

DESAIN IMPLEMENTASI BAHAN AJAR BIPA BERBASIS CERITA RAKYAT GORONTALO PADA MATA KULIAH SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN BIPA

**Design Of Bipa Teaching Materials Based On Folklore In The Indonesian Language For
Foreign Speakers Learning Resources And Media Course**

Isti Asrifah^{a,*}, Supryadi^{b,*}, Salam^{c,*}

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Sastra dan Budaya
Universitas Negeri Gorontalo

*Pos-el: alamat_email
Ratuihfha01@gmail.com
supriyadi@ung.ac.id
salamtolaki@ung.ac.id

Abstrak

Desain bahan ajar BIPA berbasis cerita rakyat Gorontalo memiliki potensi yang cukup besar untuk membantu pelestarian budaya Gorontalo. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan bahan ajar BIPA berbasis cerita rakyat Gorontalo pada mata kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA, mendeskripsikan desain implementasi bahan ajar BIPA berbasis cerita rakyat Gorontalo pada mata kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA, dan mendeskripsikan kelayakan desain implementasi bahan ajar BIPA berbasis cerita rakyat Gorontalo pada mata kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA. Model penelitian ini adalah pengembangan. Sumber Data penelitian ini adalah bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Sumber dan Media BIPA yang diperoleh observasi, angket, dan dokumentasi terhadap mahasiswa peminatan BIPA Jurusan Sastra dan Budaya, FSB, UNG yang dikumpulkan selama 3 bulan penuh. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif dengan tiga tahapan yakni reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi data. Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa tingkat kebutuhan bahan ajar menunjukkan sangat tinggi. Terlihat dari hasil yang diperoleh dengan rata-rata keseluruhan pada mahasiswa sebesar 4.5% dan pada dosen pengajar/ahli materi sebesar 4.8%. Peneliti juga melakukan penilaian terhadap bahan ajar yang telah digunakan sebelumnya sebagai referensi dalam menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan. Pada mahasiswa menunjukkan hasil sebesar 4.1% dan pada dosen pengajar/ahli materi sebesar 3.9% yang menandakan perlu adanya pembaharuan bahan ajar agar dapat meningkatkan suatu pembelajaran. Desain Implementasi Bahan Ajar BIPA berbasis Cerita Rakyat Gorontalo pada Mata Kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA, di desain dengan cara memberikan penjabaran terhadap seluruh pokok materi pembelajaran yang didapatkan melalui uraian RPS (Rencana Pembelajaran Semester). Pada setiap media diberikan satu contoh implementasi yang menggunakan cerita rakyat Gorontalo. Terakhir adalah penilaian kelayakan yang diberikan kepada dosen pengajar/ahli materi mata kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA, menunjukkan hasil rata-rata sebesar 4.5%. Sehingga dapat disimpulkan bahan ajar yang berjudul “Desain Implementasi Bahan Ajar BIPA berbasis Cerita Rakyat Gorontalo pada Mata Kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA” layak untuk dikatakan sebagai bahan ajar yang telah melalui proses validasi.

Kata-kata kunci: desain, implementasi, bahan ajar, BIPA, cerita rakyat

Abstract

The design of Indonesian language for foreign speakers (BIPA) teaching materials based on Gorontalo folklore has considerable potential to help preserve Gorontalo culture. This study aims to describe the needs for BIPA teaching materials based on Gorontalo folklore, the implementation design of BIPA teaching materials based on Gorontalo folklore, and the feasibility of implementing BIPA teaching materials based on Gorontalo folklore in the BIPA Learning Resources and Media course. This development research involved teaching materials used in learning BIPA resources and media obtained by observation, surveys, and documentation of BIPA majoring students in the department of letters and culture, faculty of letters and culture, UNG, and collected for three months. Those data were further analyzed using qualitative techniques with three stages: data reduction, data presentation, and conclusions/data verification. The results show that the level of need for teaching materials is very high. It can be seen from the results obtained that the overall average for students is 4.5%, and for lecturers/material experts, it is 4.8%. In addition, this study also assessed the teaching materials used previously as a reference in compiling teaching materials that suit their needs. For students, the results are 4.1%, and for lecturers/material experts, it is 3.9%, indicating the need for renewal of teaching materials to improve learning. The implementation design was designed by explaining all the primary learning materials obtained through the description of the RPS (Semester Learning Plan). Each media was given an example of an implementation using Gorontalo folklore. The last is the feasibility assessment given to teaching lecturers/material experts for the BIPA Learning Resources and Media subject, showing an average result of 4.5%. All in all, this study concludes that the teaching material entitled "Design of Implementation of Indonesian Language for Foreign Speakers Teaching Materials based on Gorontalo Folklore in the BIPA Learning Resources and Media Course" has gone through the validation process.

Keywords: Design, Implementation, Teaching Materials, BIPA, Oral tradition)

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (selanjutnya disingkat BIPA) merupakan sebuah program pembelajaran berbahasa Indonesia yang subjeknya merupakan pelajar asing. Secara umum pelajar BIPA dapat dikategorikan menjadi dua yakni, pelajar yang pada dasarnya belum mengetahui atau menguasai penggunaan bahasa Indonesia dan pelajar yang telah mengetahui dasar penggunaan kosakata namun belum terlalu lancar dalam pengucapannya. Terutama penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi, baik di lingkungan maupun di sebuah masyarakat yang lebih luas. Melalui program tersebut, pelajar BIPA diharapkan untuk lebih lanjut mempelajari dan memahami kosakata yang akan membantu mereka dalam memahami percakapan sederhana hingga mencapai percakapan kompleks.

Setiap jenjang pelajar BIPA memiliki kebutuhan materi yang berbeda-beda sehingga bahan ajar BIPA harus menyesuaikan kebutuhan pelajarnya. Menurut Annurahman (2009:113) agar aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran yang terarah pada peningkatan potensi siswa secara komprehensif, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar dan bertolak dari kebutuhan internal siswa untuk belajar. Sejalan dengan itu, Kusmiatun (2016:40) mengemukakan bahwa prinsip pembelajaran BIPA harus memerhatikan sasaran BIPA

itu sendiri, yakni orang yang belum pernah mengenal bahasa Indonesia, berlatar budaya dan bahasa yang bervariasi, memiliki tujuan tertentu, dengan usia tertentu, dan juga mengarah pada kompetensi tertentu pula, sehingga pembelajaran BIPA harus berpusat pada pelajar dan pemilihan bahan ajar yang harus disesuaikan dengan kebutuhan pelajar itu sendiri.

Seperti yang dipahami bersama bahwa kebudayaan di dunia muncul secara beragam, dan masing-masing memiliki keunikan tersendiri. Menurut Tylor (1924:1) memberikan definisi tentang kebudayaan yakni “kebudayaan adalah hal kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan lain kemampuan-kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Dengan kata lain, kebudayaan mencakup kesemuanya yang didapatkan atau terdiri atas segala sesuatu yang dipelajari oleh pola-pola yang normatif, artinya mencakup segala cara-cara atau pola-pola berpikir, merasakan dan bertindak”. Sedangkan menurut Sulasman dan Gumilar (2018:19) Kebudayaan adalah segala hal yang tercermin dalam realitas apa adanya di masyarakat. Atas pemahaman tersebut peneliti memaparkan kebudayaan sebagai wujud unik yang memiliki cita rasa yang khas atau berbeda dari yang lain, yang kemudian menjadi gaya serta kemampuannya tersendiri.

Folklor merupakan bagian dari kebudayaan, sedangkan kebudayaan merupakan ekspresi dari suatu masyarakat di suatu wilayah. Di dalam kehidupan masyarakat, folklor hidup untuk dapat menggambarkan realitas ling- 186 Widyaparwa, Volume 47, Nomor 2, Desember 2019 kungan yang seharusnya mengacu pada nilai- nilai baik yang pernah ada pada masyarakat di suatu zaman tertentu. Menurut Danandjaja (1994: 2), folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun-temurun di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai gerak isyarat atau alat pembantu penguat. Athaillah (1983: 3) menambahkan bahwa cerita rakyat adalah bagian dari folklore, yaitu karya sastra lisan yang berbentuk prosa. Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Menurut Musfiroh (dalam Suwarno, Saddhono, & Wardani: 2018) cerita rakyat yang sesungguhnya bagian dari folklor merupakan salah satu sastra lisan yang berkaitan dengan lingkungan, baik lingkungan masyarakat maupun alam.

Penerapan budaya khususnya cerita rakyat dalam bahan ajar akan memberi dampak atau pengaruh besar bagi calon pengajar BIPA. Hal ini dimaksudkan agar calon pengajar BIPA dapat memberikan wawasan yang luas dan memberikan informasi-informasi memuat kebudayaan yang ada di Indonesia khususnya cerita rakyat Gorontalo.. Melihat kebudayaan khususnya pada cerita rakyat Gorontalo yang pelan pelan mulai tidak memiliki ruang eksistensi di dunia yang semakin canggih dan modern, membuat calon pengajar BIPA harus mampu melestarikannya sebagai upaya menjaga

budaya yang ada di daerah Gorontalo. Budaya terlebih pada cerita rakyat Gorontalo juga memiliki peran untuk membangun pemahaman peserta BIPA terhadap identitas sejarah yang ada pada daerah tersebut. Dengan demikian dapat membantu penutur asing memiliki toleransi yang tinggi terhadap budaya dan bahasa Indonesia. Dari berbagai pemahaman budaya yang dibangun dalam pembelajaran BIPA, akan sangat membantu penutur asing dalam meningkatkan kompetensi berbahasa Indonesia sesuai dengan situasi dan kondisinya

Desain bahan ajar berbasis cerita rakyat Gorontalo memiliki potensi yang cukup besar untuk membantu pelestarian sastra lisan Gorontalo. Bentuk bahan ajarnya dibuat atau dirancang berdasarkan isi dari cerita rakyat yang dikembangkan sedemikian rupa agar menarik dan mempermudah pelajar asing untuk memahami materi tersebut. Sementara implementasi hadir sebagai sebuah proses pelaksanaan keputusan dasar (wujud/tindakan) dari rancangan yang telah dibuat sesuai kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Proses penerapan desain bahan ajar BIPA peneliti memilih untuk memahami lebih dulu kompetensi dasar yang kemudian di turunkan dalam indikator, sehingga dalam perumusan bahan ajar BIPA berbasis cerita rakyat Gorontalo, peneliti dapat menjabarkannya sesuai dengan tujuan dari indikator tersebut. Kemudian menyusunnya dalam bentuk materi BIPA berbasis cerita rakyat Gorontalo.

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan. Menurut Sukmadinata (2008), bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dapat dihasilkan bisa berbentuk *softwere* maupun *hardwere*. Borg and Gall (1983:772) mendefinisikan Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan dimana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Sehingga prosedur penelitian memuat empat tahapan yakni : 1) Pendahuluan guna menemukan temuan awal, 2) Desain Produk dilakukan ketika temuan awal/informasi berupa data yang membantu telah ditemukan. Di tahap inilah peneliti mulai mendesain produk bahan ajar. 3) Pengembangan dilakukan untuk mengembangkan materi yang sebelumnya telah di desain, dan yang terakhir adalah 4) Revisi atau perbaikan untuk melihat kekurangan/kelemahan dalam produk bahan ajar sebelum melalui proses validasi. Sumber data penelitian ini didapatkan melalui observasi, angket dan dokumentasi. Observasi berisi pertanyaan yang diberikan kepada ahli materi untuk

mendapatkan informasi awal berupa pokok-pokok materi dalam mata kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA. Kemudian angket disusun berdasarkan pokok-pokok materi, dan dokumentasi atau dokumen digunakan untuk menemukan fakta yang tersimpan. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif dengan tiga tahapan yakni reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan Bahan Ajar BIPA Berbasis Cerita Rakyat Gorontalo pada Mata Kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA

Bahan ajar merupakan aspek penting dalam sebuah pembelajaran. Bahan ajar yang disusun dengan baik dan sesuai kebutuhan juga tingkat pemahaman peserta didik, akan mampu menghasilkan tujuan yang diharapkan oleh pengajar. Proses pengumpulan data pada kebutuhan bahan ajar BIPA berbasis cerita rakyat Gorontalo pada mata kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA terbagi atas dua yakni :

Hasil Kuesioner Mahasiswa dan Pengajar/Ahli Materi pada mata kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA (untuk melihat kebutuhan bahan ajar)

Hasil Kuesioner Kebutuhan Bahan Ajar BIPA berbasis Budaya Lisan Masyarakat Gorontalo menurut mahasiswa

Tabel 1
Hasil analisis kebutuhan bahan ajar menurut mahasiswa

Hasil analisis kebutuhan bahan ajar menurut mahasiswa			
No	Domain secara umum	Nilai Rata-rata	Tingkat Kebutuhan
1.	Jenis Informasi terdapat 9 butir pertanyaan/ pernyataan yang memuat (Penjelasan tentang konsep umum Sumber dan Media Pembelajaran, Penjelasan tentang Sumber dan Media Pembelajaran BIPA, Jenis-jenis Sumber Media Pembelajaran BIPA, Prinsip dan kriteria pemilihan Sumber dan Media dalam Pembelajaran BIPA, Penjelasan tentang Media Audio dalam Pembelajaran BIPA, Penjelasan tentang Media Visual dalam Pembelajaran BIPA, Penjelasan tentang Media Audio-Visual dalam Pembelajaran BIPA, Penjelasan tentang Media Digital/Multimedia dalam Pembelajaran BIPA, dan Penjelasan tentang pengembangan Media/Sumber belajar dalam proses Pembelajaran BIPA).	4.6%	Sangat Tinggi
2.	Strategi Pembelajaran BIPA terdapat 9 butir pertanyaan/ pernyataan yang memuat (Menentukan tujuan Sumber Media Pembelajaran BIPA, Mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai Sumber dan Media Pembelajaran BIPA, Mengidentifikasi jenis	4.5%	Sangat Tinggi

	Sumber dan Media Pembelajaran BIPA, Melakukan praktik pemanfaatan Media Audio dalam Pembelajaran BIPA, Melakukan praktik pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran BIPA, Melakukan praktik pemanfaatan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran BIPA, Melakukan praktik pemanfaatan Media Digital/Multimedia dalam Pembelajaran BIPA, Membuat sebuah Media berdasarkan indikator Pembelajaran BIPA dan Melakukan praktik mengajar dengan memanfaatkan Media/Sumber Pembelajaran BIPA).		
3.	Jenis Media terdapat 4 butir pertanyaan/ Pernyataan yang memuat (Media Audio, Media Visual, Media Audio-Visual, dan Media Digital/Multimedia).	4.6%	Sangat Tinggi
4.	Topik terdapat 5 butir pertanyaan/ Pernyataan yang memuat (Media, BIPA, Sastra Lisan, Budaya, IPTEK).	4.6%	Sangat Tinggi
5.	Aktivitas Pembelajaran terdapat 8 butir pertanyaan/ Pernyataan yang memuat (Mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai Sumber dan Media Pembelajaran BIPA, Menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan mengenai Sumber Media Pembelajaran BIPA, Memahami Sumber Media Pembelajaran BIPA, Memanfaatkan Media Audio dalam Pembelajaran BIPA, Memanfaatkan Media Visual dalam Pembelajaran BIPA, Memanfaatkan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran BIPA, Memanfaatkan Media Digital/Multimedia dalam Pembelajaran BIPA, dan Mengajar Sekala kecil dengan memanfaatkan Sumber dan Media Pembelajaran BIPA).	4.5%	Sangat Tinggi
6.	Evaluasi Pembelajaran terdapat 3 butir pertanyaan/ Pernyataan memuat (Tes atau evaluasi di akhir setiap unit pembelajaran (tes formatif), Tes di tengah-tengah program pembelajaran (ujian tengah semester), Tes di akhir program pembelajaran (ujian akhir semester).	4.5%	Sangat Tinggi

Hasil Kuesioner Kebutuhan Bahan Ajar BIPA berbasis Budaya Lisan Masyarakat Gorontalo menurut Dosen Pengajar/Ahli Materi

Tabel 2

Hasil analisis kebutuhan bahan ajar menurut Dosen Pengajar/Ahli Materi

Hasil analisis kebutuhan bahan ajar menurut Dosen Pengajar/Ahli Materi			
No	Domain secara umum	Nilai Rata-rata	Tingkat Kebutuhan
1.	Jenis Informasi terdapat 9 butir pertanyaan/ Pernyataan yang memuat (Penjelasan tentang konsep umum Sumber dan Media Pembelajaran, Penjelasan tentang Sumber dan Media Pembelajaran BIPA, Jenis-jenis Sumber Media Pembelajaran BIPA, Prinsip dan kriteria pemilihan Sumber dan Media dalam	4.7%	Sangat Tinggi

	Pembelajaran BIPA, Penjelasan tentang Media Audio dalam Pembelajaran BIPA, Penjelasan tentang Media Visual dalam Pembelajaran BIPA, Penjelasan tentang Media Audio-Visual dalam Pembelajaran BIPA, Penjelasan tentang Media Digital/Multimedia dalam Pembelajaran BIPA, dan Penjelasan tentang pengembangan Media/Sumber belajar dalam proses Pembelajaran BIPA).		
2.	Strategi Pembelajaran BIPA terdapat 9 butir pertanyaan/ Pernyataan yang memuat (Menentukan tujuan Sumber Media Pembelajaran BIPA, Mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai Sumber dan Media Pembelajaran BIPA, Mengidentifikasi jenis Sumber dan Media Pembelajaran BIPA, Melakukan praktik pemanfaatan Media Audio dalam Pembelajaran BIPA, Melakukan praktik pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran BIPA, Melakukan praktik pemanfaatan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran BIPA, Melakukan praktik pemanfaatan Media Digital/Multimedia dalam Pembelajaran BIPA, Membuat sebuah Media berdasarkan indikator Pembelajaran BIPA dan Melakukan praktik mengajar dengan memanfaatkan Media/Sumber Pembelajaran BIPA).	4.6%	Sangat Tinggi
3.	Jenis Media terdapat 4 butir pertanyaan/ Pernyataan yang memuat (Media Audio, Media Visual, Media Audio-Visual, dan Media Digital/Multimedia).	5%	Sangat Tinggi
4.	Topik terdapat 5 butir pertanyaan/ Pernyataan yang memuat (Media, BIPA, Sastra Lisan, Budaya, IPTEK).	4.7%	Sangat Tinggi
5.	Aktivitas Pembelajaran terdapat 8 butir pertanyaan/ Pernyataan yang memuat (Mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai Sumber dan Media Pembelajaran BIPA, Menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan mengenai Sumber Media Pembelajaran BIPA, Memahami Sumber Media Pembelajaran BIPA, Memanfaatkan Media Audio dalam Pembelajaran BIPA, Memanfaatkan Media Visual dalam Pembelajaran BIPA, Memanfaatkan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran BIPA, Memanfaatkan Media Digital/Multimedia dalam Pembelajaran BIPA, dan Mengajar Sekala kecil dengan memanfaatkan Sumber dan Media Pembelajaran BIPA).	4.6%	Sangat Tinggi
6.	Evaluasi Pembelajaran terdapat 3 butir pertanyaan/ Pernyataan memuat (Tes atau evaluasi di akhir setiap unit pembelajaran (tes formatif), Tes di tengah-tengah program pembelajaran (ujian tengah semester), Tes di akhir program pembelajaran (ujian akhir semester).	5%	Sangat Tinggi

Hasil Kuesioner Mahasiswa dan Pengajar/Ahli Materi pada mata kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA (untuk melihat kelayakan bahan ajar yang sedang berlangsung)

Hasil Kuesioner Kelayakan Bahan Ajar yang Sedang Berlangsung menurut Mahasiswa

Tabel 3

Hasil analisis kelayakan bahan ajar yang sedang berlangsung menurut Mahasiswa

Hasil analisis kelayakan bahan ajar yang sedang berlangsung menurut Mahasiswa			
No	Domain secara umum	Nilai Rata-rata	Tingkat Kebutuhan
1.	Isi (Content) Materi Ajar terdapat 15 butir pertanyaan/ Pernyataan yang memuat (Materi pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, Materi pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, Materi pembelajaran sudah sesuai dengan tingkat kebutuhan mahasiswa, Contoh-contoh yang diberikan mudah dipahami, Penyajian materi sudah seimbang antara teori dan contoh-contoh penggunaan Sumber dan Media Pembelajaran BIPA, Jenis Media yang digunakan sudah bervariasi, Petunjuk belajar yang diberikan jelas dan mudah dipahami, Kegiatan pembelajaran dikaitkan dengan pengembangan Media Audio dalam Pembelajaran BIPA, Kegiatan pembelajaran dikaitkan dengan pengembangan Media Visual dalam Pembelajaran BIPA, Kegiatan pembelajaran dikaitkan dengan pengembangan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran BIPA, Kegiatan pembelajaran dikaitkan dengan pengembangan Media Digital/Multimedia dalam Pembelajaran BIPA, Latihan atau tugas yang diberikan sudah bervariasi, Latihan atau tugas yang diberikan memungkinkan mahasiswa bekerja sama secara kelompok, Latihan atau tugas yang diberikan memungkinkan mahasiswa bekerja secara mandiri, dan Evaluasi pembelajaran yang diberikan sudah bervariasi).	4.2%	Tinggi
2.	Organisasi Materi Ajar terdapat 3 butir pertanyaan/ Pernyataan yang memuat (Pengurutan materi berdasarkan tingkat kesulitan Sumber dan Media Pembelajaran BIPA sudah tepat, Pengurutan materi berdasarkan tingkat kesulitan strategi membuat dan menentukan Sumber Media BIPA sudah tepat, dan Pemuatan materi antarunit pembelajaran dalam bahan ajar sudah seimbang).	4%	Tinggi
3.	Bahasa terdapat 4 butir pertanyaan/ Pernyataan yang memuat (Penggunaan tata bahasa sudah tepat, Penggunaan tanda baca sudah tepat, Penggunaan kata/kalimat sudah tepat, Penggunaan ejaan sudah tepat).	4.2%	Tinggi

4.	Perwajahan (Layout) terdapat 6 butir pertanyaan/pernyataan yang memuat (Penyusunan paragraf sudah tepat, Penggunaan jenis huruf sudah tepat, Penggunaan ukuran huruf sudah tepat, Visualisasi yang menyertai teks sudah tepat, Kualitas cetakan materi ajar sudah baik, dan Warna dan gambar yang dipilih menarik).	4.2%	Tinggi
5.	Kelengkapan Pendukung Materi Ajar terdapat 1 butir pertanyaan/pernyataan yang memuat (Petunjuk penggunaan di dalam buku dituliskan secara jelas).	4.2%	Tinggi

Hasil Kuesioner Kelayakan Bahan Ajar yang Sedang Berlangsung menurut Dosen Pengajar/Ahli Mater

Tabel 4
Hasil analisis kelayakan bahan ajar yang sedang berlangsung menurut Dosen Pengajar/Ahli Mater

Hasil analisis kelayakan bahan ajar yang sedang berlangsung menurut Dosen Pengajar/Ahli Mater			
No	Domain secara umum	Nilai Rata-rata	Tingkat Kebutuhan
1.	Isi (Content) Materi Ajar terdapat 15 butir pertanyaan/pernyataan yang memuat (Materi pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, Materi pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, Materi pembelajaran sudah sesuai dengan tingkat kebutuhan mahasiswa, Contoh-contoh yang diberikan mudah dipahami, Penyajian materi sudah seimbang antara teori dan contoh-contoh penggunaan Sumber dan Media Pembelajaran BIPA, Jenis Media yang digunakan sudah bervariasi, Petunjuk belajar yang diberikan jelas dan mudah dipahami, Kegiatan pembelajaran dikaitkan dengan pengembangan Media Audio dalam Pembelajaran BIPA, Kegiatan pembelajaran dikaitkan dengan pengembangan Media Visual dalam Pembelajaran BIPA, Kegiatan pembelajaran dikaitkan dengan pengembangan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran BIPA, Kegiatan pembelajaran dikaitkan dengan pengembangan Media Digital/Multimedia dalam Pembelajaran BIPA, Latihan atau tugas yang diberikan sudah bervariasi, Latihan atau tugas yang diberikan memungkinkan mahasiswa bekerja sama secara kelompok, Latihan atau tugas yang diberikan memungkinkan mahasiswa bekerja secara mandiri, dan Evaluasi pembelajaran yang diberikan sudah bervariasi).	4%	Tinggi
2.	Organisasi Materi Ajar terdapat 3 butir pertanyaan/pernyataan yang memuat (Pengurutan materi berdasarkan tingkat kesulitan Sumber dan Media Pembelajaran BIPA sudah tepat, Pengurutan	4.3%	Tinggi

	materi berdasarkan tingkat kesulitan strategi membuat dan menentukan Sumber Media BIPA sudah tepat, dan Pemuatan materi antarunit pembelajaran dalam bahan ajar sudah seimbang).		
3.	Bahasa terdapat 4 butir pertanyaan/ Pernyataan yang memuat (Penggunaan tata bahasa sudah tepat, Penggunaan tanda baca sudah tepat, Penggunaan kata/kalimat sudah tepat, Penggunaan ejaan sudah tepat).	4%	Tinggi
4.	Perwajahan (Layout) terdapat 6 butir pertanyaan/ Pernyataan yang memuat (Penyusunan paragraf sudah tepat, Penggunaan jenis huruf sudah tepat, Penggunaan ukuran huruf sudah tepat, Visualisasi yang menyertai teks sudah tepat, Kualitas cetakan materi ajar sudah baik, dan Warna dan gambar yang dipilih menarik).	3.6%	Cukup Tinggi
5.	Kelengkapan Pendukung Materi Ajar terdapat 1 butir pertanyaan/ Pernyataan yang memuat (Petunjuk penggunaan di dalam buku dituliskan secara jelas).	3.6%	Cukup Tinggi

RPS (Rencana Pembelajaran Semester) Mata Kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA

Sebelum itu dalam proses penyusunan bahan ajar, peneliti mendapatkan gambaran awal atau materi-materi yang digunakan saat mengajar mahasiswa peminatan BIPA pada mata kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA. RPS disusun berdasarkan Pokok-pokok materi yang telah diberikan dalam proses wawancara dan hasil dari angket yang telah dibagikan dan juga di analisis oleh peneliti. Sehingga peneliti dapat menyusun RPS yang akan digunakan dan sebagai pegangan dalam membuat bahan ajar BIPA berbasis cerita rakyat Gorontalo.

Capaian Pembelajaran Mata kuliah (CPMK) : 1) Mahasiswa mampu menjelaskan, menelaah, dan menyimpulkan Konsep Sumber dan Media Pembelajaran : Pengertian dan Jenis Pembelajaran BIPA. 2) Mahasiswa mampu menjelaskan, menentukan dan menyimpulkan Prinsip dan Kriteria pemilihan Sumber dan Media dalam Pembelajaran BIPA. 3) Mahasiswa mampu menjelaskan konsep Media Audio dalam Pembelajaran, mampu menerapkan dan merancang Media Audio berbasis Cerita Rakyat Gorontalo. 4) Mahasiswa dapat melakukan praktik pemanfaatan Media Audio dalam Pembelajaran BIPA dengan mengimplementasikan Cerita Rakyat Gorontalo. 5) Mahasiswa mampu menjelaskan konsep Media Visual dalam Pembelajaran, mampu menerapkan dan merancang Media Visual berbasis Cerita Rakyat. 6) Mahasiswa dapat melakukan praktik pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran BIPA dengan mengimplementasikan Cerita Rakyat Gorontalo. 7) Mahasiswa mampu menjelaskan konsep Media Audio-Visual dalam Pembelajaran, mampu menerapkan dan merancang Media Audio-Visual berbasis Cerita Rakyat. 8) Mahasiswa dapat melakukan praktik pemanfaatan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran BIPA dengan

mengimplementasikan Cerita Rakyat Gorontalo. 9) Mahasiswa mampu menjelaskan konsep Media Digital/Multimedia dalam Pembelajaran, mampu menerapkan dan merancang Media Digital/Multimedia berbasis Cerita Rakyat. 10) Mahasiswa dapat melakukan praktik pemanfaatan Media Digital/Multimedia dalam Pembelajaran BIPA dengan mengimplementasikan Cerita Rakyat Gorontalo. 11) Mahasiswa menjelaskan konsep Pengembangan Media/Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran BIPA. 12) Mahasiswa dapat melakukan praktik mengajar dengan pemanfaatan Media Pembelajaran BIPA berbasis Cerita Rakyat Gorontalo. 13) Mahasiswa dapat melakukan praktik mengajar dengan pemanfaatan Media Pembelajaran BIPA berbasis Cerita Rakyat Gorontalo.

Desain Implementasi Bahan Ajar BIPA berbasis Cerita Rakyat Gorontalo pada Mata Kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA

Desain implementasi bahan ajar BIPA berbasis cerita rakyat Gorontalo memuat tentang: 1) Pada bahan ajar satu membahas mengenai CPMK yang digunakan sebagai pegangan sebelum membaca materi. Berdasarkan RPS materi dipaparkan yang secara keseluruhan memuat Konsep Sumber dan Media Pembelajaran, Pengertian, dan Jenis Pembelajaran BIPA. 2) Bahan ajar dua membahas mengenai Prinsip dan Kriteria Pemilihan Sumber dan Media dalam Pembelajaran BIPA. 3) Bahan ajar tiga membahas mengenai Media Audio dalam pembelajaran BIPA berbasis cerita rakyat Gorontalo dengan implementasi akhir membuat Media Audio berbasis cerita rakyat Gorontalo. Cerita rakyat yang digunakan adalah “Hancurnya Kerajaan Suwawa” yang dikemas dalam berita berjudul “*Cerita Rakyat yang Mulai Menghilang*”. 4) Bahan ajar empat membahas mengenai Media Visual dalam pembelajaran BIPA berbasis cerita rakyat Gorontalo dengan implementasi akhir membuat Media Visual berbasis cerita rakyat Gorontalo. Cerita Rakyat yang digunakan adalah *PILLU LE LAHILOTE* yakni sebuah kisah antara Lahilote pria bertubuh gagah dan Boilode Hulawa seorang bidadari kayangan. 5) Bahan ajar lima membahas mengenai Media Audio-Visual dalam pembelajaran BIPA berbasis budaya lisan masyarakat Gorontalo dengan implementasi akhir membuat Media Audio-Visual berbasis cerita rakyat Gorontalo. Cerita rakyat yang digunakan adalah Film pendek berkisah tentang *Lahilote* cerita rakyat Gorontalo. 6) Bahan ajar enam membahas mengenai Media Digital/Multimedia dalam pembelajaran BIPA berbasis cerita rakyat Gorontalo dengan implementasi akhir membuat Media Digital/Multimedia berbasis cerita rakyat Gorontalo. Cerita rakyat yang digunakan adalah *Legenda Bulalo Lo Limutu*. 7) Bahan ajar tujuh memuat Pengembangan Media atau Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran BIPA. di dalam materi tersebut terdapat penjelasan mengenai : 1) Pengertian Pengembangan Media/Sumber Belajar. Mengartikan Pengembangan media sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas rancangan sesuai dengan tujuan dan harapan yang diinginkan. 2) Prosedur Pengembangan Media/Sumber Belajar memuat empat tahapan yang dijelaskan yakni:

Analisis, Perancangan/Desain, Pengembangan, Evaluasi dan Revisi. Dan yang 3) Evaluasi Pembelajaran sebagai upaya untuk mengukur pemahaman mahasiswa peminatan BIPA terhadap materi yang telah dijelaskan.

Kelayakan Desain Implementasi Bahan Ajar BIPA berbasis Cerita Rakyat Gorontalo pada Mata Kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA

Penilaian kelayakan bahan ajar diberikan kepada dosen pengajar/ahli materi sebagai pengajar dalam mata kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA. Berikut merupakan tabel hasil penilaian yang telah diisi oleh Dosen/Ahli Materi mata kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA.

Tabel 5

Tabel hasil analisis Kelayakan Bahan Ajar BIPA berbasis Cerita Rakyat Gorontalo pada Mata Kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA

No	Komponen	1	2	3	4	5	Jumlah	Rata-rata	Penilaian
Kelayakan isi									
1.	Kesesuaian isi dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester).	0	0	0	0	2	10	5%	Sangat layak
2.	Kesesuaian isi dengan kebutuhan siswa	0	0	0	1	1	9	4.5%	Sangat layak
3.	Kesesuaian isi dengan kebutuhan bahan ajar	0	0	0	1	1	9	4.5%	Sangat layak
4.	Kebenaran substansi materi	0	0	0	2	0	8	4%	Sangat layak
5.	Banyak Manfaat diperoleh dari bahan ajar	0	0	0	0	2	10	5%	Sangat layak
Kebahasaan									
6.	Keterbacaan	0	0	0	1	1	9	4.5%	Sangat layak
7.	Kejelasan Informasi	0	0	0	1	1	9	4.5%	Sangat layak
8.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	0	0	0	1	1	9	4.5%	Sangat layak
9.	Penggunaan Bahasa	0	0	0	0	2	10	5%	Sangat layak

Secara Efektif dan Efisien		Sajian								
10.	Kejelasan materi	0	0	0	1	1	9	4.5%	Sangat layak	
11.	Kejelasan Tujuan materi	0	0	0	1	1	9	4.5%	Sangat layak	
12.	Relevansi materi dengan implementasi yang diberikan	0	0	0	2	0	8	4%	Sangat layak	
13.	Kelengkapan Informasi	0	0	0	1	1	9	4.5%	Sangat layak	
		Kegrafisan								
14.	Penggunaan Font (Jenis dan Ukuran)	0	0	0	1	1	9	4.5%	Sangat layak	
15.	Layout/Tata letak	0	0	0	1	1	9	4.5%	Sangat layak	
16.	Ilustrasi, Grafis, gambar, foto	0	0	0	2	0	8	4%	Sangat layak	
17.	Desain Tampilan	0	0	0	2	0	8	4%	Sangat layak	

PEMBAHASAN

Kebutuhan Bahan Ajar BIPA Berbasis Cerita Rakyat Gorontalo pada Mata Kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA

Kegiatan analisis kebutuhan bahan ajar menjadi suatu proses pengumpulan informasi mengenai kebutuhan apa saja yang harus diperoleh untuk dapat merancang bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pelajar/siswa. Jack Richards (2001) juga menyatakan bahwa prosedur untuk mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan siswa disebut analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan peneliti sebelumnya dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dengan tiga tahapan yakni reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi data, maka peneliti dapat mengetahui tingkat kebutuhan Bahan Ajar pada mahasiswa peminatan BIPA dan pada dosen pengajar/ahli materi mata kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Negeri Gorontalo. Bagian pertama mencakup Kebutuhan Sumber dan Media Pembelajaran BIPA pada mahasiswa. Menurut hasil tabel yang telah diakumulasi sebelumnya, secara keseluruhan tingkat kebutuhan bahan ajar yang disebarkan menggunakan angket kepada mahasiswa

menunjukkan angka atau skor yang tinggi. Terlihat dari setiap domain yang memiliki keseluruhan rata-rata 4.5%. Berdasarkan angka tersebut dapat di simpulkan bahwa 4.5% jika merujuk pada padanan skor maka nilai tersebut berada pada kategori perlu dan sangat perlu. Hal ini menandakan bahwa tingkat kebutuhan terhadap bahan ajar sangat diperlukan sebagai acuan mahasiswa untuk belajar dan memperoleh ilmu pengetahuan. Bagian kedua mencakup Kebutuhan Sumber dan Media Pembelajaran BIPA pada Dosen pengajar/Ahli materi. Berdasarkan hasil tabel yang telah diakumulasi sebelumnya, secara keseluruhan tingkat kebutuhan bahan ajar yang disebarkan menggunakan angket kepada dosen pengajar/ahli materi menunjukkan angka atau skor yang tinggi. Terlihat dari setiap domain yang memiliki keseluruhan rata-rata 4.8%. Berdasarkan rata-rata perhitungan keseluruhan domain tersebut maka dapat di simpulkan bahwa hasil angket yang dibagikan kepada Ahli materi/dosen pengajar menunjukkan tingkat kebutuhan bahan ajar Sumber dan Media Pembelajaran BIPA yang sangat tinggi. Jika angka rata-rata 4.8% merujuk pada padanan skor maka nilai tersebut berada pada kategori mendekati sangat perlu. Sehingga menandakan bahwa bahan ajar sangat dibutuhkan untuk mahasiswa peminatan BIPA.

Setelah mengetahui tingkat kebutuhan bahan ajar yang diperlukan oleh mahasiswa dan dosen pengajar/ahli materi, peneliti juga membagikan angket mengenai kelayakan bahan ajar Sumber dan Media Pembelajaran BIPA yang sedang berlangsung. Hal ini dilakukan sebagai upaya peneliti dalam mengembangkan bahan ajar dengan tetap memperhatikan bahan ajar yang digunakan sebelumnya sebagai acuan atau gambaran. Bagian pertama mencakup kelayakan bahan ajar sumber dan media pembelajaran bipa yang sedang berlangsung pada mahasiswa. Berdasarkan hasil akumulasi sesuai dengan domain yang telah ditetapkan sebelumnya. Peneliti mendapatkan rata-rata keseluruhan domain sebesar 4.19%. Angka tersebut apabila dipadankan dengan penilaian skor yang disajikan dalam angket maka angka tersebut berada pada tingkat setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi Sumber dan Media Pembelajaran BIPA yang diberikan sebelumnya mampu diterima dengan baik oleh mahasiswa peminatan BIPA. Namun, suatu pembelajaran perlu untuk melakukan pembaharuan materi sehingga dapat menumbuhkan minat mahasiswa dalam belajar hingga mencapai tingkatan sangat setuju terhadap materi yang disajikan. Oleh karena itu peneliti melanjutkan penelitian ini untuk memberikan pembaharuan terhadap materi. Bagian kedua mencakup kelayakan bahan ajar sumber dan media pembelajaran bipa yang sedang berlangsung diisi oleh Dosen pengajar/ahli materi. Berdasarkan hasil akumulasi sesuai dengan domain yang telah ditetapkan sebelumnya. Peneliti mendapatkan rata-rata keseluruhan domain sebesar 3.9%. Angka tersebut apabila dipadankan dengan penilaian skor yang disajikan dalam angket maka angka tersebut berada pada tingkat cukup setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi Sumber dan Media Pembelajaran BIPA yang diberikan sebelumnya perlu untuk melakukan pembaharuan materi ajar/ bahan ajar pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan minat mahasiswa dalam belajar hingga mencapai

tingkatan sangat setuju terhadap materi yang disajikan. Oleh karena itu peneliti melanjutkan penelitian ini untuk memberikan pembaharuan terhadap materi dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsip dan kriteria pengembangan bahan ajar

Desain Implementasi Bahan Ajar BIPA berbasis Cerita Rakyat Gorontalo pada Mata Kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA

Berdasarkan tahapan desain pembelajaran menurut Menurut Akker dkk., 2006; Plomp & Nieveen, 2010; McKenney & Reeves, 2012 yang secara umum menggambarkan tiga tahapan yang menjadi salah satu tahapan desain pembelajaran yang memuat analisis dan perumusan kerangka konseptual rancangan, yang kedua adalah perancangan dan pengembangan, kemudian yang terakhir adalah evaluasi sumatif untuk melihat secara keseluruhan dua tahapan yang telah dilakukan. Peneliti merujuk dan memilih pada konsep desain pembelajaran yang menggunakan prosedur pengembangan R & D, sebagai penelitian pengembangan.

Sehingga Desain bahan ajar yang dirancang peneliti tidak terlepas dari empat tahapan sebagai prosedur pengembangan yang memuat empat tahapan menjelaskan tentang: 1) Tahap pendahuluan, di dalamnya memuat konsep umum yang lahir dari temuan awal yang telah melewati proses analisis dan penyaringan materi sebelumnya. Sehingga tahap pendahuluan menjadi data utama dalam merumuskan materi yang akan dijelaskan pada setiap bab, tahap pendahuluan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan memperhatikan kriteria-kriteria dalam menyajikan bahan ajar, yaitu: pencantuman tujuan pembelajaran, pengurutan bahan ajar (penahapan pembelajaran), penarikan minat dan perhatian peserta didik, pelibatan keaktifan peserta didik, hubungan antar bahan ajar, norma, dan tes atau soal (Depdiknas, 2005). 2) Tahap desain produk, pada tahap ini dijelaskan sebagai penerapan dari data utama yang ditemukan pada tahap pendahuluan. Tahap desain produk menjadi langkah yang ditempuh peneliti hingga menghasilkan bahan ajar berbentuk buku dengan judul “Desain Implementasi Bahan Ajar BIPA berbasis Cerita Rakyat Gorontalo pada Mata Kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA” yang masuk pada jenis atau kategori bahan ajar menurut Majid (2006:174). 3) Tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti mendesain media pembelajaran berbasis budaya cerita rakyat Gorontalo sebagai upaya pelestarian budaya daerah yang kian tergerus oleh perkembangan zaman yang semakin canggih.

Dalam proses pengembangan peneliti menghadirkan empat tahapan sebagai proses pembuatan media berbasis cerita rakyat Gorontalo. Di dalam empat tahap tersebut menghadirkan langkah-langkah yang dapat ditiru/dicontoh sebagai gambaran pembuatan media hingga proses pengajarannya. 4) Tahap revisi, pada tahap ini hanya merupakan pengecekan kembali seluruh data di dalam buku. Baik tulisan, kalimat, tanda baca, ilustrasi ataupun warna. Untuk proses penilaian masuk pada validasi buku

yang juga memberikan perbaikan untuk mendapatkan hasil sesuai dengan apa yang diharapkan

Kelayakan Desain Implementasi Bahan Ajar BIPA berbasis Cerita Rakyat Gorontalo pada Mata Kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA

Tabel 6

Tabel Hasil Analisis Kelayakan Desain Implementasi Bahan Ajar BIPA berbasis Cerita Rakyat Gorontalo

No	Komponen	Hasil Penilaian
1.	Kelayakan Isi	4.6%
2.	Kebahasaan	4.6%
3.	Sajian	4.3%
4.	Kegrafisan	4.25%

Berdasarkan tabel hasil penilaian di atas maka dapat di rata-ratakan 4.5%, perhitungan dilakukan dengan cara menjumlah skor dari kelayakan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafisan. Kemudian membagi dengan banyaknya komponen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berupa buku dengan judul “Desain Implementasi Bahan Ajar BIPA berbasis Cerita Rakyat Gorontalo pada Mata Kuliah Sumber dan Media Pembelajaran BIPA” layak dikatakan sebagai bahan ajar setelah melalui proses validasi di atas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab empat, maka dapat disimpulkan: 1) Kebutuhan bahan ajar Sumber dan Media Pembelajaran BIPA masih sangat diperlukan pada mahasiswa peminatan BIPA. Data tersebut diperoleh dari hasil penyebaran angket yang menunjukkan tingkat kebutuhan bahan ajar yang tinggi. 2) Desain implementasi bahan ajar dikembangkan dengan menggunakan budaya cerita rakyat Gorontalo sebagai salah satu upaya pelestarian kebudayaan daerah yang semakin kehilangan ruang eksistensi di zaman yang semakin canggih. Konsep desain dibuat dengan sangat mudah, agar pelajar/mahasiswa dapat memahami dengan jelas. Konsep tersebut memuat empat media yang telah disesuaikan dengan RPS yang disusun setelah mendapatkan kebutuhan bahan ajar Sumber dan Media Pembelajaran BIPA. Empat media tersebut yakni :1) Media Audio, 2) Media Visual, 3) Media Audio-Visual, dan 4) Media Digital/Multimedia. Di dalam setiap media terdapat penjelasan implementasi media berbasis cerita rakyat Gorontalo. Sehingga pelajar/mahasiswa dapat dengan mudah mengerti contoh yang diberikan sebagai salah satu referensi dalam pembuatan desain implementasi bahan ajar berbasis cerita rakyat Gorontalo.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja.
- Astuti, Widi. 2015. *Pengembangan Kuis Edukasi “Aku Cinta Indonesia” Berbasis Adobe Flash Cs3 sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman Bagi Pembelajar Bipa Level Lanjut di Universitas Negeri Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction*, Fifth Edition. New York: Longman
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Pedoman Penulisan Buku Pelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kusmiatun, Ari. 2016. *Mengenal BIPA dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: K-Media.
- Richard, Jack. 2001. *Curriculum Development in Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tuloli, Nani. 2003. *Puisi Lisan Gorontalo*. Jakarta: Pusat Bahasa.