah sepuluh kosakata yang sesuai dengan topik diskusi lomba peringatan hari kemerdekaan Indonesia!



**Gambar 3. Lomba Panjat Pinang**  
Sumber: <http://www.sukita.info/indah-permatasari-17-inspirasi-lomba-17-agustusan-yang-meriah/lomba-17-agustusan-15/>

<input type="checkbox"/> ① Rapat	<input type="checkbox"/> ⑥ Rumah sakit	<input type="checkbox"/> ⑪ Sepakat
<input type="checkbox"/> ② Memperingati	<input type="checkbox"/> ⑦ Kebersamaan	<input type="checkbox"/> ⑫ Proposal
<input type="checkbox"/> ③ Perayaan	<input type="checkbox"/> ⑧ Penyakit	<input type="checkbox"/> ⑬ Gubernur
<input type="checkbox"/> ④ Kemerdekaan	<input type="checkbox"/> ⑨ Bupati	<input type="checkbox"/> ⑭ Sponsor
<input type="checkbox"/> ⑤ Lomba	<input type="checkbox"/> ⑩ Gatal	<input type="checkbox"/> ⑯ Hadiah

Check Next



**Gambar 33. Tampilan Memilih Kosakata sebelum Revisi**

**Menyimak Diskusi Lomba Kemerdekaan Indonesia** X

Sebelum Anda menyimak, prediksilah sepuluh kosakata yang sesuai dengan topik diskusi lomba peringatan hari kemerdekaan Indonesia!



**Gambar 3. Lomba Panjat Pinang**  
Sumber: <http://www.sukita.info/indah-permatasari/17-inspirasi-lomba-17-agustusan-yang-meriah/lomba-17-agustusan-15/>

① Rapat	⑥ Rumah sakit	⑪ Sepakat
② Memperingati	⑦ Kebersamaan	⑫ Proposal
③ Perayaan	⑧ Penyakit	⑬ Gubernur
④ Kemerdekaan	⑨ Bupati	⑭ Sponsor
⑤ Lomba	⑩ Gatal	⑮ Hadiah

Check
Next

**Gambar 34. Tampilan Halaman Memilih Kosakata sesudah Revisi**

*Ketiga, ilustrasi/gambar pada materi bisa disajikan dalam bentuk *background* agar penyajian tidak monoton. Ahli media menyarankan agar ada materi yang penyajian gambarnya dijadikan *background*. Oleh karena itu, dilakukan revisi berdasarkan saran ahli media tersebut. Berikut ini adalah tampilan penyajian materi sebelum dan sesudah revisi.*

**MENYIMAK TEKS REKON**

Apakah Anda pernah berlibur ke suatu tempat wisata? Jika iya, Anda bisa menceritakan pengalaman Anda dalam bentuk teks rekon. Teks rekon adalah teks yang menceritakan kembali pengalaman masa lalu secara kronologis dengan tujuan memberi informasi, menghibur pembaca atau pendengar, atau bisa jadi keduanya. Teks rekon terbagi menjadi 3 jenis, yaitu teks rekon pribadi, teks rekon faktual, dan teks rekon imajinatif.

Yang akan kita pelajari pada materi ini adalah teks rekon pribadi. Teks rekon pribadi adalah teks yang menceritakan pengalaman pribadi penulis pada masa lampau. Struktur teks rekon adalah sebagai berikut.

```

graph LR
    A[Struktur Teks Rekon] --> B[Orientasi]
    A --> C[Peristiwa]
    A --> D[Reorientasi]
    B --> E["berisi informasi awal mengenai apa, siapa, kapan, dan di mana"]
    C --> F["rangkaian peristiwa yang dialami penulis"]
    D --> G["simpulan atas peristiwa yang dialami penulis"]
  
```

Kaidah kebahasaan teks rekon adalah sebagai berikut.

1. Menggunakan keterangan waktu tertentu.  
Contoh: **kemarin, minggu lalu, bulan lalu, tahun lalu, tiga hari yang lalu, sebulan yang lalu, Senin lalu, April lalu, tahun 2001**, dan sebagainya. Keterangan waktu ini dapat diletakkan di awal, tengah, atau akhir kalimat.

Mulai Kerjakan Topik:  
Pengalaman Berlibur

**Gambar 35. Tampilan Uraian Materi sebelum Revisi**

**MENYIMAK TEKS REKON**

Apakah Anda pernah berlibur ke suatu tempat wisata? Jika iya, Anda bisa menceritakan pengalaman Anda dalam bentuk teks rekon. Teks rekon adalah teks yang menceritakan kembali pengalaman masa lalu secara kronologis dengan tujuan memberi informasi, menghibur pembaca atau pendengar, atau bisa jadi keduanya. Teks rekon terbagi menjadi 3 jenis, yaitu teks rekon pribadi, teks rekon faktual, dan teks rekon imajinatif.

Yang akan kita pelajari pada materi ini adalah teks rekon pribadi. Teks rekon pribadi adalah teks yang menceritakan pengalaman pribadi penulis pada masa lampau. Struktur teks rekon adalah sebagai berikut.

```

graph LR
    A[Struktur Teks Rekon] --> B[Orientasi]
    A --> C[Peristiwa]
    A --> D[Reorientasi]
    B --> E["berisi informasi awal mengenai apa, siapa, kapan, dan di mana"]
    C --> F["rangkaian peristiwa yang dialami penulis"]
    D --> G["simpulan atas peristiwa yang dialami penulis"]
  
```

Kaidah kebahasaan teks rekon adalah sebagai berikut.

1. Menggunakan keterangan waktu tertentu.  
Contoh: **kemarin, minggu lalu, bulan lalu, tahun lalu, tiga hari yang lalu, sebulan yang lalu, Senin lalu, April lalu, tahun 2001**, dan sebagainya. Keterangan waktu ini dapat diletakkan di awal, tengah, atau akhir kalimat.

Mulai Kerjakan Topik:  
Pengalaman Berlibur

**Gambar 36. Tampilan Uraian Materi setelah Revisi**

*Keempat*, tulisan “Pengetahuan Diri”, “Pengetahuan Tugas”, dan “Pengetahuan Strategi” diperbaiki kembali sebab jika di-*minimize* hanya terlihat tulisan “Pengetahuan”. Guna menindaklanjuti saran tersebut, dilakukan pergantian properti teks dari *dynamic text* menjadi *static text* agar tulisan tersebut tetap terlihat utuh (tidak ada bagian yang hilang) walaupun di-*minimize*. Berikut ini adalah tampilan layar pengetahuan metakognitif tersebut sebelum dan sesudah revisi.



**Gambar 37. Tampilan Halaman Pengetahuan Metakognitif sebelum Revisi**



**Gambar 38. Tampilan Halaman Pengetahuan Metakognitif sesudah Revisi**

Kelima, menu Mulai sebaiknya diganti menjadi Evaluasi. Ahli media menyarankan agar menu Mulai diganti menjadi Evaluasi. Oleh karena itu dilakukan revisi terhadap hal tersebut. Berikut ini adalah tampilan menu sebelum dan sesudah revisi.

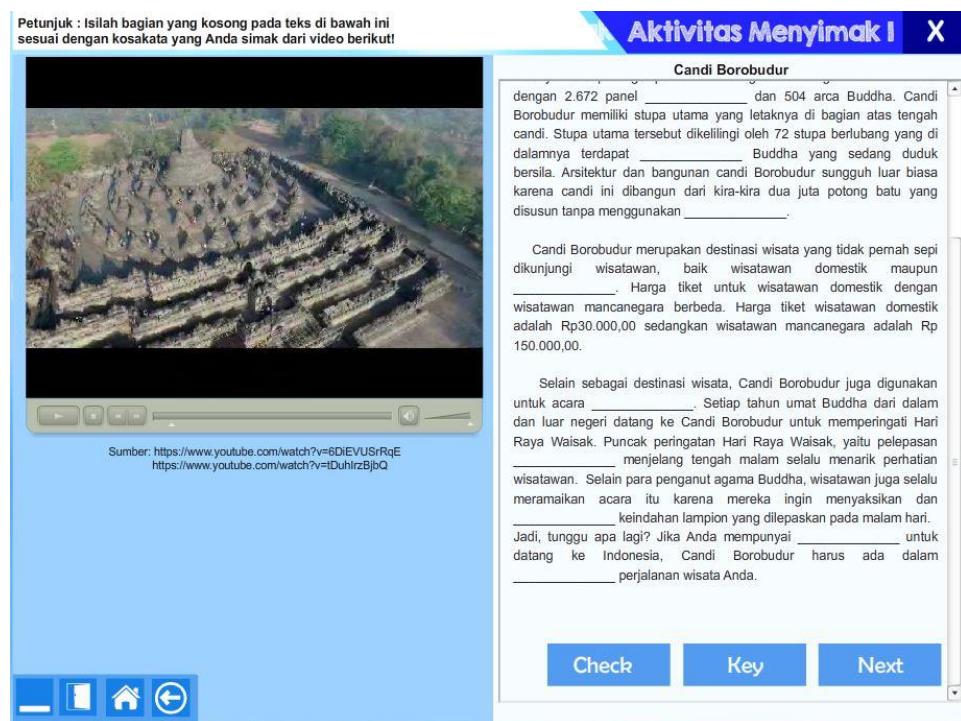


**Gambar 39. Tampilan Menu Mulai (sebelum Revisi)**



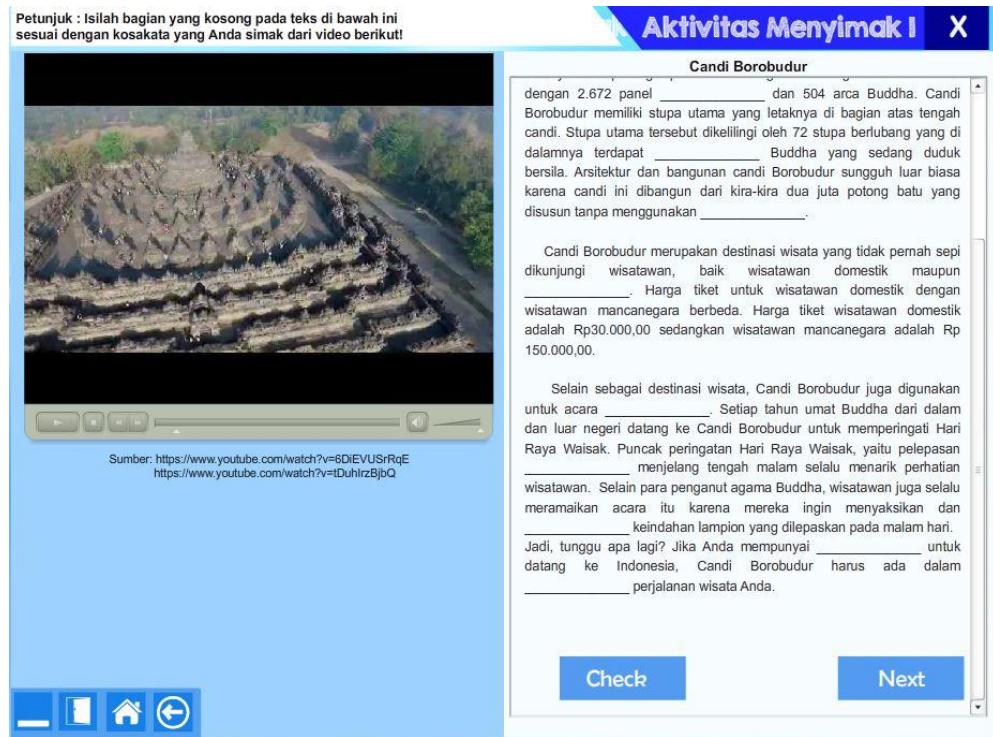
**Gambar 40. Tampilan Menu Evaluasi (setelah Revisi)**

Keenam, kunci jawaban (*key*) tidak perlu dimunculkan pada menu Mulai sebab menu Mulai digunakan sebagai Evaluasi. Kunci jawaban hanya dimunculkan pada latihan yang ada pada menu Materi. Ahli media menyarankan agar ada perbedaan antara soal yang dikerjakan melalui menu Materi dan menu Mulai/Evaluasi. Pada menu Materi, dimunculkan kunci jawaban sebagai bahan latihan pemelajar, sedangkan pada menu Mulai/Evaluasi, kunci jawaban tersebut dihilangkan dengan alasan sebagai evaluasi untuk pemelajar. Berikut ini adalah tampilan tombol *key* (kunci jawaban) sebelum dan sesudah revisi.



**Gambar 41. Tampilan Halaman Aktivitas Menyimak dengan Tombol *Key* (sebelum Revisi)**

Petunjuk : Isilah bagian yang kosong pada teks di bawah ini sesuai dengan kosakata yang Anda simak dari video berikut!



**Candi Borobudur**

dengan 2.672 panel \_\_\_\_\_ dan 504 arca Buddha. Candi Borobudur memiliki stupa utama yang letaknya di bagian atas tengah candi. Stupa utama tersebut dikelilingi oleh 72 stupa berlubang yang di dalamnya terdapat \_\_\_\_\_. Buddha yang sedang duduk bersila. Arsitektur dan bangunan candi Borobudur sungguh luar biasa karena candi ini dibangun dari kira-kira dua juta potong batu yang disusun tanpa menggunakan \_\_\_\_\_.

Candi Borobudur merupakan destinasi wisata yang tidak pernah sepi dikunjungi wisatawan, baik wisatawan domestik maupun \_\_\_\_\_. Harga tiket untuk wisatawan domestik dengan wisatawan mancanegara berbeda. Harga tiket wisatawan domestik adalah Rp30.000,00 sedangkan wisatawan mancanegara adalah Rp 150.000,00.

Selain sebagai destinasi wisata, Candi Borobudur juga digunakan untuk acara \_\_\_\_\_. Setiap tahun umat Buddha dari dalam dan luar negeri datang ke Candi Borobudur untuk memperingati Hari Raya Waisak. Puncak peringatan Hari Raya Waisak, yaitu pelepasan \_\_\_\_\_ menjelang tengah malam selalu menarik perhatian wisatawan. Selain para pengikut agama Buddha, wisatawan juga selalu meramaikan acara itu karena mereka ingin menyaksikan dan \_\_\_\_\_ keindahan lampion yang dilepaskan pada malam hari. Jadi, tunggu apa lagi? Jika Anda mempunyai \_\_\_\_\_ untuk datang ke Indonesia, Candi Borobudur harus ada dalam \_\_\_\_\_ perjalanan wisata Anda.

**Check** **Next**

**Gambar 42. Tampilan Halaman Aktivitas Menyimak tanpa Tombol Key (setelah Revisi)**

*Ketujuh*, pada bagian pertanyaan refleksi, sebaiknya kata tanya “Apakah” diganti “Apa” dan pertanyaan nomor 1 dibatasi menjadi “Topik apa”. Ahli media menyarankan untuk mengganti kata tanya “Apakah” menjadi “Apa”. Oleh karena itu, kata tanya pada pertanyaan nomor satu sampai tiga yang menggunakan kata tanya “Apakah” diganti menjadi “Apa”. Kemudian ahli media juga menyarankan agar pertanyaan nomor satu dibatasi atau dipersempit agar jawaban pemelajar menjadi terarah. Oleh karena itu, dilakukan revisi terhadap pertanyaan nomor satu. Berikut ini adalah tampilan halaman catatan refleksi sebelum dan sesudah revisi.

Evaluasi X

Nilai Aktivitas  
Menyimak 1 : 80

Skor menyimak Anda termasuk kategori cukup. Akan tetapi, jangan berpuas diri, ya. Anda bisa meningkatkan skor Anda dengan memakai strategi menyimak yang telah Anda terapkan atau mencoba strategi baru. Tingkatkan, ya!

★★★★★

**Catatan Proses Menyimak Saya:** \*harus diisi agar dapat melanjutkan ke tahap berikutnya

1. Apakah yang sudah Anda pelajari pada topik ini?

2. Apakah strategi yang Anda gunakan pada topik ini? Apakah strategi tersebut membantu Anda?

3. Apakah Anda menemui kesulitan dalam topik ini? Jika iya, pada bagian mana Anda merasa kesulitan? Lalu bagaimana strategi atau cara Anda mengatasinya?

4. Apakah yang akan Anda lakukan untuk meningkatkan atau mempertahankan hasil menyimak Anda pada topik selanjutnya?

— □ Home ←
Simpan & lanjutkan

**Gambar 43. Tampilan Halaman Evaluasi Diri sebelum Revisi**

Evaluasi X

Nilai Aktivitas  
Menyimak 1 : 80

Skor menyimak Anda termasuk kategori cukup. Akan tetapi, jangan berpuas diri, ya. Anda bisa meningkatkan skor Anda dengan memakai strategi menyimak yang telah Anda terapkan atau mencoba strategi baru. Tingkatkan, ya!

★★★★★

**Catatan Proses Menyimak Saya:** \*harus diisi agar dapat melanjutkan ke tahap berikutnya

1. Topik apa yang sudah Anda pelajari pada bab ini?

2. Apa strategi yang Anda gunakan pada topik ini? Apakah strategi tersebut membantu Anda?

3. Apakah Anda menemui kesulitan dalam topik ini? Jika iya, pada bagian mana Anda merasa kesulitan? Lalu bagaimana strategi atau cara Anda mengatasinya?

4. Apa yang akan Anda lakukan untuk meningkatkan atau mempertahankan hasil menyimak Anda pada topik selanjutnya?

— □ Home ←
Simpan & lanjutkan

**Gambar 44. Tampilan Halaman Evaluasi Diri setelah Revisi**

### **3. Revisi dari Pemelajar BIPA Tingkat Madya**

Pada uji respons kepada pengguna, pemelajar BIPA tingkat madya memberikan saran dan komentar terhadap multimedia pembelajaran. Saran dan komentar tersebut dianalisis guna melakukan revisi dari perspektif pemelajar BIPA tingkat madya. Adapun saran dari pemelajar BIPA tingkat madya adalah sebagai berikut. *Pertama*, salah satu pemelajar BIPA tingkat madya menyatakan bahwa ada satu nomor di simakan deskripsi Candi Borobudur yang sudah dimasukkan jawaban berupa angka dengan benar sesuai simakan, tetapi sistem atau multimedia pembelajaran menyatakan jawabannya salah. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memeriksa ulang kunci jawaban yang dimaksud oleh pemelajar. Pada awalnya peneliti hanya menyediakan kunci jawaban berupa huruf (untuk penyebaran angka). Ternyata setelah diisi dua kemungkinan jawaban, sistem tidak dapat membaca jawaban tersebut. Oleh karena itu, dilakukan revisi dengan mengganti soal tersebut dengan soal yang lain.

*Kedua*, pemelajar menyarankan agar ditambahkan petunjuk pada layar kosakata. Pemelajar berpendapat jika tidak ada petunjuk di layar atau halaman tersebut, pemelajar tidak tahu apa langkah selanjutnya. Berdasarkan saran tersebut, ditambahkan petunjuk pada layar kosakata agar memudahkan pemelajar untuk melanjutkan tahap atau langkah berikutnya. Berikut ini adalah tampilan halaman kosakata sebelum dan sesudah revisi.

**Kosakata Topik Ini**

X

Sepuluh kosakata pada topik ini



Gambar 2. Arca Buddha dan stupa di Candi Borobudur  
Sumber: <https://harga.info/harga-tiket-masuk-candi-borobudur/>

Apakah saya sudah memahami kosakata di bawah ini?

destinasi	semen
stupa	penganut agama Buddha
relief	wisatawan domestik
arca	wisatawan mancanegara
duduk Bersila	lampion

**Gambar 45. Tampilan Halaman Kosakata sebelum Revisi**

**Kosakata Topik Ini**

X

Sepuluh kosakata pada topik ini



Gambar 2. Arca Buddha dan stupa di Candi Borobudur  
Sumber: <https://harga.info/harga-tiket-masuk-candi-borobudur/>

Apakah saya sudah memahami kosakata di bawah ini?  
Jika belum, klik kosakata itu untuk menampilkan arti, kelas kata, contoh kalimat dan pengucapannya.

destinasi	semen
stupa	penganut agama Buddha
relief	wisatawan domestik
arca	wisatawan mancanegara
duduk Bersila	lampion

—
□
Home
←

**Gambar 46. Tampilan Halaman Kosakata sesudah Revisi**

## **D. Kajian Produk Akhir**

Kajian produk akhir penelitian ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu pengembangan multimedia pembelajaran, kelayakan multimedia pembelajaran, dan respons pemelajar terhadap multimedia pembelajaran. Berikut ini adalah pembahasan masing-masing bagian tersebut.

### **1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran**

Pengembangan multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya didasarkan pada adaptasi prosedur pengembangan Borg & Gall yang meliputi lima tahap, yaitu (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan pengembangan produk, (3) pengembangan produk, (4) evaluasi produk, dan (5) penyelesaian produk akhir. Tahap pertama adalah tahap pengumpulan informasi yang dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan kepada pengajar keterampilan menyimak dan pemelajar BIPA tingkat madya. Sebanyak dua pengajar keterampilan menyimak dari UNY dan UAD diwawancarai pada tanggal 3 dan 7 Mei 2018. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa masih terdapat kendala dalam proses pembelajaran menyimak, yaitu ketidaksesuaian kosakata, rendahnya motivasi pemelajar untuk berlatih menyimak di luar kelas, dan kendala teknis seperti tidak berfungsinya *speaker* dan LCD. Oleh karena itu, dibutuhkan multimedia pembelajaran menyimak agar dapat mengatasi berbagai kendala tersebut.

Peneliti juga menyebarkan angket analisis kebutuhan guna mengumpulkan informasi kepada pemelajar dari Yunnan Minzu University (YMU), Guangdong University of Foreign Studies (GDUFS), dan Guangxi University for Nationalities

(GUN) pada tanggal 4 Juni 2018. Berdasarkan hasil angket tersebut, didapatkan informasi bahwa tiga kesulitan utama yang dialami pemelajar BIPA tingkat madya adalah kosakata, tempo pembicara, dan aksen pembicara. Selain itu, sebagian besar pemelajar BIPA menyatakan bahwa mereka menyukai kegiatan menyimak menggunakan bantuan komputer. Oleh karena itu, pengembangan multimedia pembelajaran dibutuhkan guna mengatasi kendala yang dialami pemelajar BIPA tersebut.

Tahap kedua adalah melakukan perencanaan pengembangan produk. Setelah memperoleh berbagai informasi terkait pembelajaran menyimak dari perspektif pengajar dan pemelajar BIPA, peneliti menganalisis kompetensi pembelajaran menyimak untuk pemelajar BIPA tingkat madya berdasarkan CEFR dan SKL Kursus dan Pelatihan BIPA. Selain itu, peneliti menetapkan desain pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif. Strategi metakognitif terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan, pengawasan, dan evaluasi. Peneliti menguraikan langkah-langkah dalam tahap tersebut untuk diaplikasikan dalam multimedia pembelajaran. Kegiatan terakhir dalam perencanaan pengembangan produk adalah membuat *flowchart* dan *storyboard*.

Tahap ketiga adalah pengembangan produk. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan teks, mengumpulkan dan mengembangkan materi menyimak, dan pembuatan rekaman suara. Materi pembelajaran yang terdapat dalam multimedia pembelajaran ini meliputi teks diskusi, teks berita, teks prosedur, teks wawancara, teks biografi, teks rekon, teks cerita rakyat, teks deskripsi, teks pidato, film pendek, dan lagu Indonesia. Materi-materi tersebut disajikan dengan berbasis

teks/genre. Materi menyimak tersebut disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif agar pemelajar BIPA dapat memahami materi dengan mudah.

Pada tahap pengembangan produk ini, peneliti juga membuat rekaman suara bersama rekan sejawat. Kecepatan tuturan dan aksen pembicara dalam rekaman menjadi perhatian peneliti karena hal tersebut merupakan salah satu kesulitan yang dialami pemelajar BIPA tingkat madya. Kosakata yang digunakan pun sederhana agar pemelajar dapat menyimak dengan mudah. Hal ini selaras dengan pendapat Brown (2017: 202) yang menyatakan bahwa kecepatan pembicara, gaya bicara penutur, dan kosakata yang tidak dapat dipahami merupakan ketiga kesulitan yang dialami pemelajar bahasa ketika menyimak bahasa kedua atau bahasa asing dan hasil studi pendahuluan pada pemelajar BIPA tingkat madya.

Tahap keempat adalah tahap evaluasi produk. Setelah produk selesai dikembangkan dengan bantuan *software* Adobe Flash CS5, produk kemudian diuji kelayakannya. Kelayakan multimedia pembelajaran dilakukan dengan melakukan validasi ahli oleh ahli materi dan ahli media. Terdapat dua ahli materi yang terlibat dalam penelitian ini. Ahli materi menilai kelayakan multimedia pembelajaran dari aspek materi dan pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi, multimedia pembelajaran mendapat skor 4,58 sehingga berada pada kategori “Sangat Baik”. Pada tahap ini juga dilakukan revisi sebanyak satu kali guna memperbaiki materi pembelajaran.

Sementara itu, ahli media menilai kelayakan produk berdasarkan aspek tampilan dan pemrograman. Berdasarkan penilaian ahli media, multimedia pembelajaran berada pada kategori “Sangat Baik” dengan skor 4,45. Terdapat dua

kali proses revisi guna memperbaiki multimedia pembelajaran. Dengan kedua skor tersebut, multimedia pembelajaran dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah melakukan validasi ahli, multimedia pembelajaran direspon oleh 23 pemelajar BIPA tingkat madya yang berasal dari dua universitas Tiongkok, yaitu Yunnan Minzu University dan Guangxi University for Nationalities. Pemelajar BIPA tingkat madya memberi respons terhadap multimedia pembelajaran dari aspek materi, pembelajaran, tampilan, pemograman, dan manfaat. Berdasarkan respons pemelajar BIPA sebagai pengguna, multimedia pembelajaran mendapat skor 4,35 dengan kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan penjelasan tersebut, multimedia pembelajaran ini memperoleh penilaian “Sangat Baik” dari ahli media, ahli materi, dan pemelajar BIPA tingkat madya. Dengan demikian, multimedia pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran menyimak di dalam kelas atau sebagai bahan latihan mandiri untuk berlatih menyimak bagi pemelajar BIPA tingkat madya di luar kelas.

Tahap terakhir adalah penyelesaian produk akhir. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dari pemelajar BIPA tingkat madya. Setelah itu, peneliti mengemas produk ke dalam bentuk *compact disk* (CD) lengkap dengan sampul dan sampul luar. Kemudian peneliti menyebarluaskan produk akhir kepada pengajar dan pemelajar BIPA tingkat madya agar produk yang dikembangkan dapat bermanfaat bagi pihak tersebut.

Multimedia pembelajaran ini dikembangkan dengan mengaplikasikan strategi metakognitif. Strategi metakognitif adalah cara-cara yang dilakukan agar

pemelajar mampu berpikir tentang proses berpikirnya atau mengontrol proses berpikirnya dan mengatur bagaimana pemelajar belajar guna mencapai tujuan yang diharapkan (Vandergrift & Goh, 2012: 5). Strategi metakognitif terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pemantauan/pengawasan (*monitoring*), dan evaluasi (*evaluating*). Strategi ini tidak dapat dilepaskan dari pengetahuan metakognitif yang merujuk pada pemahaman individu tentang cara berbagai faktor bertindak dan berinteraksi dalam memengaruhi proses dan hasil belajar. Terdapat tiga pengetahuan metakognitif yang harus dimiliki pemelajar, yaitu pengetahuan diri (*person knowledge*), pengetahuan tugas (*task knowledge*), dan pengetahuan strategi (*strategy knowledge*). Pemelajar yang memiliki pengetahuan metakognitif yang tinggi dapat menjadi pemelajar yang mandiri (*autonomous learner*).

Tahap perencanaan (*planning*) dari strategi metakognitif diaplikasikan dalam multimedia pembelajaran pada saat pemelajar membuka menu Materi. Pada menu Materi, pemelajar disuguhkan berbagai jenis teks yang disusun dengan berbasis genre. Teks tersebut adalah teks diskusi, teks rekon, teks berita, teks wawancara, teks prosedur, teks dongeng, teks deskripsi, teks biografi, teks pidato, film pendek, dan lagu Indonesia. Pemelajar dapat membaca uraian materi mengenai teks-teks tersebut beserta tujuan, kaidah kebahasaan, dan contohnya. Setelah itu, pemelajar dapat memilih latihan menyimak yang sesuai dengan teks yang baru saja dibaca.

Ketika pemelajar sudah sampai pada halaman latihan menyimak, pemelajar akan dibekali dengan pengetahuan diri, pengetahuan tugas, dan pengetahuan

strategi sebagai bagian dari tahap perencanaan (*planning*). Fitur pengetahuan diri berisi pengenalan konteks/topik dan pengenalan kosakata terkait topik. Pengenalan konteks atau topik berisi gambar, pertanyaan untuk diskusi, dan uraian singkat terkait gambar dan topik yang akan disimak. Pertanyaan untuk diskusi ini disusun untuk memberikan jembatan kepada pemelajar terkait pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengetahuan baru. Hal ini adalah salah satu dasar strategi metakognitif.

Setelah berdiskusi dan membaca uraian singkat, pemelajar akan mengetahui kemampuan dirinya melalui pengenalan kosakata. Multimedia pembelajaran menyediakan 15 kosakata dan pemelajar diminta untuk memprediksi kosakata apa saja yang kira-kira akan muncul dalam simakan. Pengenalan kosakata ini penting karena kesulitan yang paling banyak dihadapi pemelajar BIPA tingkat madya dalam menyimak adalah kosakata yang tidak diketahui artinya. Pemelajar diminta memilih 10 kosakata yang kira-kira akan masuk dalam simakan. Kemudian multimedia pembelajaran akan memberikan umpan balik terhadap jawaban pemelajar dan menampilkan 10 kosakata yang akan muncul. Setelah itu, pemelajar dapat melihat kelas kata, arti, contoh penggunaan kosakata tersebut dalam kalimat, serta contoh pengucapan kosakata itu.

Setelah mengetahui kemampuan diri, pemelajar mengenal bentuk tugas yang akan diselesaikan. Pada pengetahuan tugas ini pemelajar akan melihat tugas-tugas dan diminta untuk mencermati setiap pertanyaan atau tugas. Hal ini penting dilakukan pemelajar agar pemelajar dapat memfokuskan pada bagian-bagian tertentu ketika menyimak (*selective attention*). Selanjutnya pemelajar dapat

melihat strategi-strategi apa yang dapat digunakan untuk menyimak. Pengetahuan mengenai strategi ini penting dimiliki pemelajar karena strategi metakognitif tidak hanya menekankan pada hasil, tetapi juga proses menyimak.

Setelah pemelajar mempelajari fitur pengetahuan diri, pengetahuan tugas, dan pengetahuan strategi, pemelajar dapat mulai melakukan aktivitas menyimak. Pada aktivitas ini pemelajar juga akan melakukan tahap pemantauan (*monitoring*), yaitu pemelajar akan memantau atau mengawasi sendiri bagaimana proses dan hasil menyimaknya. Multimedia pembelajaran ini menyediakan lima tema, yaitu pariwisata, sosial budaya, lingkungan hidup, pendidikan, dan hiburan. Masing-masing tema dibagi menjadi tiga topik. Disediakan monolog dan dialog serta audio dan video dalam multimedia pembelajaran ini. Disediakan pula dua jenis aktivitas menyimak untuk setiap topik, yaitu aktivitas menyimak pertama dan aktivitas menyimak kedua. Bentuk soal atau tugas pada aktivitas menyimak pertama dapat berupa benar-salah, melengkapi teks rumpang, atau pilihan ganda, sedangkan bentuk soal pada aktivitas menyimak kedua adalah soal *essay/uraian*. Pada aktivitas menyimak pertama sudah disediakan *feed back* langsung dari multimedia pembelajaran, artinya pemelajar dapat mengetahui kebenaran jawabannya secara otomatis. Adapun jawaban untuk soal uraian dapat diberi umpan balik dengan cara diperiksa oleh pengajar. Oleh karena itu, disediakan fitur untuk mencetak jawaban pemelajar.

Multimedia pembelajaran dilengkapi dengan pertanyaan pemantau, yaitu pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada diri pemelajar (*self questioning*) untuk membantu pemelajar memantau atau mengawasi proses menyimaknya.

Pertanyaan ini disediakan atas dasar teori yang dikemukakan oleh Darling-Hammond, et al. Darling-Hammond, et al (2003: 163-164) menyatakan bahwa *self questioning* merupakan salah satu cara yang dapat diterapkan dalam strategi metakognitif. Jawaban pertanyaan *self questioning* yang ada dalam multimedia pembelajaran ini ditulis pemelajar pada tahap evaluasi (*evaluating*).

Tahap evaluasi (*evaluating*) merupakan tahap terakhir dalam strategi metakognitif. Tahap ini diwujudkan dalam halaman evaluasi diri. Pada tahap ini pemelajar dapat melihat capaian hasil menyimaknya beserta kalimat penguatan (*reinforcement*) untuk hasil yang diperoleh. Selain itu, pada tahap ini pemelajar akan mengisi jawaban dari pertanyaan pemantau (*self questioning*). Pertanyaan dalam evaluasi diri ini terkait topik apa yang sudah mereka pelajari, adakah kesulitan yang mereka hadapi dalam menyimak, bagaimanakah strategi yang mereka gunakan untuk mengatasi kesulitan tersebut, dan apa rencana mereka dalam belajar menyimak agar kemampuan menyimak mereka berkembang. Jawaban-jawaban pemelajar akan disimpan oleh multimedia pembelajaran dan tersimpan dalam menu Catatan.

Menu Catatan ini adalah rekaman proses dan hasil menyimak pemelajar untuk setiap topik. Menu catatan ini adalah buku diari atau catatan pemelajar sehingga pemelajar dapat membaca bagaimana proses dan hasil menyimaknya pada topik tertentu dan diharapkan untuk mengembangkan kemampuan menyimaknya dari apa yang sudah pernah ditulisnya. Menulis diari terkait proses menyimak merupakan langkah yang penting karena kegiatan menyimak merupakan salah satu kegiatan mental sehingga perlu ada alat untuk merekam

proses menyimak tersebut. Oleh karena itu, Goh memperkenalkan diari atau buku harian sebagai alat atau sarana yang berguna bagi para peneliti, guru, dan pemelajar bahasa untuk lebih memahami proses menyimak (Vandergrift & Goh, 2012: 85).

Terkait penggunaan diari, Rost (2002) menyatakan bahwa pemelajar yang kontinu menulis diari terkait pembelajaran menyimaknya mendapat manfaat, yaitu mereka akan lebih menyadari proses menyimak mereka. Ketika pemelajar bahasa mampu menyadari proses menyimak yang mereka alami, mereka akan mengetahui apa saja kesulitan mereka dalam menyimak sehingga mereka dapat mencari solusi untuk mengatasi kesulitan tersebut. Berdasarkan hal-hal tersebut, multimedia pembelajaran ini dilengkapi menu Catatan yang dapat merekam proses dan hasil menyimak pemelajar. Selain itu, setiap catatan yang pemelajar buat dapat dicetak apabila pemelajar menghubungkan laptop atau komputer mereka dengan *printer*.

Dengan berbagai menu dan fitur yang terdapat dalam multimedia pembelajaran ini, pemelajar menyatakan bahwa mereka terbantu dalam menyimak simakan berbahasa Indonesia. Pada awalnya pemelajar BIPA tingkat madya menyatakan bahwa mereka kesulitan mencari bahan simakan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Mereka membutuhkan latihan yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan menyimaknya dan mengatasi kesulitan menyimak mereka. Mereka mengaku kesulitan jika harus berlatih menyimak menggunakan siaran TV atau radio secara langsung. Oleh karena itu, multimedia pembealajaran ini dirancang dengan disertai berbagai bentuk latihan menyimak dengan beragam

topik untuk dapat membantu pemelajar mengembangkan kemampuan menyimak, baik digunakan secara mandiri atau berkelompok, di dalam maupun di luar kelas.

Salah satu karakteristik media pembelajaran bahasa, khususnya media BIPA dengan media pembelajaran lain adalah adanya unsur budaya. Kusmiatun (2015: 99) menyatakan bahwa pembelajaran BIPA dilaksanakan dalam iklim pembelajaran multikultural sehingga media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi kebahasaan, tetapi juga penyampai pemahaman budaya. Berdasarkan hal tersebut, materi-materi yang dikembangkan dalam multimedia pembelajaran ini juga sarat akan budaya Indonesia, seperti simakan diskusi lomba peringatan kemerdekaan Republik Indonesia, simakan dongeng Ande-Ande Lumut, dan berita perayaan hari angklung. Hal ini bertujuan agar pemelajar dapat memahami bahasa sekaligus budaya di Indonesia melalui multimedia pembelajaran ini.

Pengintegrasian unsur budaya dalam pembelajaran bahasa adalah suatu hal yang wajib dilakukan. Pembelajaran bahasa, khususnya pembelajaran bahasa asing, tidak dapat terlepas dari pengajaran budaya. Kramsch (2001: 44) menyatakan bahwa pengajar bahasa asing seharusnya memberikan materi budaya pada pemelajarnya. Materi mengenai budaya tersebut tidak dipandang sebagai sesuatu yang berdiri sendiri atau terpisah dari pembelajaran bahasa, tetapi harus memiliki konteks tertentu. Hal ini dilakukan agar pembelajar dapat menggunakan kemampuan berbahasanya sesuai dengan konteks bahasa target. Oleh karena itu, dalam multimedia pembelajaran ini, unsur budaya Indonesia diintegrasikan dalam materi pembelajaran menyimak.

Selain adanya perwujudan budaya Indonesia, pengajaran bahasa selayaknya juga mengakomodasi budaya sumber atau budaya pemelajar. McKay (2003: 11) menyatakan bahwa konten budaya target dan sumber sebaiknya sama-sama direpresentasikan dalam pengajaran bahasa asing agar pemelajar dapat mengidentifikasi perbedaan budaya asli dan budaya target sehingga mampu memiliki kemampuan komunikasi antarbudaya yang baik. Perwujudan budaya Tiongkok sebagai budaya sumber atau budaya pemelajar dalam multimedia pembelajaran ini terdapat pada pertanyaan-pertanyaan diskusi yang ada pada tahap perencanaan (*planning*) dan masuk dalam bagian pengetahuan diri. Secara umum, pertanyaan diskusi tersebut akan mengarah pada situasi dan kondisi suatu topik di Tiongkok. Dengan kata lain, pertanyaan diskusi diarahkan pada perbandingan topik tersebut di Indonesia dengan Tiongkok.

Salah satu contoh perwujudan budaya sumber ada pada topik peringatan lomba kemerdekaan Republik Indonesia. Di Indonesia terdapat berbagai perlombaan khas yang digelar masyarakat untuk menyemarakkan kemerdekaan, salah satunya adalah panjat pinang. Pada bagian pengetahuan diri, terdapat pertanyaan apakah terdapat lomba sejenis panjat pinang di Tiongkok. Hal ini akan menstimulus pemelajar untuk berbicara mengenai budaya mereka dalam menyambut hari kemerdekaan negaranya. Dengan demikian, kedua budaya, baik budaya target maupun sumber terakomodasi dalam multimedia pembelajaran ini.

Selain hal-hal yang telah dipaparkan tersebut, beberapa keunggulan multimedia pembelajaran ini, yaitu: (1) terdapat berbagai elemen multimedia pembelajaran, seperti teks, audio, video, animasi, dan grafis sehingga membantu

pemelajar dalam menyimak sekaligus meningkatkan motivasi pemelajar dalam berlatih menyimak, (2) multimedia pembelajaran dikemas dalam bentuk *compact disk* (CD) dan pemelajar atau pengajar tidak perlu melakukan *install* aplikasi di komputer atau laptop mereka sehingga langsung bisa digunakan, (3) multimedia pembelajaran dilengkapi berbagai tombol untuk mengatur simakan, seperti memutar simakan (*play*), menghentikan sementara (*pause*), mengatur volume suara, dan menghilangkan suara (*mute*) sehingga pemelajar dapat mengatur sendiri simakannya agar proses menyimaknya berlangsung nyaman, dan (4) pemelajar dapat melakukan kontrol atas proses belajarnya sebab setiap pemelajar dimungkinkan untuk memiliki gaya belajar atau berlatih menyimak yang berbeda. Dengan demikian, setelah melalui serangkaian proses pengembangan produk, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif ini layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran menyimak untuk pemelajar BIPA tingkat madya.

## **2. Kelayakan Multimedia Pembelajaran**

Kelayakan multimedia pembelajaran dilakukan dengan validasi ahli (*expert judgement*) oleh ahli materi dan ahli media. Terdapat dua ahli materi yang terlibat dalam penelitian ini. Ahli materi I memvalidasi multimedia pembelajaran pada tanggal 20 Mei 2019, sedangkan ahli materi II memvalidasi multimedia pembelajaran pada tanggal 14 Mei 2019. Ahli materi memberikan penilaian berdasarkan aspek materi dan pembelajaran pada angket kelayakan produk. Berdasarkan penilaian ahli materi I, skor multimedia pembelajaran sebesar 4,42 dengan kategori “Sangat Baik”. Sementara itu, ahli materi II memberikan skor

multimedia pembelajaran sebesar 4,75 sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan penilaian kedua ahli tersebut, skor akhir multimedia pembelajaran dari ahli materi sebesar 4,58 dengan kategori “Sangat Baik”.

Ahli media memberikan penilaian sebanyak tiga kali, yaitu pada tanggal 15 Mei 2019, 17 Mei 2019, dan 21 Mei 2019. Ahli media memberikan penilaian berdasarkan aspek tampilan dan pemrograman. Pada penilaian tahap I, ahli media memberikan skor 3,55 sehingga termasuk dalam kategori “Baik”. Pada penilaian tahap II, multimedia pembelajaran memperoleh peningkatan skor dari ahli media menjadi 4,27 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Adapun pada penilaian tahap III, multimedia pembelajaran mendapat skor 4,45 dengan kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran menyimak. Multimedia ini diharapkan dapat membantu pemelajar BIPA tingkat madya yang masih mengalami kesulitan dalam menyimak simakan berbahasa Indonesia. Hal ini selaras dengan pendapat Meskill (1996: 196) yang menyatakan bahwa mengombinasikan berbagai media (multimedia) dapat memperkaya pemrosesan bahasa target sehingga memudahkan pemelajar dalam memahami suatu simakan.

### **3. Respons Pemelajar terhadap Multimedia Pembelajaran**

Setelah melalui tahap uji kelayakan melalui validasi ahli, multimedia pembelajaran kemudian direspon oleh pemelajar BIPA tingkat madya sebagai

pengguna. Pemelajar tersebut berasal dari dua universitas Tiongkok, yaitu Yunnan Minzu University (YMU) yang sedang menjalani program transfer kredit di UNY dan Guangxi University for Nationalities (GUN) yang sedang menjalani program transfer kredit di UAD. Jumlah pemelajar yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 23 mahasiswa.

Pemelajar YMU memberikan respons terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan pada tanggal 23 Mei 2019. Sebanyak 12 pemelajar YMU mencoba menggunakan multimedia pembelajaran selama 1,5 jam di ruang kelas YMU. Pemelajar tersebut mencoba multimedia pembelajaran dengan mengerjakan topik menyimak deskripsi Candi Borobudur yang termasuk ke dalam tema pariwisata. Pemelajar menggunakan laptop masing-masing dan menggunakan *earphone* untuk mencoba multimedia pembelajaran ini.

Setelah selesai menyelesaikan satu topik dalam multimedia pembelajaran, pemelajar kemudian mengisi angket yang diberikan. Terdapat lima aspek yang direspon oleh pemelajar dari YMU, yaitu aspek materi, pembelajaran, tampilan, pemrograman, dan manfaat. Aspek materi memperoleh skor 4,50 dengan kategori “Sangat Baik”, aspek pembelajaran memperoleh skor 4,72 sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Sementara itu, aspek tampilan mendapat skor 4,73, sedangkan aspek pemrograman mendapat skor 4,64. Kedua aspek tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Aspek terakhir, yaitu aspek manfaat memperoleh skor 4,81 sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan hasil angket tersebut, respons pemelajar YMU terhadap multimedia pembelajaran termasuk positif. Hal ini dapat dilihat dari total skor

multimedia pembelajaran yang mencapai 4,68 sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Rata-rata skor ini juga selaras dengan komentar pemelajar yang dituliskan dalam angket. Keseluruhan saran menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran dapat diterima dengan baik dan dapat membantu mereka untuk berlatih menyimak simakan berbahasa Indonesia. Ada pula saran yang diberikan pemelajar guna menyempurnakan produk yang dikembangkan, yaitu adanya ketidaksesuaian kunci jawaban dan penambahan petunjuk pada bagian pengetahuan kosakata. Saran tersebut kemudian ditindaklanjuti oleh peneliti dengan melakukan revisi pada bagian-bagian tersebut.

Pemelajar GUN memberikan respons terhadap multimedia pembelajaran pada tanggal 28 Mei 2019 di ruang kelas Fakultas Sastra, Budaya, dan Komunikasi, UAD. Pemelajar BIPA tingkat madya tersebut juga memberi respons melalui angket dengan lima aspek penilaian, yaitu aspek materi, pembelajaran, tampilan, pemrograman, dan manfaat. Jumlah pemelajar GUN yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 11 mahasiswa. Berdasarkan hasil angket, didapatkan penilaian skor respons multimedia pembelajaran sebagai berikut. Aspek materi, memperoleh skor 4,15; aspek pembelajaran memperoleh skor 3,82; aspek tampilan dan pemrograman memperoleh skor 4,12; dan aspek manfaat memperoleh skor 3,67. Kelima aspek berada pada kategori “Baik”. Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat diketahui bahwa respon pemelajar GUN terhadap multimedia pembelajaran menyimak positif sebab rata-rata skor respons dari pemelajar sebesar 3,98 dengan kategori “Baik”.

Berdasarkan respons pemelajar BIPA dari YMU dan GUN tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif mendapat respons positif dari pengguna. Respons positif tersebut dapat dilihat pada rata-rata keseluruhan aspek yang mencapai 4,35 sehingga masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Secara umum, proses pemberian respons berlangsung dengan lancar. Pemelajar BIPA tingkat madya antusias mencoba multimedia pembelajaran menyimak. Selain itu, komentar yang mereka berikan bersifat positif. Berdasarkan hal tersebut, multimedia pembelajaran ini dapat digunakan sebagai langkah alternatif untuk mengatasi persoalan motivasi pemelajar yang rendah untuk berlatih menyimak. Hal ini disebabkan media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik terhadap proses pembelajaran sehingga menimbulkan motivasi belajar (Sudjana & Rivai, 2002: 2).

## **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian ini belum sampai pada tahap uji efektivitas untuk mengetahui keefektifan penerapan multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif ini pada pemelajar BIPA tingkat madya. Multimedia pembelajaran menyimak ini baru sampai pada tahap uji pakar (*expert judgement*) dan uji respons pengguna.
2. Produk yang dikembangkan tidak dapat diperbarui sendiri secara langsung oleh pengguna sebab isi multimedia tersebut bersifat statis. Oleh karena itu,

pengguna yang ingin mengubah isi multimedia pembelajaran tersebut harus memahami bahasa pemrograman.

3. Tidak digunakannya ukuran yang pasti untuk mengukur berapa kata per menit dalam setiap simakan yang sesuai untuk pemelajar BIPA tingkat madya. Kecepatan simakan dalam multimedia pembelajaran ini didasarkan pada hasil diskusi antara peneliti dengan pengajar keterampilan menyimak pada program BIPA.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan tentang Produk**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan tiga hal sebagai berikut.

*Pertama*, penelitian ini menghasilkan multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya. Multimedia pembelajaran ini menyediakan materi menyimak yang sesuai dengan kompetensi pemelajar BIPA tingkat dengan lima tema, yaitu sosial budaya, pariwisata, lingkungan hidup, pendidikan, dan hiburan. Masing-masing tema terbagi menjadi tiga topik dengan simakan berupa audio dan video serta monolog dan dialog.

Multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif untuk pemelajar BIPA tingkat madya dikembangkan menggunakan adaptasi prosedur pengembangan Borg & Gall, yaitu: (1) pengumpulan informasi dengan melakukan analisis kebutuhan menggunakan wawancara dan angket, (2) perencanaan pengembangan produk yang meliputi kegiatan penetapan kompetensi keterampilan menyimak, pembuatan desain pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif, penyusunan *flowchart*, dan pembuatan *Storyboard*, (3) pengembangan produk yang meliputi penyiapan teks, pengumpulan dan pengembangan materi menyimak, dan pembuatan audio/rekaman, (4) evaluasi produk, yaitu uji kelayakan produk dengan melakukan validasi ahli (*expert judgement*) dan respons pengguna, dilanjutkan dengan revisi produk agar

multimedia pembelajaran dinyatakan layak, dan (5) penyelesaian produk akhir, yaitu menindaklanjuti saran dari pemelajar BIPA tingkat madya, mengemas multimedia pembelajaran dalam bentuk CD, dan menggandakan serta mendistribukan CD multimedia pembelajaran tersebut kepada pengajar dan pemelajar BIPA tingkat madya.

*Kedua*, multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif mendapat penilaian “Sangat Baik” dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan skor 4,58 dalam skala 5 dengan rincian ahli materi I memberikan skor 4,42 dalam skala 5 dan ahli materi II memberikan skor 4,75 dalam skala 5. Sementara itu, ahli media memberikan skor 4,45 dalam skala 5. Dengan demikian, multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

*Ketiga*, multimedia pembelajaran menyimak berdasarkan strategi metakognitif mendapat respons dengan kategori “Sangat Baik” dari pengguna, yaitu pemelajar BIPA tingkat madya. Pemelajar tersebut merupakan mahasiswa Yunnan Minzu University (YMU) dan Guangxi University for Nationalities (GUN) yang berasal dari Tiongkok. Skor yang diperoleh sebesar 4,35 dalam skala 5 sehingga multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif dinyatakan dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak.

## **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran pemanfaatan multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian, yaitu bagi pengajar BIPA

dan pemelajar BIPA tingkat madya. Berikut ini adalah penjabaran saran pemanfaatan produk tersebut.

### 1. Bagi Pengajar BIPA

Terdapat empat saran pemanfaatan produk bagi pengajar BIPA, khususnya pengajar keterampilan menyimak. *Pertama*, pengajar sebaiknya memberi penjelasan terlebih dahulu mengenai bagaimana cara mengoperasikan multimedia beserta menu dan fitur yang ada di dalamnya sehingga pemelajar BIPA dapat lebih mudah mengoperasikannya. *Kedua*, pada bagian pramenyimak (pengenalan konsep), dalam multimedia pembelajaran sudah disediakan gambar terkait topik, pertanyaan terkait gambar (untuk membangun diskusi), dan uraian singkat tentang topik. Pengajar dapat memfasilitasi pembangunan konteks terhadap suatu topik agar timbul diskusi antar pemelajar sehingga terjadi pertukaran informasi dan mengembangkan kemampuan berbicara pemelajar.

*Ketiga*, karena multimedia pembelajaran ini menggunakan strategi metakognitif yang menekankan pada bagaimana pemelajar dapat berpikir tentang proses berpikir/kognitifnya, diharapkan pengajar dapat menstimulus pengatahan metakognitif pemelajar dengan memberi penjelasan terkait strategi menyimak apa saja yang dapat digunakan untuk pemelajar menyelesaikan tugas-tugasnya.

*Keempat*, pengajar sebaiknya segera memberi umpan balik pada tugas yang berbentuk *essay* atau uraian agar pemelajar mengetahui bagaimana kemampuan menyimaknya. Pemelajar dapat mencetak jawaban soal *essay*-nya kemudian diserahkan kepada pengajar untuk diberi umpan balik.

## 2. Bagi Pemelajar BIPA

Terdapat tiga saran pemanfaatan produk yang ditujukan kepada pemelajar BIPA tingkat madya. *Pertama*, pemelajar BIPA sebaiknya membaca petunjuk yang telah disediakan terlebih dahulu agar dapat mengoperasikan multimedia dengan mudah. *Kedua*, pemelajar sebaiknya mengerjakan latihan terlebih dahulu sebelum masuk pada evaluasi. Pada opsi latihan, masih terdapat kunci jawaban untuk membantu pemelajar BIPA mengetahui jawaban yang benar, sedangkan pada opsi evaluasi sudah tidak terdapat kunci jawaban sehingga dapat mengukur komprehensi menyimak pemelajar BIPA. *Ketiga*, pemelajar BIPA sebaiknya selalu mengisi catatan refleksi/diari setelah selesai mengerjakan tugas menyimak agar dapat memahami kemampuan menyimak serta dapat meningkatkan kemampuan menyimak berdasarkan refleksi diri yang telah ditulis.

## C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Diseminasi produk dilakukan dengan cara membagikan multimedia pembelajaran menyimak dengan strategi metakognitif kepada pengajar keterampilan menyimak dan pemelajar BIPA. Selain itu, diseminasi produk ini juga dapat dilakukan dengan membuat artikel jurnal. Adapun pengembangan produk lebih lanjut yang dapat dilakukan, yaitu (1) pengembangan multimedia pembelajaran menyimak diharapkan tidak hanya untuk tingkat madya, tetapi juga menyasar pada tingkat dasar dan lanjut, (2) pilihan topik dalam multimedia pembelajaran dapat dibuat lebih bervariasi, misalnya dalam bidang politik, hukum, sains, olahraga, kesehatan, dan sebagainya, (3) multimedia pembelajaran menyimak diharapkan tidak hanya terbatas berbasis komputer, tetapi juga dapat

dikembangkan berbasis sistem operasi di telepon genggam agar lebih praktis, dan (4) strategi pembelajaran yang diterapkan dalam multimedia pembelajaran dapat dikembangkan dengan strategi pembelajaran yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Badan Bahasa. (2014). Peta lembaga penyelenggara program bahasa indonesia bagi penutur asing (bipa). Retrieved from <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/bipa/petabipa/>.
- Blake, R. (2016). Technology and the four skills. *Language Learning and Technology*, 20(2).
- Borg, W. R., Gall, M. D., & Gall, J. P. (1983). *Educational research: an introduction* (4<sup>th</sup> ed.). New York: Longman.
- Brett, D. & Gonzalez-Lloret, M. (2009). Technology-enhanced materials. Dalam M. H. Long & C.J. Doughty (Eds.), *The Handbook of Language Teaching* (pp.250-266). United Kingdom: Wiley Blackwell.
- Brett, P. (1997). Comparative study of the effects of the use of multimedia on listening comprehension. *System*, 25(1), 39-53.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy*. New York: Longman Incorporation Inc.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching*. New York: Pearson Education.
- Brown, S. (2017). L2 listening. Dalam Eli Hinkel (Ed.), *The Handbook of Research in Second Language Teaching and Learning* (pp.201-213). New York: Routledge.
- Cairncross & Mannion (2001). Interactive multimedia and learning: realizing the benefits. *Innovations in Education and Teaching International*, 38(2).
- Carrier, K. A. (2003). Improving high school english language learner's second language listening through strategy instruction. *Bilingual Research Journal*, 27(3).
- Chang, A. C., Wu, B. W., & Pang, J. C. (2013). Second language listening difficulties perceived by low-level learners. *Perceptual & Motor Skills*, 116, 415-434.
- Choirunnisa, S. & Haryadi. (2015). Pengembangan media pembelajaran bahasa inggris berbasis komputer untuk keterampilan menyimak bagi siswa sma kelas x. *Jurnal Lingtera*, 2(2).

- Cross, J. (2009). Effects of listening strategy instruction on news videotext comprehension. *Language Teaching Research, 13*(2), 151-176.
- Darling-Hammond, L., Austin, K., Cheung, M., & Martin, D. (2003). Thinking about thinking: metacognition. Retrieved from [https://www.learner.org/courses/learningclassroom/support/09\\_metacog.pdf](https://www.learner.org/courses/learningclassroom/support/09_metacog.pdf).
- Dousti, H. & Abolfathiasl, H. (2013). The effect of metacognitive listening strategy training on efl learner's listening sub-skills performance. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature, 2*(4).
- Goh, C. C. M. (2000). A cognitive perspective on language learners' listening comprehension problems. *System, 28*(1), 55–75.
- Goh, C. C. M. (2008). Metacognitive instruction for second language listening development: theory, practice and research implications. *RELC Journal, 39*(2).
- Goh, C. C. M. (2017). Cognition, metacognition, and l2 listening. Dalam Eli Hinkel (Ed.), *The Handbook of Research in Second Language Teaching and Learning* (pp.214-228). New York: Routledge.
- Hulstjin, J. H. (2003). Connectionist models of language processing and the training of listening skills with the aid of multimedia software. *Computer Assisted Language Learning, 16*(5), 413-425.
- Ivers, K. S. & Barron, A. E. (2002). *Multimedia projects in education: designing, producing, and assessing*. New York: John Wiley & Sons.
- Johnson, B. & Christensen, L. (2008). *Educational research: quantitative, qualitative, and mixed approaches* (3<sup>rd</sup> ed.). New Delhi: SAGE Publications.
- Jones, L. C. & Plass, J. L. (2002). Supporting listening comprehension and vocabulary acquisition in french with multimedia annotations. *The Modern Language Journal, 86*(4), 546-561.
- Kaur, K. (2014). Young learner's metacognitive knowledge of listening comprehension and pedagogical recommendations for the teaching of listening. *International Journal of Innovation in English Language Teaching and Research, 3*(2).
- Kramsch, C. (2001). *Context and culture in language teaching*. Oxford: Oxford University Press.

- Kusmiatun, A. (2015). *Mengenal bipa (bahasa indonesia bagi penutur asing) dan pembelajarannya*. Yogyakarta: K-media.
- Lebedeva, M. Y., Koltakova, E. V., Khaleeva, O. N., & Rusestkaya, M. N. (2017). Computer-assisted language learning for the development of listening skills: a case study of pre-university russian as a foreign language. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 6(1).
- Lee, W. W. & Owens, D. L. (2004). *Multimedia based-instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions* (2<sup>nd</sup> ed.). New York: John Wiley & Sons Inc.
- Levy, M. (2009). Technologies in use for second language learning. *The Modern Language Journal*, 93(9), 769-782.
- Mayer, R. E. (2007). *Multimedia learning*. New York: Cambridge University Press.
- McKay, S. M. (2003). Toward an appropriate EIL pedagogy: re-examining common ELT assumptions. *International Journal of Applied Linguistics*, 13(1).
- Megawati, C. (2014). Pengembangan media pembelajaran bipa tingkat menengah melalui e-book interaktif di program incountry universitas neegeri malang tahun 2014. *NOSI*, 2(1), 62-70.
- Meskill, C. (1996). Listening skills development through multimedia. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 5(2), 179-201.
- Muliastuti, L. (2017). *Bahasa indonesia bagi penutur asing: acuan teori dan pendekatan pengajaran*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Newby, T. J., Stepich, D., Lehman, J., Russell, J. D., & Leftwich, A. T. (2011). *Educational technology for teaching and learning* (4<sup>th</sup> ed.). Boston: Pearson Education Inc.
- Oxford, R. L. (1990). *Language learning strategies: what every teacher should know*. Boston: Heinle & Heinle Publishers.
- Pun, M. (2013). The use of multimedia technology in English language teaching: a global perspective. *Crossing the border: International Journal of Interdisciplinary studies*, 1(1), 29-38.
- Rost, M. (2011). *Teaching and researching listening* (2<sup>nd</sup> ed.). United Kingdom: Pearson Education Limited.

- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2003). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2012). *Instructional technology and media for learning*. Boston: Pearson Education Inc.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2002). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan rnd*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, G. (2015). Metacognitive strategy used by american students in learning indonesian. *American Journal of Educational Research*, 3(12).
- Suyitno, I., Susanto, G., Kamal, M., & Fawzi, A. (2017). Teaching materials and techniques needed by foreign students in learning bahasa indonesia. *Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*, 1(1).
- Vandergrift, L. (2007). Recent developments in second and foreign language listening comprehension research. *Language Teaching*, 40, 191–210.
- Vandergrift, L. & Goh, C. C. M. (2009). Teaching and testing listening comprehension. Dalam M. H. Long & C.J. Doughty (Eds.), *The Handbook of Language Teaching* (pp.395-408). United Kingdom: Wiley Blackwell.
- Vandergrift, L. & Goh, C. C. M. (2012). *Teaching and learning: metacognition in action*. London: Routledge.
- Vaughan, T. (2001). *Multimedia: making it works*. New York: Mc Graw-Hill.
- Widoyoko, E.P. (2013). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zhang, Y. (2012). The impact of listening strategy on listening comprehension. *Theory and Practice in Language Studies*, 2(3).

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

### Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Keterampilan Menyimak Pemelajar BIPA Tingkat Madya

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1	Mampu memahami pokok pikiran dari program radio atau televisi berkaitan dengan berita sehari-hari	<p>Menyebutkan pokok pikiran dari program radio atau televisi yang berkaitan dengan berita sehari-hari</p> <p>Menemukan informasi detail dari televisi berkaitan dengan berita sehari-hari</p> <p>Menyimpulkan isi program radio atau televisi berkaitan dengan berita sehari-hari</p>
2	Mampu memahami pokok pikiran dalam suatu tuturan yang disampaikan dengan jelas dan berkaitan dengan hal-hal umum yang ditemukan saat bekerja, belajar, dan bersantai	<p>Menyebutkan informasi pokok dalam suatu tuturan yang disampaikan dengan jelas dan berkaitan dengan hal-hal umum yang ditemukan saat bekerja, belajar, dan bersantai.</p> <p>Menyebutkan informasi detail baik yang eksplisit maupun implisit dalam suatu tuturan yang disampaikan dengan jelas dan berkaitan dengan hal-hal umum yang ditemukan saat bekerja, belajar, dan bersantai.</p> <p>Menyebutkan kembali informasi yang didengar dalam suatu tuturan yang disampaikan dengan jelas dan berkaitan dengan hal-hal umum yang ditemukan saat bekerja, belajar, dan bersantai</p> <p>Menyimpulkan suatu tuturan yang disampaikan dengan jelas dan berkaitan dengan hal-hal umum yang ditemukan saat bekerja, belajar, dan bersantai.</p>
3	Mampu memahami pokok pikiran dari program radio atau televisi terkait topik serbaneka yang berkaitan dengan minat pribadi dan pekerjaan.	<p>Merangkum pokok pikiran dari program radio atau televisi dengan topik serbaneka (piknik, geografi, olahraga, hobi, petualangan, dll.) yang berkaitan dengan minat pribadi dan pekerjaan.</p> <p>Menyimpulkan isi dengaran dari program radio atau televisi dengan topik serbaneka (piknik, geografi, olahraga, hobi, petualangan, dll.) yang berkaitan dengan minat pribadi dan pekerjaan.</p>
4	Mampu memahami diskusi/pidato/ ceramah dengan alur argumen yang kompleks dengan topik yang sudah dikenal	<p>Mendeskripsikan secara terperinci informasi-informasi penting dari diskusi/ pidato/ ceramah dengan alur argumen yang kompleks dan topik yang sudah dikenal.</p> <p>Menyimpulkan isi diskusi/pidato/ ceramah dengan alur argumen yang kompleks dan topik yang sudah dikenal</p>
5	Mampu memahami film Indonesia berdurasi pendek yang beralur sederhana.	<p>Memahami tema, alur, latar, dan penokohan film yang ditayangkan.</p> <p>Menceritakan kembali isi film yang ditayangkan.</p>
6	Mampu memahami cerita rakyat Indonesia	<p>Memahami tema, alur, latar, dan penokohan cerita rakyat yang ditayangkan.</p> <p>Menceritakan kembali isi cerita rakyat yang ditayangkan.</p>

## Lampiran 2

### Kisi-Kisi Pedoman Wawancara kepada Pengajar Keterampilan Menyimak Program BIPA Tingkat Madya

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Proses pembelajaran menyimak	Aktivitas pra menyimak, menyimak, dan pasca menyimak	1
		Materi pembelajaran menyimak	1
2	Sumber belajar	Sumber bahan atau materi simakan	1
		Penggunaan sumber belajar	1
3	Strategi menyimak	Penggunaan strategi menyimak	1
		Pengajaran strategi menyimak	1
		Pengetahuan strategi metakognitif	1
4	Media pembelajaran	Penggunaan media pembelajaran	1
		Fungsi media pembelajaran menyimak dalam pembelajaran bahasa asing	1
		Media pembelajaran berbantuan komputer dalam pembelajaran bahasa asing	1
5	Evaluasi	Ketersediaan sarana	1
		Bentuk evaluasi	1
6	Kendala dalam pembelajaran menyimak	Kendala eksternal dalam pembelajaran menyimak	1
		Kendala internal dalam pembelajaran menyimak	1
		Upaya mengatasi kendala eksternal dan internal	1

### Lampiran 3

#### Transkrip Wawancara kepada Pengajar Keterampilan Menyimak Program BIPA Tingkat Madya

##### A. Transkrip Wawancara kepada Pengajar I

Narasumber	: Tri Sugiarto, M.Hum.
Hari, tanggal	: Kamis, 3 Mei 2018
Tempat	: Ruang Humas dan Kerja Sama, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY

- Peneliti : Bagaimana proses pembelajaran menyimak di kelas Bapak baik Yunnan maupun GDUFS, Pak?
- Narasumber : Materinya sama, *treatment*-nya yang berbeda.
- Peneliti : Kegiatan pra menyimak biasanya melakukan apa saja, ya, Pak?
- Narasumber : Pra menyimak biasanya *vocabulary building* dan mengontekskan topik.
- Peneliti : *Vocabulary building* biasanya bagaimana, Pak?
- Narasumber : Misalnya ada topik apa, mereka diajak berpikir pernah dengar kosakata apa. Kalau Yunnan ya, setelah kosakata-kosakata itu muncul, mereka akan kita minta untuk buat kalimat dengan kosakata itu. Kemudian variasi kelas katanya seperti apa sehingga secara konsep mereka sudah tahu mereka akan mendiskusikan apa.
- Peneliti : Kalau yang untuk GDUFS untuk *vocabulary building*-nya bagaimana, Pak?
- Narasumber : Sebenarnya sama. Tapi mereka tidak membuat kalimat. Ada dua mekanisme. Misal tema politik. Lalu mereka menulis di papan tulis kata-kata yang berkaitan dengan politik itu apa saja. Jadi vocabulary itu masuk mereka yang buat buat saya gitu. Misal ketika kamu punya topik makanan tradisional, yang di kepalamu apa, mereka akan tulis ke depan.
- Peneliti : Berarti input dari mereka sendiri, ya, Pak?
- Narasumber : Iya, input dari mereka sendiri. Misal bab itu terkait dengan apa. Jadi mereka sudah punya prekonsepsi dulu. Atau mekanisme yang kedua ada video pendek terkait topik yang akan disampaikan. Mereka diajak berpikir tentang apa itu.
- Peneliti : Bisa juga gambar-gambar tidak, Pak?
- Narasumber : Bisa juga. Bisa macem-macem.
- Peneliti : Untuk kegiatan menyimak sendiri Pak, Bapak menggunakan media apa?
- Narasumber : Laptop yang diproyeksikan dengan LCD
- Peneliti : Lebih banyak audio atau video, Pak?
- Narasumber : Lebih banyak audio. Meskipun itu bentuknya video, videonya nggak akan aku munculkan. Videonya aku munculkan setelah mereka selesai.
- Peneliti : Setelah selesai itu maksudnya setelah selesai mengerjakan atau bagaimana, Pak?
- Narasumber : Iya
- Peneliti : Latihan atau evaluasi dalam menyimak itu biasanya seperti apa, Pak?

- Narasumber : Bentuknya benar salah. *Completing sentence.*
- Peneliti : Ketika benar salah, terus mereka menjawab salah, apa yang Bapak lakukan?
- Narasumber : Diputar lagi audionya. Tapi nggak langsung. Biarkan mereka selesai dulu
- Peneliti : Kalau pilihan ganda?
- Narasumber : Tidak pernah. Malas membuat soal
- Peneliti : Essay, Pak?
- Narasumber : Itu nanti, *reinforcement*-nya. Ketika udah selesai, ada tugas, mereka menulis, itu *essay*.
- Peneliti : Berarti pasca menyimaknya itu lebih ke tugas yang lebih berat, ya Pak?
- Narasumber : Betul
- Peneliti : Ada yang lain, Pak untuk tugas pasca menyimak?
- Narasumber : Buat dialog. Mini drama biasanya terkait dengan apa konteks contohnya. Misalnya ketika audionya adalah perckapan, mereka lalu akan bikin percakapan.
- Peneliti : Selama satu semester itu mereka menyimak apa saja, ya, Pak?
- Narasumber : Sesuai sama topiknya, Mbak. Topiknya beda-beda sesuai dengan tema yang sudah ditentukan. Ada berita, negosiasi, dan lain-lain.
- Peneliti : Apakah tema itu selalu sama, Pak setiap tahun?
- Narasumber : Tidak. Tidak ada materi yang saklek. Sesuai dengan konteks mahasiswanya karena Yunnan dan GDU kan beda banget. Misalnya lagu, lagu di Yunnan seperti Jazz, tapi lagu Jazz terlalu mudah untuk GDUFS.
- Peneliti : Bapak mendapat audio dari mana?
- Narasumber : Dari Youtube, kemudian buku dari PPSDK, *BIPA Dahsyat*, sama buat sendiri
- Peneliti : Media pembelajaran menyimak yang biasanya Bapak gunakan apa, ya, Pak?
- Narasumber : Laptop, *speaker*, dan LCD
- Peneliti : Adakah kendala dalam pembelajaran BIPA?
- Narasumber : Bahan simakan yang kurang sesuai karena kemudian gak bisa maksain apa yang kita mau.
- Peneliti : Kurang sesuai maksudnya bagaimana itu, Pak?
- Narasumber : Kan ambilnya dari orang lain tuh. Misalnya kita mau membatasi kosakata yang terkait transportasi misalnya, nggak pakai kosakata ini-ini, tapi di sana ada, otomatis bocor.
- Peneliti : Kendala lain?
- Narasumber : *Nggak* ada sih cuma belum ada buku yang khusus membahas menyimak dan berbicara.
- Peneliti : Seperti bahan ajar itu, ya, Pak?
- Narasumber : Iya
- Peneliti : Kendala dari mahasiswa apa, Pak dalam menyimak?
- Narasumber : Kecepatan audionya sama kalau mereka standar sih, sama kayak kalau kita belajar bahasa Inggris, kosakata yang baru juga akan sulit. Kalau itu terlalu cepat walaupun kosakatanya kita tahu, juga akan jadi masalah. Tapi kalau gak kecepeten tapi kosakatanya *nggak* tahu juga akan jadi

- masalah.
- Peneliti : Ada modul tidak, Pak?
- Narasumber : Modul fiksnya belum ada. Maka buatlah. Nanti kita pakai
- Peneliti : Bapak menggunakan strategi menyimak tertentu?
- Narasumber : Aduh, aku tu bukan orang pendidikan jadi aku tu nggak tau startegi menyimak yang baik itu apa. Saya orang sastra, jadi yang saya pakai adalah rasa. Jadi kalau misalnya mereka sesuai dengan prosedur yang kurasa itu baik untuk pengajaran BIPA, karena proyeksiku ketika aku belajar bahasa Inggris dan ini sulit, maka aku nggak akan ajarkan ke mereka.
- Peneliti : Apakah Bapak pernah mendengar mengenai strategi metakognitif?
- Narasumber : Belum.
- Peneliti : Bagaimana pendapat Bapak terkait media pembelajaran menyimak berbantuan komputer? Apakah itu dapat membantu mereka?
- Narasumber : Bisa, di sana (di Tiongkok) juga mereka seperti itu. Mereka di sana menyimak di laboratorium bahasa. Tapi agak sulit kalau di sini, karena laboratorium bahasa banyak dipakai untuk mahasiswa Jerman, Perancis, Inggris. Itu (media berbantuan komputer) bagus dan bisa dipakai asal dikoordinasikan dengan pemilik gedung. Tapi sebenarnya nggak harus pakai lab kan. Mahasiswa bisa bawa laptop dan *headset*, kan?.
- Peneliti : Iya Pak.
- Narasumber : Bisa. Nah jadi akan lebih mudah bawa laptop dan *headset* daripada di lab bahasa.
- Peneliti : Iya, Pak. Terima kasih, Pak atas waktu dan kesempatannya.
- Narasumber : Sama-sama, Mbak.

## B. Transkrip Wawancara kepada Pengajar II

Narasumber	: Intan Rawit Sapanti, M.Hum.
Hari, tanggal	: Senin, 7 Mei 2018
Tempat	: Ruang Dosen Fakultas Sastra, Budaya, dan Komunikasi, UAD

- Peneliti : Proses pembelajaran menyimak di kelas Ibu biasanya seperti apa, Bu?
- Narasumber : Biasanya ada *preteaching* dulu ya untuk kegiatan pra-nya. Jadi ngobrol-ngobrol dulu, terus ada kosakatanya dulu biasanya, terus juga misalnya ada gambar-gambar, udah pernah liat belum tentang ini? Baru mulai masuk ke suaranya itu setelah mempelajari kosakatanya sudah siap, saya pakai di teks *listening*, baru mulai menyimak rekamannya. Itu juga biasanya diulang 3 kali sampai 5 kali tergantung. Kemarin saya makainya ada teks yang anak-anak, dongeng anak-anak, itu udah pelan banget, terus kalau udah terakhir-terakhir itu udah mulai radio, berita. Pascanya ada soal untuk mengetes. Mengetes pemahamannya. Paham nggak? Kadang sambil ngobrol juga dan ada tes tulis juga, Mbak.
- Peneliti : Soalnya bentuknya biasanya seperti apa, Bu?
- Narasumber : Biasanya uraian. Kadang ada juga *true false*. ABC juga.
- Peneliti : Oh, pilihan ganda, ya, Bu?
- Narasumber : Iya, pilihan ganda
- Peneliti : Kalau isian singkat itu Bu, seperti teks rumpang itu?
- Narasumber : Iya, ada juga. Itu kemarin pernah ndengerin siaran radio apa ya, terus takkasih teks rumpangnya
- Peneliti : Untuk mengisi ya, Bu?
- Narasumber : Iya
- Peneliti : Biasanya kalau pengenalan kosakata ini seperti apa, Bu?
- Narasumber : Biasa aja sih. Bisa ngobrol, pernah denger kata ini belum. Tapi tidak buka kamus, tidak langsung tahu artinya. Bisa muter-muter dulu
- Peneliti : Berarti lebih mengenalkan konteks ya, Bu?
- Narasumber : Iya
- Peneliti : Materi dalam satu semester itu dalam menyimak, biasanya menyimak apa saja, Bu?
- Narasumber : Biasanya ada percakapan, dialog, monolog, terus ada dongeng, ada siaran radio, terus berita, sama apalagi kemarin ya. film juga pernah. Film sama lagu.
- Peneliti : Kalau pengumuman seperti itu, Bu?
- Narasumber : Iya
- Peneliti : Kalau ceramah?
- Narasumber : Belum. Pidato juga belum.
- Peneliti : Ada tema-tema tertentu tidak, Bu?
- Narasumber : Iya, tapi nggak saklek. Satu pertemuan satu tema. Misal ambil dari BBC tentang kenaikan bensin
- Peneliti : Satu pertemuan ada berapa audio, Bu?
- Narasumber : Satu aja. Evaluasinya nanti yang lama. Apalagi dengerinnya harus 3 kali

- sampai 5 kali.
- Peneliti : Ibu lebih ke audio atau video di kelas?
- Narasumber : 50 : 50 sih. Karena kalau video kadang ter-*distrack*. Film sama Youtube itu paling yang video.
- Peneliti : Kalau film, dulu Ibu pernah film apa Bu?
- Narasumber : Denias apa ya.. Dari buku *BIPA Dashyat* itu sudah ada soal-soalnya, sama sinopsisnya.
- Peneliti : Berarti apakah pakai buku *BIPA Dahsyat* juga, Bu?
- Narasumber : Itu referensi saja.
- Peneliti : Mereka itu tingkatnya apa ya, Bu?
- Narasumber : C1-B2. Menengah
- Peneliti : Rata-rata memang menengah ya, Bu?
- Narasumber : Iya, karena sudah dua tahun (belajar bahasa Indonesia)
- Peneliti : Kalau Ibu mendapatkan audio itu biasanya dari mana, Bu?
- Narasumber : Biasanya bikin sendiri yang monolog dan dialog itu, ada yang *download* dari Youtube, terus kemarin dapat dari Mas Umar (pengajar BIPA lain). Mas Umar kan suka siaran di radio gitu.
- Peneliti : Pakai buku dari Badan Bahasa tidak, Bu?
- Narasumber : Kadang pakai juga, tergantung topik.
- Peneliti : Kalau di sini berarti ada tema per pertemuan, tidak Bu?
- Narasumber : Iya. Biasanya kita bahas dari awal silabus itu kita sesuaikan di RPS
- Peneliti : Kalau boleh tahu temanya apa saja nggih Bu?
- Narasumber : Temanya kita sesuaikan sama yang di kompetensi dasar itu (dari Badan Bahasa). Tapi kita sesuaikan dari yang CEFR itu. Misalnya yang menengah temanya tentang apa.
- Peneliti : Apakah ada modul?
- Narasumber : Paling *hand out* tiap pertemuan, soal gitu. Belum ada yang khusus gitu, buku gitu. Oh iya, ada ada pernah bikin, tapi yang itu C1
- Peneliti : Berarti tidak dipakai ya, Bu?
- Narasumber : Tidak dipakai soalnya tidak pas
- Peneliti : Lalu apakah Ibu menggunakan strategi menyimak tertentu dalam pembelajaran menyimak?
- Narasumber : Enggak sih.
- Peneliti : Lebih yang ke pra menyimak, menyimak, dan pasca menyimak ya Bu?
- Narasumber : Iya
- Peneliti : Apakah Anda mengajarkan strategi menyimak untuk pembelajar?
- Narasumber : Iya. Seperti di TOEFL. Jadi tidak menyimak kata per kata.
- Peneliti : Kalau tentang strategi metakognitif Bu?
- Narasumber : Itu belum menerapkan
- Peneliti : Jadi masih baru ya, Bu?
- Narasumber : Ya, bisa buat inovasi itu. Soalnya kadang bosan juga kan menyimak, ngapain. Ndengerin.
- Peneliti : Media yang digunakan Ibu dalam pembelajaran menyimak apa ya?
- Narasumber : Video, MP3, LCD, pakai HP juga kadang (untuk merekam suara)
- Peneliti : Di kelas sudah ada *speaker*, Bu?
- Narasumber : Iya, sudah *connect* langsung
- Peneliti : Tapi ada komputer khusus itu tidak, Bu untuk menyimak?
- Narasumber : *Nggak* ada sih.
- Peneliti : Tapi di sini ada lab bahasa gitu tidak, ya, Bu?

- Narasumber : Di kampus 2
- Peneliti : Dan mereka kalau yang ICLC ini kuliahnya di mana, Bu?
- Narasumber : Di kampus 4 sini.
- Peneliti : Oh ya Bu, kalau di Tiongkok kan mereka menyimak pakai komputer, istilahnya berbasis computer. Jadi sendiri-sendiri menyimaknya. Terus saya baca di jurnal-jurnal gitu kalau pembelajaran bahasa Inggris di berbagai negara juga memakai itu. Nah, menurut Ibu, perlu tidak pembelajaran memakai komputer atau laptop untuk menyimak, Bu?
- Narasumber : Iya sih. Saya pikir juga di kelas itu ada fasilitasnya. Saya pikir itu penting dan mendukung. Seperti kita belajar bahasa Inggris TOEFL itu. Dan pakai headset yang kedap suara, kan lebih konsen karena kalau di kelas pakai *speaker* kayak gini kan lebih *noise*. Apakah di UNY sudah memakai lab bahasa untuk menyimak?
- Peneliti : Belum, Bu. Jadi Pak Dede menyarankan memakai laptop dan *earphone*
- Narasumber : O begitu. Dulu kelas saya *speaker* pernah *trouble*. Saya *backup* dengan HP. Jadi saya kirim audio lewat HP dan mereka mendengarkan melalui *earphone*. Saya kirim via Whatsapp. Nah masalahnya kita belum punya media ajar yang udah fiks. Misal kalau bahasa Inggris TOEFL kan udah ada bahan-bahannya, enak kita pakai komputer. Soal ABCD, dialog, sudah ada instrumennya untuk latihan. Nah, kita BIPA belum banyak.
- Peneliti : Oh ya Bu, berarti ada fasilitas lab bahasa ya, Bu?
- Narasumber : Ada. Tapi di kampus 2. Alternatifnya bisa pakai laptop dan *earphone*
- Peneliti : Kendala dalam pembelajaran menyimak apa ya, Bu?
- Narasumber : Iya, LCD. Kemarin kan baru pindah ke sini, tapi sekarang udah oke. Terus bahan simakannya kita harus buat sendiri. Dari Badan Bahasa juga terbatas kan.
- Peneliti : Kendala internal dalam pembelajaran BIPA apa, Bu?
- Narasumber : Anak-anaknya kan kadang ada yang males, ada yang tidak mau membuka diri di luar kelas, temenan sama orang Indonesia. Motivasinya kurang sekali. Jadi kayak di kelas aja. Dan itu *nggak* bisa kayak mereka ke kampus belajar di luar mereka *nggak*. Padahal di sini kan lab yang terbuka untuk bahasa Indonesia. Mereka pergi ke pasar bisa ngobrol, ke toko bisa latihan. Tapi mereka motivasinya kurang
- Peneliti : Kosakatanya bagaimana, Bu?
- Narasumber : Nah, karena motivasinya kurang, maka kosakata dia juga tidak berkembang pesat. Padahal kalau dia mau denger, mau temenan aja sama satu orang aja, lalu latihan ngomong terus pasti kemampuannya berkembang
- Peneliti : Nah pada mau tidak itu, Bu?
- Narasumber : Nah, ituuu. Paling satu kelas cuma 1 atau 2 orang (yang mau berteman dan berbicara dengan orang Indonesia)
- Peneliti : Terkait kecepatan simakan bagaimana, Bu? Karena ada mahasiswa yang baginya suatu simakan itu terlalu cepat dan ada yang biasa aja
- Narasumber : Paling kita sesuaikan dengan levelnya saja. Masih A ya masih “apakah ... kamu .... sudah.... Kalau yang menengah ya belum bisa *full speed* kayak orang Indonesia. Siaran BBC itu bagus banget, kayak RRI, BBC itu bagus. Pas untuk anak menengah
- Peneliti : Upaya untuk mengatasi kendala?
- Narasumber : Kalau LCD dan speaker sudah teratasi. Pakai HP. Kalau yang dari

mahasiswanya, saya ajak keluar, jalan-jalan, ke museum. Tugasnya mengamati, kadang wawancara, Kemarin wawancara sama *cleaning service*, biar mereka menyimak juga *to*, soalnya wawancara dengan topik-topik tertentu, kadang taksuruh nyari orang buat memahaminya. Karena sebenarnya di sini udah lab-nya.

- Peneliti : Nama mata kuliah di sini menyimak saja atau menyimak dan berbicara?
- Narasumber : Menyimak saja
- Peneliti : Jadi ada mata kuliah lain apa saja, Bu?
- Narasumber : Sesuai *request*, jadi mereka satu tahun ini mau belajar apa saja. Kalau yang semester dua udah gak ada yang *skill* sih, lebih ke membaca sastra, dll
- Peneliti : Berarti lebih diperluas, ya, Bu?
- Narasumber : Iya. Ada ekonomi Indonesia juga, Bahasa Indonesia untuk Bisnis, Bahasa Indonesia untuk Pariwisata
- Peneliti : Baik, Bu. Terima kasih ya Bu atas waktunya.
- Narasumber : Sama-sama, Mbak.

## Lampiran 4

### Angket Analisis Kebutuhan untuk Pemelajar BIPA Tingkat Madya

#### KUESIONER ANALISIS KEBUTUHAN

Dengan hormat,

perkenalkan, nama saya Widi Astuti. Saya adalah mahasiswa Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta. Saat ini saya sedang mengerjakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak dengan Strategi Metakognitif untuk Pembelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Madya”. Oleh karena itu, saya memohon bantuan Saudara untuk menjawab pertanyaan terkait pembelajaran menyimak dalam bahasa Indonesia di bawah ini. Atas kesediaan Anda dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini, saya ucapan terima kasih.

Hormat saya,  
Widi Astuti

#### Petunjuk Pengisian Kuesioner

- a. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang Anda anggap sesuai dengan pendapat Anda!**
- b. Pada nomor-nomor tertentu, pilihan jawaban dapat lebih dari satu.**

1. Bagaimana pendapat Anda terhadap pernyataan bahwa keterampilan menyimak penting dalam penguasaan kemampuan berbahasa Indonesia?
  - A. Sangat setuju
  - B. Setuju
  - C. Netral
  - D. Tidak setuju
  - E. Sangat tidak setuju
2. Apa tujuan Anda belajar menyimak dalam bahasa Indonesia?
  - A. Agar mampu memahami teks lisan berbahasa Indonesia sehingga dapat berkomunikasi dengan lancar.
  - B. Agar menjalankan kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia yang telah ditetapkan sebelumnya.
  - C. Agar dapat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh pengajar dalam pembelajaran menyimak.
  - D. Agar mendapat nilai bagus dalam mata kuliah menyimak
3. Apa yang Anda rasakan ketika menyimak (misalnya berita, lagu, acara TV, pidato, dan sebagainya) dalam bahasa Indonesia?
  - A. Sangat sulit
  - B. Sulit
  - C. Kadang sulit kadang mudah
  - D. Mudah
  - E. Sangat mudah

4. Apa saja sub keterampilan menyimak bahasa Indonesia yang Anda perlu kuasai?  
**(Jawaban dapat lebih dari satu)**
- A. Mengidentifikasi pokok pikiran atau gagasan utama suatu informasi berdasarkan input yang disimak
  - B. Mengidentifikasi hal-hal detail berdasarkan input yang disimak
  - C. Mengidentifikasi informasi penting baik yang tersurat maupun yang tersirat berdasarkan input yang disimak
  - D. Menjelaskan makna kata berdasarkan konteks yang mengikutinya
  - E. Menjelaskan atau menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan input yang disimak
  - F. Merangkum atau meringkas suatu informasi berdasarkan input yang disimak
  - G. Membuat simpulan suatu informasi berdasarkan input yang disimak
5. Apa kesulitan yang biasanya Anda temui ketika menyimak dalam bahasa Indonesia?  
**(Jawaban dapat lebih dari satu)**
- A. Kosakata yang tidak diketahui artinya
  - B. Tempo/kecepatan pembicara
  - C. Suara gangguan di kelas
  - D. Rasa cemas atau kecemasan terhadap input (teks yang disimak) dan tugas
  - E. Kesulitan memfokuskan perhatian pada input yang disimak
  - F. Aksen pembicara
  - G. Kurangnya kesempatan berlatih menyimak
6. Apa jenis teks yang Anda butuhkan dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia?
- A. Monolog
  - B. Dialog
  - C. Monolog dan dialog
7. Apa format teks yang Anda butuhkan dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia?
- A. Audio
  - B. Video
  - C. Audio dan video
8. Berapa durasi teks yang Anda butuhkan dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia?
- A. < 2 menit
  - B. 2 – 4 menit
  - C. 4 – 6 menit
  - D. > 6 menit
9. Topik apa yang Anda butuhkan dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia?  
**(silakan pilih 5)**
- A. Pendidikan
  - B. Pariwisata
  - C. Ekonomi
  - D. Sosial Budaya
  - E. Hiburan
  - F. Lingkungan hidup
  - G. Politik
  - H. Hukum
  - I. Kesehatan
  - J. Olahraga

10. Apa kegiatan yang Anda sukai dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia? **(Jawaban dapat lebih dari satu)**
- A. Diberikan pengetahuan mengenai latar belakang suatu topik/teks (*background knowledge*)
  - B. Dikenalkan kata-kata kunci (*keyword*) yang berhubungan dengan topik/teks yang akan disimak beserta cara membacanya (*how to pronounce*)
  - C. Dikenalkan struktur kalimat (tata bahasa) yang ada pada teks yang disimak.
11. Apa tipe tugas yang Anda sukai dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia? **(Jawaban dapat lebih dari satu)**
- A. Menjawab pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda berdasarkan input yang disimak
  - B. Menjawab pertanyaan dalam bentuk essay berdasarkan input yang disimak
  - C. Mengidentifikasi informasi atau hal-hal penting berdasarkan input yang disimak
  - D. Melengkapi teks yang rumpang berdasarkan input yang disimak
  - E. Mengevaluasi suatu pernyataan (benar salah) berdasarkan input yang disimak
  - F. Merespon teks yang disimak dengan membuat sebuah teks dengan genre atau jenis lain
  - G. Mengisi kolom tabel atau diagram berdasarkan input yang disimak
12. Apakah peran yang Anda harapkan sebagai pembelajar dalam pembelajaran menyimak?
- A. Saya berperan aktif dalam pembelajaran dan memiliki tingkat kontrol yang tinggi terhadap proses produksi bahasa
  - B. Saya berperan pasif dan tidak memiliki kontrol terhadap proses produksi bahasa.
  - C. Saya berperan pasif dan memiliki sedikit kontrol tetapi memberikan respon terhadap arahan pengajar.
  - D. Saya mendengarkan penjelasan pengajar dan mengulangi apa yang disampaikan pengajar tanpa memiliki kontrol terhadap konten dan metode pembelajaran.
13. Apakah peran pengajar yang Anda harapkan dalam pembelajaran menyimak?
- A. Sebagai fasilitator yang membantu saya belajar di kelas
  - B. Sebagai pusat kegiatan pembelajaran di kelas
  - C. Sebagai pengarah dalam kegiatan pembelajaran di kelas
  - D. Sebagai pendengar di luar kelas
14. Menurut Anda, apakah Anda perlu memiliki pengetahuan tentang diri sendiri (hal yang mendukung dan menghambat proses menyimak dari dalam diri) agar dapat menyimak dengan efektif?
- A. Ya
  - B. Tidak
15. Menurut Anda, apakah Anda perlu memiliki pengetahuan tentang tugas-tugas yang diberikan (seperti tujuan tugas menyimak, struktur dan organisasi teks/input yang disimak, dsb) agar dapat menyimak dengan efektif?
- A. Ya
  - B. Tidak
16. Menurut Anda, apakah Anda perlu memiliki pengetahuan tentang strategi atau cara yang dapat digunakan untuk menyimak dengan efektif?
- A. Ya

B. Tidak

17. Bagaimana gaya belajar atau cara belajar yang lebih Anda sukai untuk berlatih menyimak dalam bahasa Indonesia?
  - A. Menyimak secara individual (sendiri)
  - B. Menyimak berpasangan (dua orang)
  - C. Menyimak berkelompok (lebih dari 2 orang)
18. Menurut Anda, apakah teknologi dapat membantu Anda dalam belajar atau berlatih menyimak?
  - A. Ya
  - B. Tidak
19. Apakah Anda menyukai belajar atau berlatih menyimak dengan menggunakan komputer atau laptop (multimedia)?
  - A. Ya
  - B. Tidak
20. Bagaimana pendapat Anda jika dikembangkan media pembelajaran untuk belajar atau berlatih menyimak bahasa Indonesia menggunakan komputer atau laptop (multimedia)?
  - A. Sangat setuju
  - B. Setuju
  - C. Netral
  - D. Tidak setuju
  - E. Sangat tidak setuju

Yogyakarta, \_\_\_\_\_

(.....)

## Lampiran 5

### Angket Analisis Kebutuhan untuk Pemelajar BIPA Tingkat Madya

15

#### KUESIONER ANALISIS KEBUTUHAN

Dengan hormat,  
perkenalkan, nama saya Widi Astuti. Saya adalah mahasiswa Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta. Saat ini saya sedang mengerjakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak dengan Strategi Metakognitif untuk Pembelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Madya”. Oleh karena itu, saya memohon bantuan Saudara untuk menjawab pertanyaan terkait pembelajaran menyimak dalam bahasa Indonesia di bawah ini. Atas kesediaan Anda dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini, saya ucapan terima kasih.

Hormat saya,  
Widi Astuti

##### Petunjuk Pengisian Kuesioner

- a. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang Anda anggap sesuai dengan pendapat Anda!
- b. Pada nomor-nomor tertentu, pilihan jawaban dapat lebih dari satu.

1. Bagaimana pendapat Anda terhadap pernyataan bahwa keterampilan menyimak penting dalam penguasaan kemampuan berbahasa Indonesia?
  - A. Sangat setuju
  - B. Setuju
  - C. Netral
  - D. Tidak setuju
  - E. Sangat tidak setuju
2. Apa tujuan Anda belajar menyimak dalam bahasa Indonesia?
  - A. Agar mampu memahami teks lisan berbahasa Indonesia sehingga dapat berkomunikasi dengan lancar.
  - B. Agar menjalankan kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia yang telah ditetapkan sebelumnya.
  - C. Agar dapat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh pengajar dalam pembelajaran menyimak.
  - D. Agar mendapat nilai bagus dalam mata kuliah menyimak
3. Apa yang Anda rasakan ketika menyimak (misalnya berita, lagu, acara TV, pidato, dan sebagainya) dalam bahasa Indonesia?
  - A. Sangat sulit
  - B. Sulit
  - C. Kadang sulit kadang mudah
  - D. Mudah
  - E. Sangat mudah

4. Apa saja sub keterampilan menyimak bahasa Indonesia yang Anda perlu kuasai?  
**(Jawaban dapat lebih dari satu)**
- A. Mengidentifikasi pokok pikiran atau gagasan utama suatu informasi berdasarkan input yang disimak
  - B. Mengidentifikasi hal-hal detail berdasarkan input yang disimak
  - C. Mengidentifikasi informasi penting baik yang tersurat maupun yang tersirat berdasarkan input yang disimak
  - D. Menjelaskan makna kata berdasarkan konteks yang mengikutinya
  - E. Menjelaskan atau menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan input yang disimak
  - F. Merangkum atau meringkas suatu informasi berdasarkan input yang disimak
  - G. Membuat simpulan suatu informasi berdasarkan input yang disimak
5. Apa kesulitan yang biasanya Anda temui ketika menyimak dalam bahasa Indonesia?  
**(Jawaban dapat lebih dari satu)**
- A. Kosakata yang tidak diketahui artinya
  - B. Tempo/kecepatan pembicara
  - C. Suara gangguan di kelas
  - D. Rasa cemas atau kecemasan terhadap input (teks yang disimak) dan tugas
  - E. Kesulitan memfokuskan perhatian pada input yang disimak
  - F. Aksen pembicara
  - G. Kurangnya kesempatan berlatih menyimak
6. Apa jenis teks yang Anda butuhkan dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia?
- A. Monolog
  - B. Dialog
  - C. Monolog dan dialog
7. Apa format teks yang Anda butuhkan dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia?
- A. Audio
  - B. Video
  - C. Audio dan video
8. Berapa durasi teks yang Anda butuhkan dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia?
- A. < 2 menit
  - B. 2 – 4 menit
  - C. 4 – 6 menit
  - D. > 6 menit
9. Topik apa yang Anda butuhkan dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia?  
**(silakan pilih 5)**
- A. Pendidikan
  - B. Pariwisata
  - C. Lingkungan hidup
  - G. Politik

- C. Ekonomi  
D. Sosial Budaya  
 E. Hiburan

- H. Hukum  
 I. Kesehatan  
 J. Olahraga

10. Apa kegiatan yang Anda sukai dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia?  
**(Jawaban dapat lebih dari satu)**
- A. Diberikan pengetahuan mengenai latar belakang suatu topik/teks (*background knowledge*)  
 B. Dikenalkan kata-kata kunci (*keyword*) yang berhubungan dengan topik/teks yang akan disimak beserta cara membacanya (*how to pronounce*)  
C. Dikenalkan struktur kalimat (tata bahasa) yang ada pada teks yang disimak.
11. Apa tipe tugas yang Anda sukai dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia?  
**(Jawaban dapat lebih dari satu)**
- A. Menjawab pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda berdasarkan input yang disimak  
 B. Menjawab pertanyaan dalam bentuk essay berdasarkan input yang disimak  
 C. Mengidentifikasi informasi atau hal-hal penting berdasarkan input yang disimak  
 D. Melengkapi teks yang rumpang berdasarkan input yang disimak  
 E. Mengevaluasi suatu pernyataan (benar salah) berdasarkan input yang disimak  
 F. Merespon teks yang disimak dengan membuat sebuah teks dengan genre atau jenis lain  
 G. Mengisi kolom tabel atau diagram berdasarkan input yang disimak
12. Apakah peran yang Anda harapkan sebagai pembelajar dalam pembelajaran menyimak?
- A. Saya berperan aktif dalam pembelajaran dan memiliki tingkat kontrol yang tinggi terhadap proses produksi bahasa.  
B. Saya berperan pasif dan tidak memiliki kontrol terhadap proses produksi bahasa.  
C. Saya berperan pasif dan memiliki sedikit kontrol tetapi memberikan respon terhadap arahan pengajar.  
D. Saya mendengarkan penjelasan pengajar dan mengulangi apa yang disampaikan pengajar tanpa memiliki kontrol terhadap konten dan metode pembelajaran.
13. Apakah peran pengajar yang Anda harapkan dalam pembelajaran menyimak?
- A. Sebagai fasilitator yang membantu saya belajar di kelas  
B. Sebagai pusat kegiatan pembelajaran di kelas  
C. Sebagai pengarah dalam kegiatan pembelajaran di kelas  
D. Sebagai pendengar di luar kelas
14. Menurut Anda, apakah Anda perlu memiliki pengetahuan tentang diri sendiri (hal yang mendukung dan menghambat proses menyimak dari dalam diri) agar dapat menyimak dengan efektif?
- A. Ya  
B. Tidak

15. Menurut Anda, apakah Anda perlu memiliki pengetahuan tentang tugas-tugas yang diberikan (seperti tujuan tugas menyimak, struktur dan organisasi teks/input yang disimak, dsb) agar dapat menyimak dengan efektif?
- A. Ya  
B. Tidak
16. Menurut Anda, apakah Anda perlu memiliki pengetahuan tentang strategi atau cara yang dapat digunakan untuk menyimak dengan efektif?
- A. Ya  
B. Tidak
17. Bagaimana gaya belajar atau cara belajar yang lebih Anda sukai untuk berlatih menyimak dalam bahasa Indonesia?
- A. Menyimak secara individual (sendiri)  
B. Menyimak berpasangan (dua orang)  
C. Menyimak berkelompok (lebih dari 2 orang)
18. Menurut Anda, apakah teknologi dapat membantu Anda dalam belajar atau berlatih menyimak?
- A. Ya  
B. Tidak
19. Apakah Anda menyukai belajar atau berlatih menyimak dengan menggunakan komputer atau laptop (multimedia)?
- A. Ya  
B. Tidak
20. Bagaimana pendapat Anda jika dikembangkan media pembelajaran untuk belajar atau berlatih menyimak bahasa Indonesia menggunakan komputer atau laptop (multimedia)?
- A. Sangat setuju  
 B. Setuju  
C. Netral  
D. Tidak setuju  
E. Sangat tidak setuju

Yogyakarta, 4 Juni 2018

(.....彭薇 Sini.....)

## Lampiran 6

## **Surat Izin Validasi Ahli Materi**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326  
Laman: [pps.uny.ac.id](http://pps.uny.ac.id) E-mail: [pps@uny.ac.id](mailto:pps@uny.ac.id), [humas\\_pps@uny.ac.id](mailto:humas_pps@uny.ac.id)

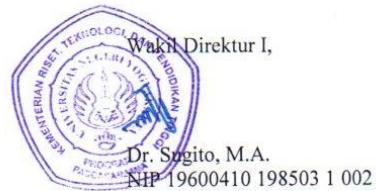
Nomor : 5129 /UN34.17/LT/2019 3 Mei 2019  
Hal : Izin Validasi

Yth. Bapak/Ibu Dr. Ari Kusmiyatun  
Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator materi pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Widi Astuti  
NIM : 16715251034  
Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Pembimbing : Dr. Nurhadi, M.Hum  
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menyimak Berdasarkan Strategi Metakognitif untuk Pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Madya

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281

Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326

Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas\_pps@uny.ac.id

Nomor : 5425 /UN34.17/LT/2019

3 Mei 2019

Hal : Izin Validasi

Yth. Bapak/Ibu Prof. Dr. Suroso

Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator media pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Widi Astuti

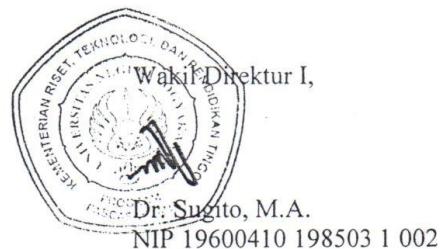
NIM : 16715251034

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Pembimbing : Dr. Nurhadi, M.Hum

Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menyimak Berdasarkan Strategi Metakognitif untuk Pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Madya

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.



## Lampiran 7

### Lembar Validasi Ahli Materi

#### **LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BERDASARKAN STRATEGI METAKOGNITIF UNTUK PEMELAJAR BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA) TINGKAT MADYA**

Mata Kuliah : Menyimak  
Sasaran Program : Pemelajar BIPA Tingkat Madya  
Pengembang : Widi Astuti, S.Pd.  
Narasumber Validasi :  
Hari, tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian sesuai dengan petunjuk berikut.

#### **A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek materi dan pembelajaran.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang”.

Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:

- 1 = sangat kurang
- 2 = kurang
- 3 = cukup
- 4 = baik
- 5 = sangat baik

5. Komentar, saran, dan simpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Berdasarkan Strategi Metakognitif untuk Pemelajar BIPA Tingkat Madya**

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Materi	Kesesuaian materi pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar					
	Kebenaran isi materi pembelajaran					
	Keluasan dan kedalaman cakupan uraian materi pembelajaran					
	Keaktualan materi pembelajaran					
	Keruntutan sistematika penyajian (struktur organisasi) materi pembelajaran					
	Kesesuaian kosakata dengan materi atau topik pembelajaran					
	Keefektifan kalimat dalam penyampaian materi pembelajaran					
	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia dalam penyampaian materi					
	Kesesuaian contoh untuk mendukung materi pembelajaran					
	Kesesuaian gambar atau ilustrasi untuk mendukung materi pembelajaran					
	Kemenarikan isi materi dalam memotivasi pemelajar untuk belajar/berlatih menyimak					
	Kesesuaian rumusan soal latihan dengan materi pembelajaran					
	Kejelasan petunjuk untuk mengerjakan soal latihan					
	Kecukupan pemberian soal latihan					
	Kebenaran kunci jawaban untuk membantu pemelajar berlatih menyimak					
	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam soal latihan					
	Kesesuaian audio untuk mendukung materi pembelajaran					
	Kesesuaian video untuk mendukung materi pembelajaran					
Pembelajaran	Kejelasan petunjuk belajar dalam media pembelajaran					
	Kesesuaian strategi pembelajaran yang diterapkan dalam media pembelajaran					
	Kemudahan memilih menu belajar oleh pemelajar					
	Pemberian motivasi kepada pemelajar melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam media pembelajaran					

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Pemberian kesempatan belajar dan berlatih menyimak mandiri kapan saja dan di mana saja					
	Kesesuaian umpan balik yang diberikan dengan tanggapan/jawaban pemelajar					

## B. Komentar dan Saran

## C. Simpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
  2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi
  3. Tidak layak untuk uji coba lapangan

\*Mohon Bapak/Ibu lingkari salah satu nomor pada pilihan yang telah disediakan.

Yogyakarta, .....

Ahli Materi

## Lampiran 8

### Hasil Validasi Ahli Materi I

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI  
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BERDASARKAN STRATEGI  
METAKOGNITIF UNTUK PEMELAJAR BAHASA INDONESIA  
BAGI PENUTUR ASING (BIPA) TINGKAT MADYA**

Mata Kuliah : Menyimak  
Sasaran Program : Pemelajar BIPA Tingkat Madya  
Pengembang : Widi Astuti, S.Pd.  
Narasumber Validasi : Dr. Ari Kusmiatun, M.Hum.  
Hari, tanggal : Senin, 20 Mei 2019

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian sesuai dengan petunjuk berikut.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek materi dan pembelajaran.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang”.  
Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:  
1 = sangat kurang  
2 = kurang  
3 = cukup  
4 = baik  
5 = sangat baik
5. Komentar, saran, dan simpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran Menyimak  
Berdasarkan Strategi Metakognitif untuk Pemelajar BIPA Tingkat Madya**

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Materi	Kesesuaian materi pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar					✓
	Kebenaran isi materi pembelajaran					✓
	Keluasan dan kedalaman cakupan uraian materi pembelajaran					✓
	Keaktualan materi pembelajaran					✓
	Keruntutan sistematika penyajian (struktur organisasi) materi pembelajaran					✓
	Kesesuaian kosakata dengan materi atau topik pembelajaran					✓
	Keefektifan kalimat dalam penyampaian materi pembelajaran					✓
	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia dalam penyampaian materi					✓
	Kesesuaian contoh untuk mendukung materi pembelajaran					✓
	Kesesuaian gambar atau ilustrasi untuk mendukung materi pembelajaran					✓
	Kemenarikan isi materi dalam memotivasi pemelajar untuk belajar/berlatih menyimak					✓
	Kesesuaian rumusan soal latihan dengan materi pembelajaran					✓
	Kejelasan petunjuk untuk mengerjakan soal latihan					✓
	Kecukupan pemberian soal latihan					✓
	Kebenaran kunci jawaban untuk membantu pemelajar berlatih menyimak				✓	
	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam soal latihan					✓
	Kesesuaian audio untuk mendukung materi pembelajaran					✓
	Kesesuaian video untuk mendukung materi pembelajaran					✓
Pembelajaran	Kejelasan petunjuk belajar dalam media pembelajaran					✓
	Kesesuaian strategi pembelajaran yang diterapkan dalam media pembelajaran					✓
	Kemudahan memilih menu belajar oleh pemelajar					✓
	Pemberian motivasi kepada pemelajar melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam media pembelajaran				✓	

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Pemberian kesempatan belajar dan berlatih menyimak mandiri kapan saja dan di mana saja					✓
	Kesesuaian umpan balik yang diberikan dengan tanggapan/jawaban pemelajar	.	.	✓		

#### B. Komentar dan Saran

1. Bagian materi akan lebih bagus jika terpola dg berbagai genre. Banyak teknik penyajian yg nyar dan strukturnya, & kreatifitas bahasanya.
2. Isi latar "Cerita Ulag" → ada yg! Recount → Rekon
3. Sumber-sumber gambar perlu dicantumkan selepas milik pribadi
4. Untuk feed back jawaban pd soal wajar bagaimana?
5. CD dalam akan lebih baik jika Cover juga

#### C. Simpulan

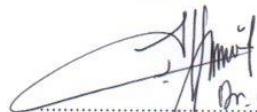
Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi
3. Tidak layak untuk uji coba lapangan

\*Mohon Bapak/Ibu lingkari salah satu nomor pada pilihan yang telah disediakan.

Yogyakarta, 20 Mei 2019

Ahli Materi



Dr. Ari Kusmiati, M.Hum

## Lampiran 9

### Hasil Validasi Ahli Materi II

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI  
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BERDASARKAN STRATEGI  
METAKOGNITIF UNTUK PEMELAJAR BAHASA INDONESIA  
BAGI PENUTUR ASING (BIPA) TINGKAT MADYA**

Mata Kuliah : Menyimak  
Sasaran Program : Pemelajar BIPA Tingkat Madya  
Pengembang : Widi Astuti, S.Pd.  
Narasumber Validasi :  
Hari, tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian sesuai dengan petunjuk berikut.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek materi dan pembelajaran.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang”.

Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:

1 = sangat kurang  
2 = kurang  
3 = cukup  
4 = baik  
5 = sangat baik

5. Komentar, saran, dan simpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran Menyimak  
Berdasarkan Strategi Metakognitif untuk Pemelajar BIPA Tingkat Madya**

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Materi	Kesesuaian materi pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar					✓
	Kebenaran isi materi pembelajaran					✓
	Keluasan dan kedalaman cakupan uraian materi pembelajaran					✓
	Keaktualan materi pembelajaran				✓	
	Keruntutan sistematika penyajian (struktur organisasi) materi pembelajaran					✓
	Kesesuaian kosakata dengan materi atau topik pembelajaran				✓	
	Keefektifan kalimat dalam penyampaian materi pembelajaran					✓
	Kesesuaian dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia dalam penyampaian materi					✓
	Kesesuaian contoh untuk mendukung materi pembelajaran					✓
	Kesesuaian gambar atau ilustrasi untuk mendukung materi pembelajaran					✓
	Kemenarikan isi materi dalam memotivasi pemelajar untuk belajar/berlatih menyimak					✓
	Kesesuaian rumusan soal latihan dengan materi pembelajaran					✓
	Kejelasan petunjuk untuk mengerjakan soal latihan					✓
	Kecukupan pemberian soal latihan					✓
	Kebenaran kunci jawaban untuk membantu pemelajar berlatih menyimak					✓
	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam soal latihan					✓
	Kesesuaian audio untuk mendukung materi pembelajaran				✓	
	Kesesuaian video untuk mendukung materi pembelajaran				✓	
Pembelajaran	Kejelasan petunjuk belajar dalam media pembelajaran					✓
	Kesesuaian strategi pembelajaran yang diterapkan dalam media pembelajaran					✓
	Kemudahan memilih menu belajar oleh pemelajar					✓
	Pemberian motivasi kepada pemelajar melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam media pembelajaran					✓

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Pemberian kesempatan belajar dan berlatih menyimak mandiri kapan saja dan di mana saja				✓	
	Kesesuaian umpan balik yang diberikan dengan tanggapan/jawaban pemelajar				✓	

#### B. Komentar dan Saran

*Media pembelajaran Mlogaritma bisa pembelajaran  
oleh dapat digunakan.*

#### C. Simpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi  
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi  
3. Tidak layak untuk uji coba lapangan

\*Mohon Bapak/Ibu lingkari salah satu nomor pada pilihan yang telah disediakan.

Yogyakarta, 14.....Mei 2019

Ahli Materi

*Prof. Dr. Suroso, M.Pd.*

## Lampiran 10

### Surat Izin Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
PROGRAM PASCASARJANA  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326  
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas\_pps@uny.ac.id

---

Nomor : 9805 /UN34.17/LT/2019 14 Mei 2019  
Hal : Izin Validasi

Yth. Bapak/Ibu Estu Miyarso, M.Pd.  
Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator media pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Widi Astuti  
NIM : 16715251034  
Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Pembimbing : Dr. Nurhadi, M.Hum  
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menyimak Berdasarkan Strategi Metakognitif untuk Pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Madya

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wakil Direktur I,  
Dr. Sugito, M.A.  
NIP 19600410 198503 1 002

## Lampiran 11

### Lembar Validasi Ahli Media

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

#### MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BERDASARKAN STRATEGI METAKOGNITIF UNTUK PEMELAJAR BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA) TINGKAT MADYA

Mata Kuliah : Menyimak  
Sasaran Program : Pemelajar BIPA Tingkat Madya  
Pengembang : Widi Astuti, S.Pd.  
Narasumber Validasi :  
Hari, tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian sesuai dengan petunjuk berikut.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek tampilan dan pemrograman.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang”.

Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:

- 1 = sangat kurang
- 2 = kurang
- 3 = cukup
- 4 = baik
- 5 = sangat baik

5. Komentar, saran, dan simpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran Menyimak  
Berdasarkan Strategi Metakognitif untuk Pemelajar BIPA Tingkat Madya**

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan	Kesesuaian proporsi <i>layout</i> atau tata letak teks, gambar, audio, dan video					
	Kesesuaian <i>background</i> media pembelajaran					
	Keterbacaan teks atau tulisan dalam media pembelajaran					
	Kesesuaian gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran					
	Kesesuaian ukuran gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran					
	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran					
	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran					
	Kesesuaian struktur atau bentuk navigasi					
	Kesesuaian penempatan tombol dan ikon dalam media pembelajaran					
	Kesesuaian ukuran tombol dan ikon dalam media pembelajaran					
	Konsistensi tombol dalam setiap halaman media pembelajaran					
	Kesesuaian animasi dalam media pembelajaran					
	Kejelasan audio dalam media pembelajaran					
	Kejelasan video dalam media pembelajaran					
Pemrograman	Kesesuaian komposisi dan kombinasi warna dalam media pembelajaran					
	Kesesuaian sampul ( <i>cover</i> ) dengan isi media pembelajaran					
	Kemudahan mengoperasikan media pembelajaran					
	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran					
	Kualitas interaksi media pembelajaran dengan pengguna					

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Kemudahan memilih menu dan tombol dalam media pembelajaran					
	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari dalam media pembelajaran					
	Kesesuaian umpan balik yang diberikan terhadap respons pemelajar					

## B. Komentar dan Saran

## C. Simpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
  2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi
  3. Tidak layak untuk uji coba lapangan

*\*Mohon Bapak/Ibu lingkari salah satu nomor pada pilihan yang telah disediakan.*

Yogyakarta, .....

Ahli Media

## Lampiran 12

### Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BERDASARKAN STRATEGI METAKOGNITIF UNTUK PEMBELAJAR BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA) TINGKAT MADYA

Mata Kuliah : Menyimak  
Sasaran Program : Pemelajar BIPA Tingkat Madya  
Pengembang : Widi Astuti, S.Pd.  
Narasumber Validasi : Estu Miyarso, M.Pd.  
Hari, tanggal : Rabu, 15 Mei 2019

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian sesuai dengan petunjuk berikut.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek tampilan dan pemrograman.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang”. Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:  
1 = sangat kurang  
2 = kurang  
3 = cukup  
4 = baik  
5 = sangat baik
5. Komentar, saran, dan simpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran Menyimak  
Berdasarkan Strategi Metakognitif untuk Pemelajar BIPA Tingkat Madya**

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan	Kesesuaian proporsi <i>layout</i> atau tata letak teks, gambar, audio, dan video			✓		
	Kesesuaian <i>background</i> media pembelajaran		✓			
	Keterbacaan teks atau tulisan dalam media pembelajaran			✓		
	Kesesuaian gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran				✓	
	Kesesuaian ukuran gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran				✓	
	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran			✓		
	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran			✓		
	Kesesuaian struktur atau bentuk navigasi		✓			
	Kesesuaian penempatan tombol dalam media pembelajaran			✓		
	Kesesuaian ukuran tombol dalam media pembelajaran				✓	
	Konsistensi tombol dalam setiap halaman media pembelajaran			✓		
	Kesesuaian animasi dalam media pembelajaran				✓	
	Kejelasan audio dalam media pembelajaran				✓	
	Kejelasan video dalam media pembelajaran					✓
Pemrograman	Kesesuaian komposisi dan kombinasi warna dalam media pembelajaran			✓		
	Kesesuaian sampul ( <i>cover</i> ) dengan isi media pembelajaran				✓	
	Kemudahan mengoperasikan media pembelajaran				✓	
	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran			✓		
	Kualitas interaksi media pembelajaran dengan pengguna				✓	

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Kemudahan memilih menu dan tombol dalam media pembelajaran				✓	
	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari dalam media pembelajaran				✓	
	Kesesuaian umpan balik yang diberikan terhadap respons pemelajar					✓

#### B. Komentar dan Saran

1. Font atau jenis huruf pada halaman awal lebih baik diganti font yang berjenis futuristic.
2. Warna latar belakang (background) dibuat lebih soft.
3. Judul multimedia pembelajaran lebih baik dibuat rata kiri.
4. Ukuran font diperbesar agar pengguna nyaman.
5. Nama tombol (button) yang sebelumnya berbahasa Indonesia diganti menggunakan bahasa Inggris agar lebih mudah dipahami Pengguna.
6. Tombol navigasi dasar harus ada pada setiap halaman.
7. Warna pada pilihan ganda sangat tajam sehingga perlu diganti yang lebih soft.
8. Font pada pilihan "Pengetahuan Diri", "Pengetahuan Tugas", "Pengetahuan Strategi", dan "Mulai" diganti karena kurang sesuai.
9. Isian pada menu profil diminimalisasi karena terlalu banyak.

#### C. Simpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi
3. Tidak layak untuk uji coba lapangan

\*Mohon Bapak/Ibu lingkari salah satu nomor pada pilihan yang telah disediakan.

Yogyakarta, 15 Mei 2019

Ahli Media

  
ESTU MIYARSO, M.Pd.

## Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**  
**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BERDASARKAN STRATEGI**  
**METAKOGNITIF UNTUK PEMELAJAR BAHASA INDONESIA**  
**BAGI PENUTUR ASING (BIPA) TINGKAT MADYA**

Mata Kuliah : Menyimak  
Sasaran Program : Pemelajar BIPA Tingkat Madya  
Pengembang : Widi Astuti, S.Pd.  
Narasumber Validasi : Estu Miyarso, M.Pd.  
Hari, tanggal : Jumat, 17 Mei 2019

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian sesuai dengan petunjuk berikut.

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek tampilan dan pemrograman.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang”. Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:  
1 = sangat kurang  
2 = kurang  
3 = cukup  
4 = baik  
5 = sangat baik
5. Komentar, saran, dan simpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

2

**Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran Menyimak**  
**Berdasarkan Strategi Metakognitif untuk Pemelajar BIPA Tingkat Madya**

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan	Kesesuaian proporsi <i>layout</i> atau tata letak teks, gambar, audio, dan video	✗	✓	✓		
	Kesesuaian <i>background</i> media pembelajaran	✓		✓		
	Keterbacaan teks atau tulisan dalam media pembelajaran		✓			
	Kesesuaian gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran			✓		
	Kesesuaian ukuran gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran			✓		
	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran			✓		
	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran		✓			
	Kesesuaian struktur atau bentuk navigasi			✓		
	Kesesuaian penempatan tombol dalam media pembelajaran				✓	
	Kesesuaian ukuran tombol dalam media pembelajaran				✓	
	Konsistensi tombol dalam setiap halaman media pembelajaran				✓	
	Kesesuaian animasi dalam media pembelajaran			✓		
	Kejelasan audio dalam media pembelajaran			✓		
	Kejelasan video dalam media pembelajaran				✓	
Pemrograman	Kesesuaian komposisi dan kombinasi warna dalam media pembelajaran			✓		
	Kesesuaian sampul ( <i>cover</i> ) dengan isi media pembelajaran			✓		
	Kemudahan mengoperasikan media pembelajaran			✓		
	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran			✓		
	Kualitas interaksi media pembelajaran dengan pengguna				✓	

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Kemudahan memilih menu dan tombol dalam media pembelajaran					✓
	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari dalam media pembelajaran					✓
	Kesesuaian umpan balik yang diberikan terhadap respons pemelajar					✓

#### B. Komentar dan Saran

1. Judul multimedia pembelajaran dijadikan tiga baris.
2. Ukuran font diperbesar pada menu Petunjuk, Uraian pada menu Materi, dan petunjuk memilih kesakata.
3. Ilustrasi/gambar pada materi bisa disajikan dalam bentuk Background agar penyajian tidak monoton.
4. Tulisan "Pengetahuan Diri", "Pengetahuan Tugas" dan "Pengetahuan Strategi" diperbaiki kembali. Sebab jika di-minimize hanya terlihat tulisan "Pengetahuan".
5. Menu Mulai sebaiknya diganti menjadi Evaluasi.
6. Kunci jawaban tidak perlu dimunculkan pada menu Mulai. Sebab menu Mulai digunakan sebagai evaluasi. Kunci jawaban hanya dimunculkan pada latihan yang ada pada menu Materi.
7. Pada bagian Pertanyaan refleksi, sebaiknya kata tanya "Apakah" diganti "Apá" dan pertanyaan nomor 1 dibatasi menjadi "Topik apa".

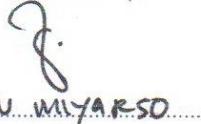
#### C. Simpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi
3. Tidak layak untuk uji coba lapangan

\*Mohon Bapak/Ibu lingkari salah satu nomor pada pilihan yang telah disediakan.

Ahli Media, 17 Mei 2019

  
ESTU WILYARSA

### Hasil Validasi Ahli Media Tahap III

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**  
**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BERDASARKAN STRATEGI**  
**METAKOGNITIF UNTUK PEMBELAJAR BAHASA INDONESIA**  
**BAGI PENUTUR ASING (BIPA) TINGKAT MADYA**

Mata Kuliah : Menyimak  
Sasaran Program : Pemelajar BIPA Tingkat Madya  
Pengembang : Widi Astuti, S.Pd.  
Narasumber Validasi : *Estu Miyarso, M.Pd.*  
Hari, tanggal : *Senin, 21 Mei 2019*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian sesuai dengan petunjuk berikut.

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek tampilan dan pemrograman.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentangan skor evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang”. Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:  
1 = sangat kurang  
2 = kurang  
3 = cukup  
4 = baik  
5 = sangat baik
5. Komentar, saran, dan simpulan mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran Menyimak  
Berdasarkan Strategi Metakognitif untuk Pemelajar BIPA Tingkat Madya**

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan	Kesesuaian proporsi <i>layout</i> atau tata letak teks, gambar, audio, dan video				✓	
	Kesesuaian <i>background</i> media pembelajaran				✓	
	Keterbacaan teks atau tulisan dalam media pembelajaran				✓	
	Kesesuaian gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran				✓	
	Kesesuaian ukuran gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran				✓	
	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran				✓	
	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran				✓	
	Kesesuaian struktur atau bentuk navigasi				✓	
	Kesesuaian penempatan tombol dalam media pembelajaran				✓	
	Kesesuaian ukuran tombol dalam media pembelajaran				✓	
	Konsistensi tombol dalam setiap halaman media pembelajaran				✓	
	Kesesuaian animasi dalam media pembelajaran				✓	
	Kejelasan audio dalam media pembelajaran				✓	
	Kejelasan video dalam media pembelajaran				✓	
Pemrograman	Kesesuaian komposisi dan kombinasi warna dalam media pembelajaran				✓	
	Kesesuaian sampul ( <i>cover</i> ) dengan isi media pembelajaran				✓	
	Kemudahan mengoperasikan media pembelajaran				✓	
	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran				✓	
	Kualitas interaksi media pembelajaran dengan pengguna				✓	

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Kemudahan memilih menu dan tombol dalam media pembelajaran					✓
	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari dalam media pembelajaran					✓
	Kesesuaian umpan balik yang diberikan terhadap respons pemelajar					✓

## B. Komentar dan Saran

### C. Simpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- ① Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi  
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi  
3. Tidak layak untuk uji coba lapangan

\*Mohon Bapak/Ibu lingkari salah satu nomor pada pilihan yang telah disediakan.

Ahli Media, 21 Mei 2019

ESTU M. YARSO

## Lampiran 13

### Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
PROGRAM PASCASARJANA  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274)520326  
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas\_pps@uny.ac.id

Nomor : 5554/UN34.17/LT/2019  
Hal : Izin Penelitian

8 Mei 2019

Yth. Kepala Unit Kerja Sama, Humas, dan UUIK FBS UNY  
c.q. Kepala UUIK FBS UNY

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : WIDI ASTUTI  
NIM : 16715251034  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu : Mei s.d Juni 2019  
Lokasi/Objek : FBS Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menyimak Berdasarkan Strategi Metakognitif untuk Pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Madya  
Pembimbing : Dr. Nurhadi, M.Hum.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih

Wakil Direktur I,



Dr. Sugito, MA.  
NIP 19600410 198503 1 002

Tembusan:  
Mahasiswa Ybs.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274)520326  
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas\_pps@uny.ac.id

Nomor : 5765/UN34.17/LT/2019  
Hal : Izin Penelitian

14 Mei 2019

Yth. Kaprodi Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Budaya, dan Komunikasi, UAD  
Jalan Ringroad Selatan, Kragilan, Tamanan, Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa  
Yogyakarta

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin  
kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : WIDI ASTUTI  
NIM : 16715251034  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu : Mei s.d Juni 2019  
Lokasi/Objek : Fakultas Sastra, Budaya, dan Komunikasi, UAD  
Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menyimak  
Berdasarkan Strategi Metakognitif untuk Pemelajar  
Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat  
Madya  
Pembimbing : Dr. Nurhadi, M.Hum.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapan terima kasih

Wakil Direktur I,



Tembusan:  
Mahasiswa Ybs.

Dr. Sugito, MA.

NIP 19600410 198503 1 002

## Lampiran 14

### Lembar Respons Pemelajar BIPA Tingkat Madya

#### **LEMBAR RESPONSP PENGGUNA MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BERDASARKAN STRATEGI METAKOGNITIF UNTUK PEMELAJAR BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA) TINGKAT MADYA**

Mata Kuliah : Menyimak  
Sasaran Program : Pemelajar BIPA Tingkat Madya  
Pengembang : Widi Astuti, S.Pd.  
Nama Pengguna :  
Hari, tanggal :

Lembar respons pengguna ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Saudara sebagai pemelajar BIPA tingkat madya terhadap media pembelajaran menyimak yang dikembangkan. Komentar atau saran Saudara akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Saudara untuk memberikan respons terhadap pernyataan yang disediakan sesuai dengan petunjuk berikut.

#### **A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar respons ini diisi oleh pengguna, yaitu pemelajar BIPA tingkat madya.
2. Lembar respons ini terdiri atas aspek materi, pembelajaran, tampilan, pemrograman, dan manfaat.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda.
4. Rentangan skor respons mulai dari “sangat tidak setuju” sampai dengan “sangat setuju”. Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:  
1 = sangat tidak setuju  
2 = tidak setuju  
3 = netral  
4 = setuju  
5 = sangat setuju
5. Komentar atau saran mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Saudara mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Instrumen Respons Pemelajar terhadap Multimedia Pembelajaran Menyimak  
Berdasarkan Strategi Metakognitif untuk Pemelajar BIPA Tingkat Madya**

Aspek	Indikator	Skala Respons				
		1	2	3	4	5
Materi	Materi pembelajaran mudah dipahami					
	Bahasa dalam penyampaian materi mudah dipahami					
	Tingkat kesulitan soal latihan sudah sesuai					
Pembelajaran	Petunjuk belajar disampaikan dengan jelas					
	Saya dapat memilih menu belajar dengan mudah					
	Saya dapat berlatih menyimak mandiri dengan media pembelajaran sesuai gaya belajar dan kemampuan saya					
Tampilan	Teks/tulisan terbaca dengan jelas					
	Gambar atau ilustrasi terlihat jelas					
	Animasi menarik					
	Audio terdengar jelas					
	Video terlihat dan terdengar jelas					
	Desain media pembelajaran menarik					
	Komposisi warna sudah sesuai					
Pemrograman	Sampul ( <i>cover</i> ) sesuai dengan isi media pembelajaran					
	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah					
	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas					
Manfaat	Umpulan balik pada media pembelajaran sudah sesuai					
	Media pembelajaran meningkatkan motivasi saya untuk mengembangkan kemampuan menyimak					
	Media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menyimak menyenangkan					
	Media pembelajaran mempermudah saya memahami simakan dalam bahasa Indonesia					

## B. Komentar dan Saran

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

Yogyakarta,

Pemelajar BIPA

.....

## Lampiran 15

### Respons Pemelajar BIPA Tingkat Madya

**LEMBAR RESPONS PENGGUNA**  
**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BERDASARKAN STRATEGI**  
**METAKOGNITIF UNTUK PEMELAJAR BAHASA INDONESIA**  
**BAGI PENUTUR ASING (BIPA) TINGKAT MADYA**

Mata Kuliah : Menyimak  
Sasaran Program : Pemelajar BIPA Tingkat Madya  
Pengembang : Widi Astuti, S.Pd.  
Nama Pengguna :  
Hari, tanggal :

Lembar respons pengguna ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Saudara sebagai pemelajar BIPA tingkat madya terhadap media pembelajaran menyimak yang dikembangkan. Komentar atau saran Saudara akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Saudara untuk memberikan respons terhadap pernyataan yang disediakan sesuai dengan petunjuk berikut.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar respons ini diisi oleh pengguna, yaitu pemelajar BIPA tingkat madya.
2. Lembar respons ini terdiri atas aspek materi, pembelajaran, tampilan, pemrograman, dan manfaat.
3. Cara pengisian angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda.
4. Rentangan skor respons mulai dari “sangat tidak setuju” sampai dengan “sangat setuju”. Keterangan skala yang digunakan pada angket ini adalah:  
1 = sangat tidak setuju  
2 = tidak setuju  
3 = netral  
4 = setuju  
5 = sangat setuju
5. Komentar atau saran mohon diberikan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Saudara mengisi angket ini, saya ucapan terima kasih.

**Instrumen Respons Pemelajar terhadap Multimedia Pembelajaran Menyimak  
Berdasarkan Strategi Metakognitif untuk Pemelajar BIPA Tingkat Madya**

Aspek	Indikator	Skala Respons				
		1	2	3	4	5
Materi	Materi pembelajaran mudah dipahami					✓
	Bahasa dalam penyampaian materi mudah dipahami					✓
	Tingkat kesulitan soal latihan sudah sesuai				✓	
Pembelajaran	Petunjuk belajar disampaikan dengan jelas					✓
	Saya dapat memilih menu belajar dengan mudah				✓	
	Saya dapat berlatih menyimak mandiri dengan media pembelajaran sesuai gaya belajar dan kemampuan saya				✓	
Tampilan	Teks/tulisan terbaca dengan jelas				✓	
	Gambar atau ilustrasi terlihat jelas				✓	
	Animasi menarik				✓	
	Audio terdengar jelas				✓	
	Video terlihat dan terdengar jelas				✓	
	Desain media pembelajaran menarik			✓		
	Komposisi warna sudah sesuai			✓		
Pemrograman	Sampul (cover) sesuai dengan isi media pembelajaran			✓		
	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah				✓	
	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas				✓	
Manfaat	Umpulan balik pada media pembelajaran sudah sesuai				✓	
	Media pembelajaran meningkatkan motivasi saya untuk mengembangkan kemampuan menyimak					✓
	Media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menyimak menyenangkan					✓
	Media pembelajaran mempermudah saya memahami simakan dalam bahasa Indonesia					✓

**B. Komentar dan Saran**

Saya...pikir...aplikasi...ini...sangat...bagus...karena...  
orang...asing...yang...sedang...belajar...bahasa...Indonesia...  
tidak...kemampuan...menonton...video...atau...TV...untuk...mengingatkan...  
kemampuan...belajar...bahasa...Indonesia...

.....  
.....  
.....  
.....

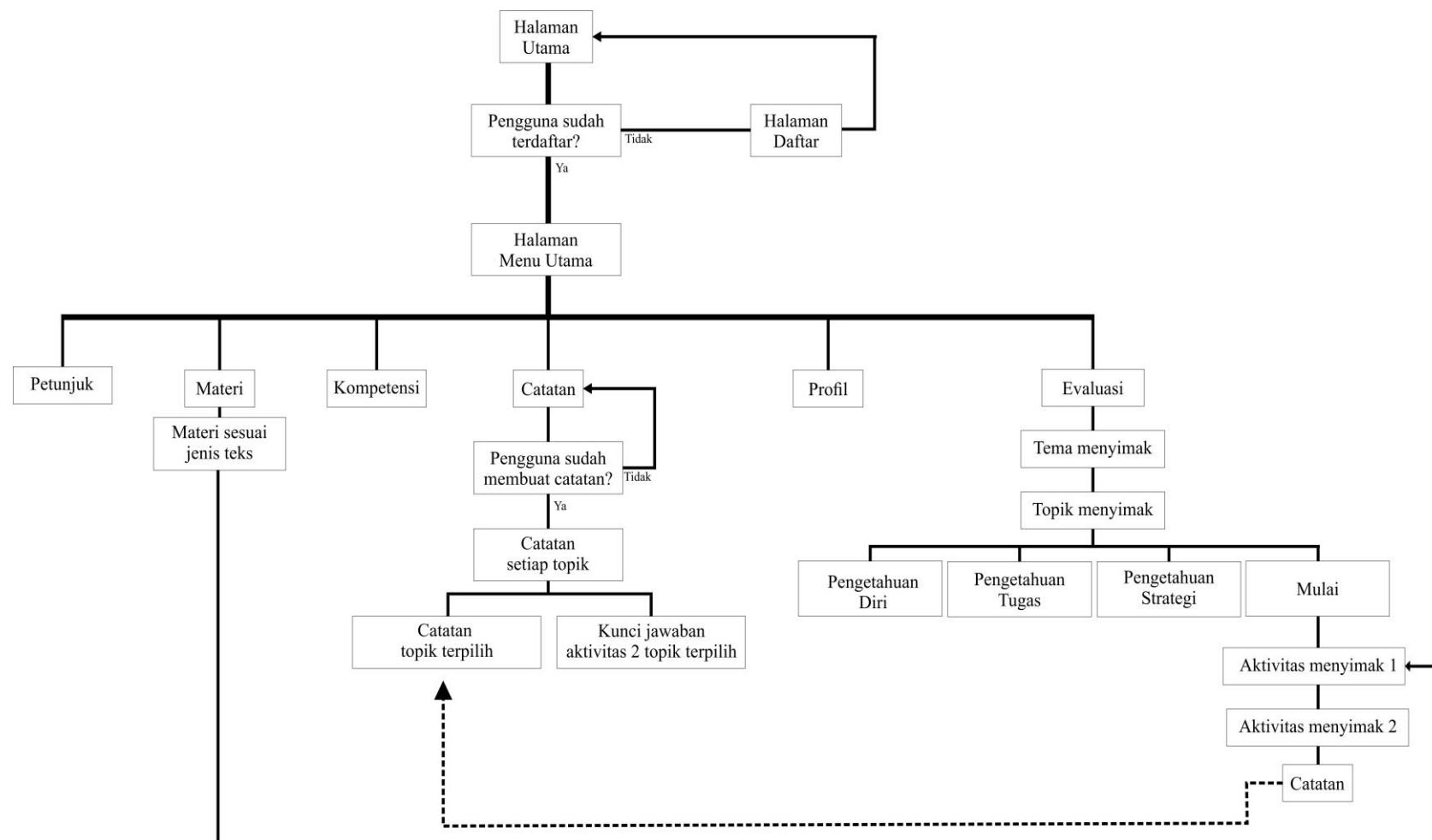
Yogyakarta,

Pemelajar BIPA



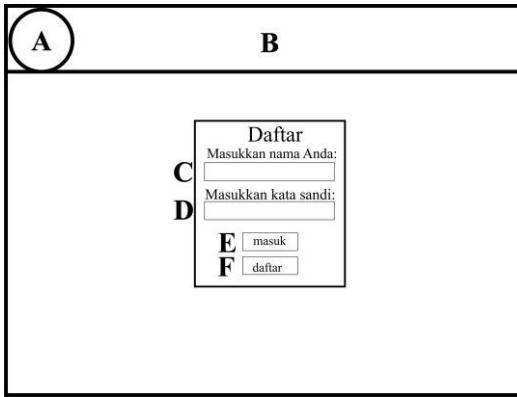
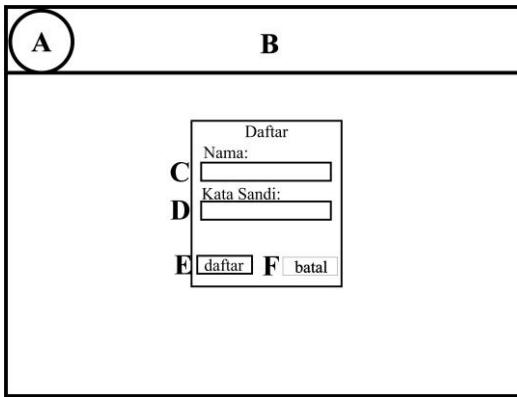
## Lampiran 16

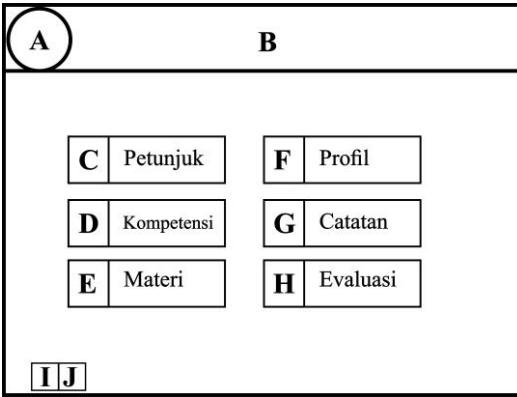
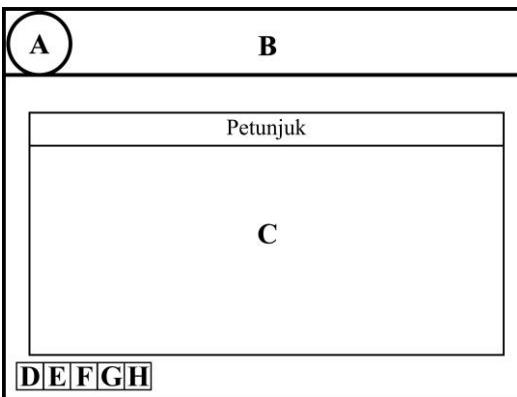
### Flowchart Multimedia Pembelajaran

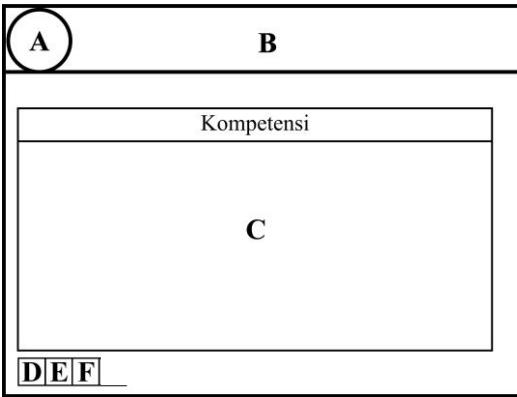
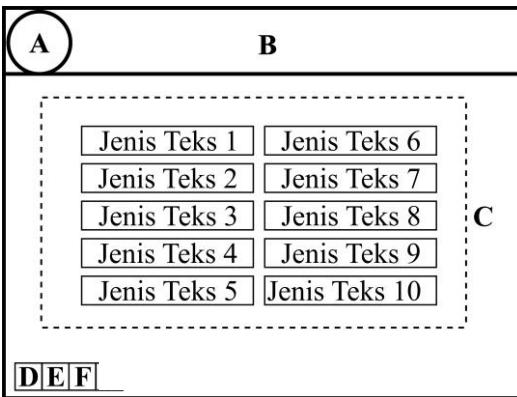


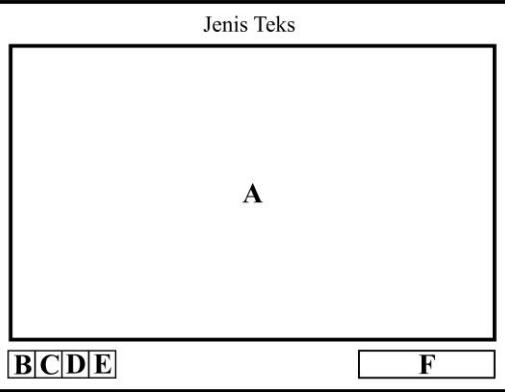
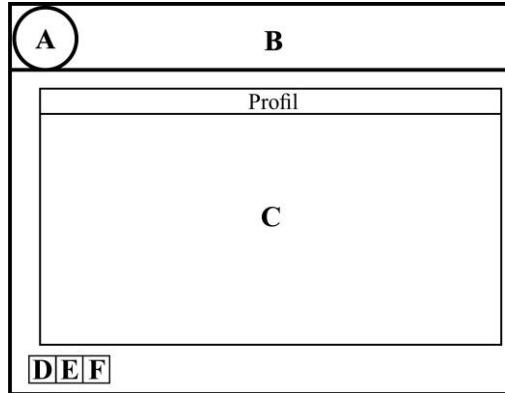
## Lampiran 17

### Storyboard Multimedia Pembelajaran Menyimak Berdasarkan Strategi Metakognitif untuk Pemelajar BIPA Tingkat Madya

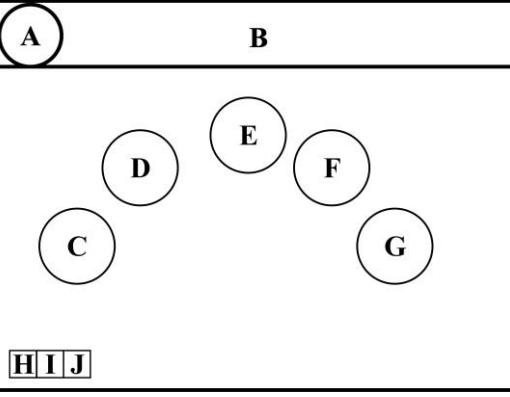
No	Desain	Nama Layar	Deskripsi Tampilan Layar	Keterangan Tombol
1		Registrasi Awal	<p>Tampilan ini adalah tampilan pertama yang muncul setelah program media pembelajaran dibuka. Karena media pembelajaran ini dapat menyimpan catatan evaluasi pemelajar BIPA dalam menyimak, pemelajar harus mengisi nama dan kata sandi (<i>password</i>) untuk basis data (<i>database</i>). Setelah itu, pemelajar dapat memilih tombol Mulai untuk mengakses menu-menu yang ada pada media pembelajaran ini.</p>	A = Logo UNY B = Judul media C = <i>Input text box</i> untuk memasukkan nama pengguna. D = <i>Input text box</i> untuk memasukkan sandi pengguna. E = Tombol masuk F = Tombol daftar
2		Pendftaran Pengguna Baru	<p>Tampilan ini adalah tampilan pertama bagi pemelajar untuk mendaftarkan namanya dalam basis data media pembelajaran. Setiap pemelajar yang baru menggunakan media ini untuk pertama kali harus mengisi nama dan kata sandi (<i>password</i>) untuk basis data (<i>database</i>).</p>	A = Logo UNY B = Judul media C = <i>Input text box</i> untuk memasukkan nama pengguna. D = <i>Input text box</i> untuk memasukkan sandi pengguna. E = Tombol masuk F = Tombol batal

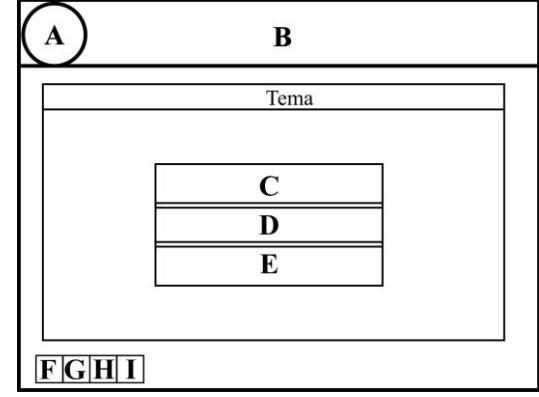
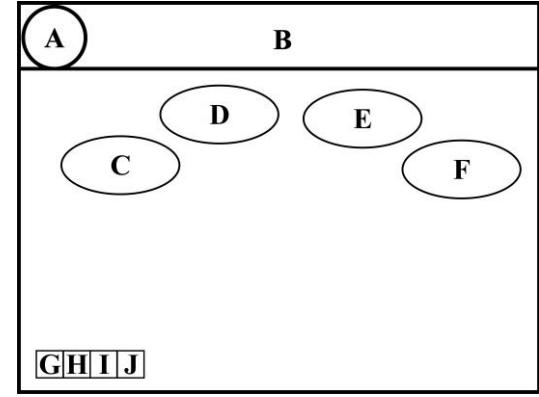
3		Menu Utama	<p>Menu Utama berisi enam menu, yaitu Petunjuk, Kompetensi, Materi, Profil, Catatan, dan Evaluasi. Pada bagian tepi nama menu-menu tersebut, terdapat simbol-simbol yang merepresentasikan menu tersebut, misalnya menu Materi disimbolkan dengan gambar buku yang terbuka.</p>	A = B = C = D = E = F = G = H = I = J =	Logo UNY Judul media Menu Petunjuk Menu Kompetensi Menu Materi Menu Profil Menu Catatan Menu Evaluasi Tombol untuk <i>Minimize</i> Tombol untuk menutup media
4		Menu Petunjuk	<p>Menu Petunjuk berisi petunjuk dalam menggunakan media pembelajaran ini. Petunjuk disajikan dengan bahasa yang jelas dan ringkas agar dapat dipahami dengan mudah oleh pemelajar.</p>	A = B = C = D = E = F = G = H =	Logo UNY Judul media Halaman (misalnya 1/3) Tombol untuk <i>Minimize</i> / <i>maksimize</i> Tombol Keluar Tombol kembali ke menu Tombol kembali ( <i>back</i> ) / Tombol selanjutnya ( <i>next</i> )

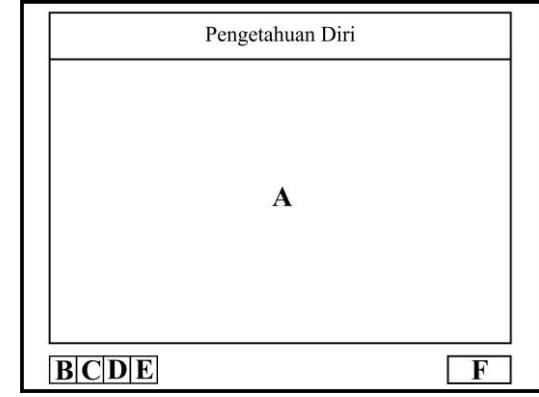
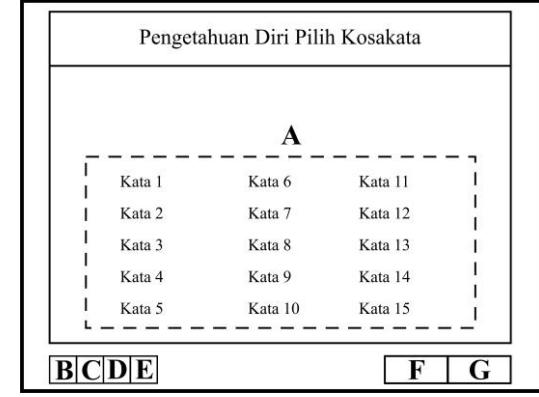
5		Menu Kompetensi	<p>Menu Kompetensi berisi tentang kompetensi yang ada dalam media pembelajaran ini.</p>	A = B = C = D = E = F =	Logo UNY Judul media Halaman kompetensi Tombol <i>maximize/minimize</i> Tombol keluar ( <i>exit</i> ) Tombol kembali ke menu utama ( <i>home</i> )
6		Menu Materi	<p>Menu Materi berisi tentang materi berbagai jenis teks yang akan disimak dalam media. Materi ini disampaikan dengan bahasa yang jelas dan ringkas agar dapat dengan mudah dipahami pemelajar.</p>	A = B = C = D = E = F =	Logo UNY Judul media Tombol memilih jenis teks yang akan dipelajari Tombol <i>maximize/minimize</i> Tombol keluar ( <i>exit</i> ) Tombol kembali ke menu utama ( <i>home</i> )

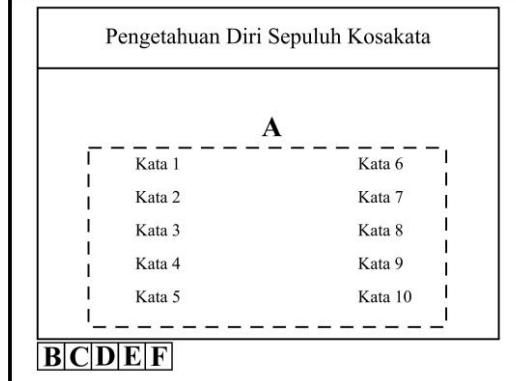
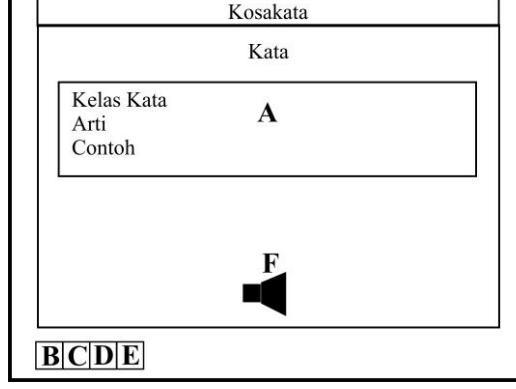
7	 <p>Jenis Teks</p> <p>A</p> <p>B C D E      F</p>	Halaman Jenis Teks	Halaman ini berisi penjelasan mengenai jenis teks yang dipilih pada halaman Menu Materi.	A = B = C = D = E = F =	Deskripsi materi berdasarkan jenis teks Tombol <i>maximize/minimize</i> Tombol keluar ( <i>exit</i> ) Tombol kembali ke menu utama ( <i>home</i> ) Tombol kembali ( <i>back</i> ) Tombol untuk membuka halaman latihan berdasarkan jenis teks yang sudah dipilih.
8	 <p>A      B</p> <p>Profil</p> <p>C</p> <p>D E F</p>	Menu Profil	Menu Profil berisi informasi terkait profil pengembang mahasiswa dan dosen pembimbing.	A = B = C = D = E = F =	Logo UNY Judul media Informasi mengenai pengembang media Tombol <i>maximize/minimize</i> Tombol keluar ( <i>exit</i> ) Tombol kembali ke menu utama ( <i>home</i> )

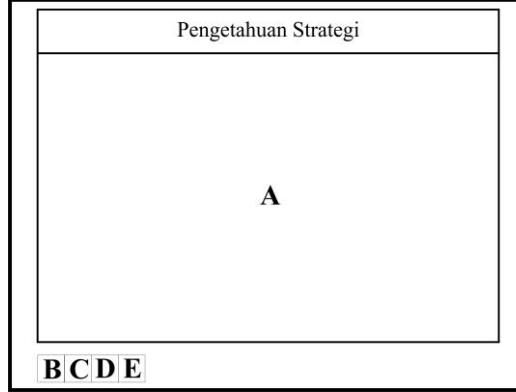
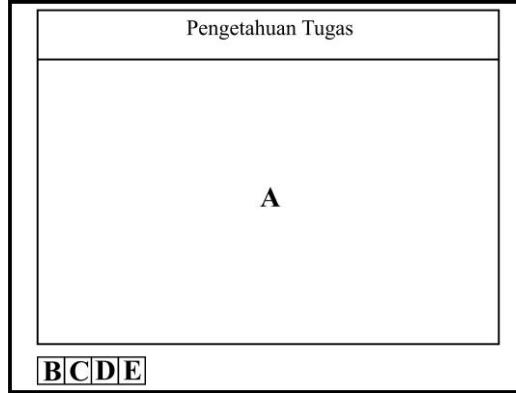
9		Menu Catatan berdasarkan topik yang dipilih	Halaman ini berisi beberapa tombol untuk mengakses halaman catatan berdasarkan topik.	A = Logo UNY B = Judul media C = Tombol memilih catatan berdasarkan topik yang dipilih D = Tombol <i>maximize/minimize</i> E = Tombol keluar ( <i>exit</i> ) F = Tombol kembali ke menu utama ( <i>home</i> )	
10		Menu Catatan	Menu Catatan berisi rekam jejak ( <i>history</i> ) pemelajar dalam menyimak simakan yang ada dalam media pembelajaran ini. Catatan ini akan terisi secara otomatis ketika pemelajar telah menyelesaikan sebuah topik. Catatan ini berupa skor dan refleksi pemelajar ketika mengerjakan sebuah tugas menyimak. Melalui catatan ini, pemelajar dapat melihat bagaimana kemajuan ( <i>progress</i> ) dalam menyimak.	A = Logo UNY B = Judul media C = Area menampilkan informasi yang dipilih dalam menu catatan D = Tombol untuk menampilkan catatan proses pembelajaran yang telah dibuat E = Tombol untuk menampilkan jawaban isian aktivitas menyimak F = Tombol untuk menampilkan kunci jawaban isian aktivitas menyimak 2 G = Tombol untuk mencetak informasi yang ditampilkan	

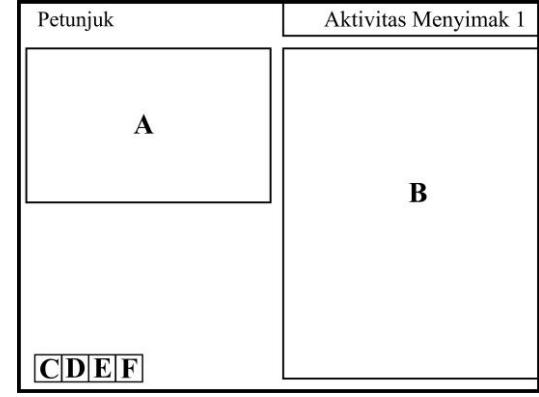
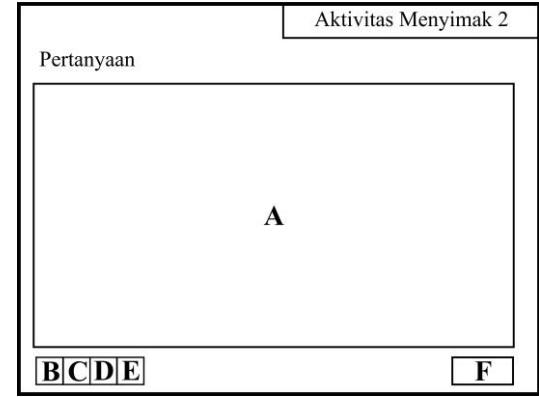
				H=	Tombol <i>maximize/minimize</i>
				I=	Tombol keluar ( <i>exit</i> )
				J=	Tombol kembali ke menu utama ( <i>home</i> )
				K=	Tombol kembali ( <i>back</i> )
11		Menu Evaluasi	<p>Setelah menu Evaluasi dipilih atau diklik, tampilan yang muncul adalah pilihan untuk memilih tema yang akan dipelajari. Terdapat lima tema dalam media ini. Setiap tema memiliki tiga topik yang bisa dipilih pembelajar.</p>	A = Logo UNY B = Judul media C = Tombol tema 1 D = Tombol tema 2 E = Tombol tema 3 F = Tombol tema 4 G = Tombol tema 5 H = Tombol <i>maximize/minimize</i> I = Tombol keluar ( <i>exit</i> ) J = Tombol kembali ke menu utama ( <i>home</i> ) K = Tombol kembali ( <i>back</i> )	

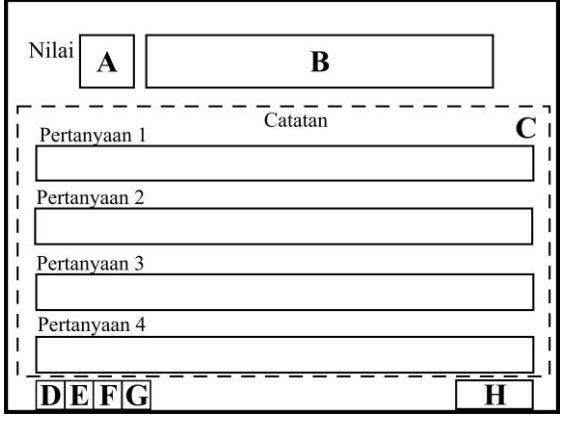
12		Halaman Tema Terpilih	<p>Pada halama ini akan ditampilkan tiga topik berdasarkan tema yang terpilih. Pemelajar dapat memilih topik sesuai keinginan mereka</p>	A = B = C = D = E = F = G = H = I =	Logo UNY Judul media Tombol topik 1 Tombol topik 2 Tombol topik 3 Tombol <i>maximize/minimize</i> Tombol keluar ( <i>exit</i> ) Tombol kembali ke menu utama ( <i>home</i> ) Tombol kembali ( <i>back</i> )
13		Halaman Topik Terpilih	<p>Halaman ini menampilkan pengetahuan diri, pengetahuan tugas, dan pengetahuan strategi sesuai dengan strategi metakognitif.</p>	A = B = C = D = E = F = G = H = I = J =	Logo UNY Judul media Tombol Pengetahuan Diri Tombol Pengetahuan Tugas Tombol Pengetahuan Strategi Tombol mulai evaluasi Tombol <i>maximize/minimize</i> Tombol keluar ( <i>exit</i> ) Tombol kembali ke menu utama ( <i>home</i> ) Tombol kembali ( <i>back</i> )

14		<p>Halaman Pengetahuan Diri</p>	<p>Halaman ini adalah halaman untuk mengetahui kemampuan penguasaan topik para pemelajar. Bagian ini merupakan layar pengetahuan tentang diri pemelajar. Pada bagian ini disajikan pengenalan topik dengan memberikan gambar, pertanyaan diskusi, dan uraian singkat mengenai topik yang akan disimak.</p>	<p>A= B= C= D= E= F=</p>	<p>Halaman topik Tombol <i>maximize/minimize</i> Tombol keluar (<i>exit</i>) Tombol kembali ke menu utama (<i>home</i>) Tombol kembali ke menu Tombol kembali ke topik terpilih Tombol selanjutnya (<i>next</i>) halaman pengetahuan kosakata.</p>
15		<p>Halaman Pengetahuan Diri (memilih kosakata)</p>	<p>Halaman ini berisi 15 daftar kosakata. Pemelajar harus memilih kosakata yang ada dalam topik terpilih.</p>	<p>A= B= C= D= E= F= G=</p>	<p>Tombol kosakata Tombol <i>maximize/minimize</i> Tombol keluar (<i>exit</i>) Tombol kembali ke menu utama (<i>home</i>) Tombol kembali (<i>back</i>) Tombol <i>check</i> kosakata terpilih Tombol selanjutnya (<i>next</i>) halaman 10 kosakata.</p>

16		<p>Halaman Sepuluh Kosakata pada Topik Terpilih</p>	<p>Pada halaman ini akan ditampilkan sepuluh kosakata yang akan muncul dalam latihan sesuai dengan tema dan topik yang terpilih.</p>	<p>A= B= C= D= E= F=</p>	<p>Tombol sepuluh kosakata Tombol <i>maximize/minimize</i> Tombol keluar (<i>exit</i>) Tombol kembali ke menu utama (<i>home</i>) Tombol kembali (<i>back</i>) Tombol <i>check</i> kosakata terpilih</p>
17		<p>Halaman Informasi Kosakata</p>	<p>Halaman ini akan menampilkan arti kata, kelas kata, serta contoh penggunaan dalam kalimat pada setiap kata yang terpilih di halaman sepuluh kosakata. Selain itu, juga terdapat tombol untuk membunyikan atau menyuarakan kosakata tersebut.</p>	<p>A= B= C= D= E= F=</p>	<p>Penjelasan kosakata Tombol <i>maximize/minimize</i> Tombol keluar (<i>exit</i>) Tombol kembali ke menu utama (<i>home</i>) Tombol kembali (<i>back</i>) Tombol memutar contoh suara pengucapan kata yang terpilih.</p>

18		Pengetahuan Strategi	<p>Layar ini merupakan layar pengetahuan tentang strategi/cara yang dapat digunakan oleh pemelajar untuk menjawab tugas-tugas dalam kegiatan menyimak yang akan dilakukan.</p>	A= B= C= D= E=	Penjelasan strategi Tombol <i>maximize/minimize</i> Tombol keluar ( <i>exit</i> ) Tombol kembali ke menu utama ( <i>home</i> ) Tombol kembali ( <i>back</i> ) ke halaman topik terpilih
19		Pengetahuan Tugas	<p>Layar ini merupakan layar pengetahuan tentang tugas yang akan dilakukan pemelajar, misalnya apakah pemelajar menyimak untuk menemukan gagasan pokok, menemukan detail informasi, atau menyimpulkan. Di dalam pengetahuan tugas ini juga diperlihatkan pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh pemelajar setelah menyimak. Dengan demikian, pemelajar dapat menyimak dengan berfokus pada tugas yang diminta.</p>	A= B= C= D= E=	Penjelasan strategi Tombol <i>maximize/minimize</i> Tombol keluar ( <i>exit</i> ) Tombol kembali ke menu utama ( <i>home</i> ) Tombol kembali ( <i>back</i> ) ke halaman topik terpilih

20		<p>Kegiatan Evaluasi dan Latihan (Aktivitas Menyimak 1)</p>	<p>Halaman latihan ini berisi simakan yang berisi audio atau video yang harus disimak pembelajar. Dalam halaman ini juga terdapat soal latihan yang harus dikerjakan pemelajar. Apabila pemelajar mengakses halaman ini diakses melalui menu Materi, halaman ini akan menjadi latihan. Halaman latihan akan menampilkan kunci jawaban setiap soal. Apabila halaman ini diakses melalui menu Evaluasi, halaman ini tidak akan menampilkan kunci jawaban</p>	<p>A = B = C = D = E = F =</p>	<p>Materi simakan (audio/video) Soal latihan atau evaluasi Tombol <i>maximize/minimize</i> Tombol keluar (<i>exit</i>) Tombol kembali ke menu utama (<i>home</i>) Tombol kembali (<i>back</i>) ke halaman topik terpilih</p>
21		<p>Kegiatan Evaluasi dan Latihan (Aktivitas Menyimak 2)</p>	<p>Halaman latihan ini berisi soal <i>essay</i> yang harus dikerjakan oleh pemelajar.</p>	<p>A = B = C = D = E = F =</p>	<p>Area untuk menulis refleksi diri Tombol <i>maximize/minimize</i> Tombol keluar (<i>exit</i>) Tombol kembali ke menu utama (<i>home</i>) Tombol kembali (<i>back</i>) ke halaman topik terpilih Tombol selesai</p>

22		<p>Halaman Refleksi/Evaluasi Diri</p>	<p>Pada halaman ini ditampilkan nilai dari aktivitas menyimak satu. Halaman ini juga akan menampilkan umpan balik sesuai dengan nilai yang diperoleh pemelajar. Selanjutnya pemelajar diharuskan membuat catatan dari proses pembelajaran yang dilalui.</p>	<p>A= Nilai aktifitas menyimak satu      B= Umpaan balik terhadap nilai yang diperoleh      C= Pembuatan Catatan      D= Tombol <i>maximize/minimize</i>      E= Tombol keluar (<i>exit</i>)      F= Tombol kembali ke menu utama (<i>home</i>)      G= Tombol kembali (<i>back</i>) ke halaman topik terpilih      H= Tombol simpan dan lanjutkan</p>
----	---	---------------------------------------	---	--

## Lampiran 18

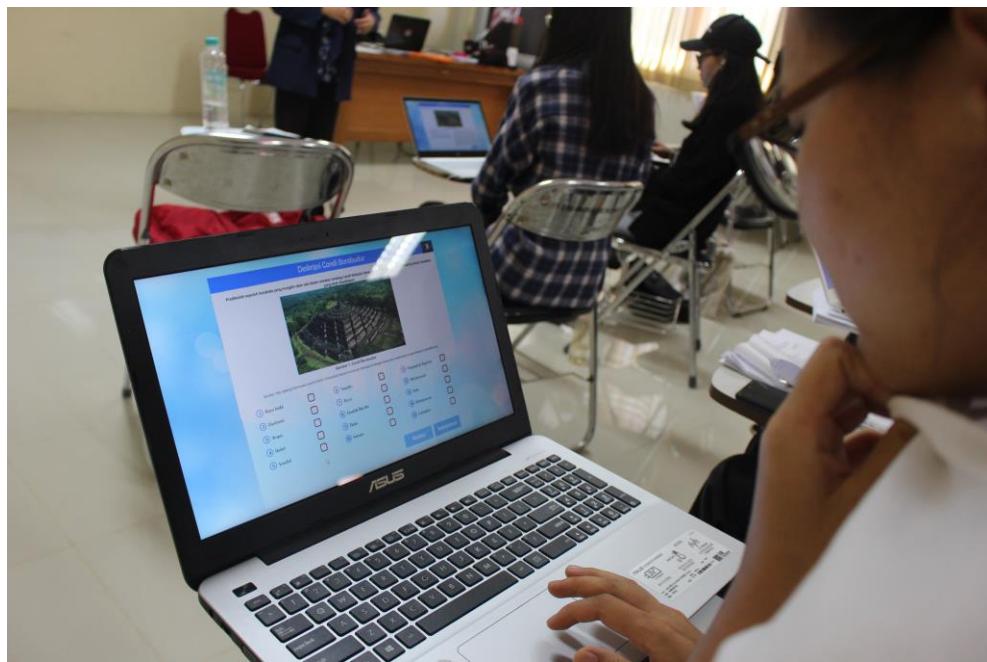
### Dokumentasi Penelitian



**Gambar 1. Peneliti sedang menyampaikan petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran**



**Gambar 2. Pemelajar BIPA menyimak penjelasan mengenai petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran**



**Gambar 3. Pemelajar BIPA mencoba multimedia pembelajaran menggunakan laptopnya**



**Gambar 4. Peneliti membantu pemelajar BIPA mencoba multimedia pembelajaran**



**Gambar 5. Sebelum mulai menyimak, peneliti membantu pemelajar BIPA mengoperasikan multimedia pembelajaran**



**Gambar 6. Masing-masing pemelajar BIPA menyimak simakan berbahasa Indonesia menggunakan multimedia pembelajaran di laptopnya masing-masing**