

**PENGEMBANGAN MATERI AJAR KATA TANYA
BAGI PEMELAJAR BIPA TINGKAT SATU
DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI WEB GITHUB: PINTER KATANYA**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.



oleh

Salma Choerunnisa

NIM 1703736

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
BANDUNG
2021**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

SALMA CHOERUNNISA

**PENGEMBANGAN MATERI AJAR KATA TANYA
BAGI PEMELAJAR BIPA TINGKAT SATU
DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI WEB GITHUB: PINTER KATANYA**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Vismaia S Damaianti, M.Pd.
NIP 196704151992032001

Pembimbing II



Dra. Nunung Sitaresmi, M.Pd.
NIP 196201091987032002

diketahui

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. Isah Cahyani, M.Pd.
NIP 196407071989012001

i

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Materi Kata Tanya bagi Pemelajar BIPA Tingkat Satu dengan Memanfaatkan Aplikasi Web Github: PINTER KATANYA” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2021
Yang membuat pernyataan,



Salma Choerunnisa

ABSTRAK

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Materi Ajar Kata Tanya bagi Pemelajar BIPA Tingkat Satu dengan Memanfaatkan Aplikasi Web Github: PINTER KATANYA” adalah penelitian dan pengembangan media yang bertujuan untuk: 1) mendapatkan materi ajar kata tanya dengan memanfaatkan aplikasi web github: PINTER KATANYA bagi pemelajar BIPA tingkat satu, 2) mendeskripsikan respons terhadap materi ajar kata tanya dengan memanfaatkan aplikasi web github: PINTER KATANYA bagi pemelajar BIPA tingkat satu. Materi pembelajaran yang sudah dirancang divalidasi oleh satu orang ahli materi, satu orang ahli media dan satu orang ahli bahasa. Setelah divalidasi media diuji cobakan kepada pemelajar BIPA. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah : 1) Kelayakan materi dengan memanfaatkan aplikasi web github: PINTER KATANYA adalah 90% dan termasuk kategori sangat layak untuk diuji cobakan kepada pemelajar BIPA. 2) Kelayakan aplikasi PINTER KATANYA sebagai pemanfaatan untuk materi ajar kata tanya pada aspek media adalah 93% dan termasuk kategori sangat layak untuk diuji cobakan kepada pemelajar BIPA. 3) Kelayakan bahasa materi ajar dengan memanfaatkan aplikasi web github: PINTER KATANYA adalah 90% dan termasuk kategori sangat layak untuk diuji cobakan kepada pemelajar BIPA. 4) Dari hasil uji coba terbatas kepada pemelajar BIPA, secara umum pengembangan materi ajar dengan memanfaatkan aplikasi web github: PINTER KATANYA sudah memiliki kualitas yang baik. Hasil kelayakan media pembelajaran aplikasi PINTER KATANYA menurut responden adalah 96%, yang pada tabel termasuk kategori Sangat Layak.

Kata kunci : aplikasi web, kata tanya, BIPA

ABSTRACT

The thesis entitled “Development of Question Word Teaching Materials for First Level BIPA Students by Utilizing Github Application Web: PINTER KATANYA” is a research and development that aims to: 1) to get question word teaching materials by utilizing github application web: PINTER KATANYA for first level BIPA students, 2) to describe the response to the question word teaching material by utilizing github web application: PINTER KATANYA for first level BIPA students. The teaching material that have been designed are validated by one material expert, one media expert, and one linguist. After being validated, the media was tested on BIPA students. The results of this research and development are: 1) The feasibility of the material utilizing github web application: PINTER KATANYA is 90% and is included in the very feasible category to be tested on BIPA students. 2) The feasibility of the PINTER KATANYA as a use for question word teaching materials in the media aspect is 93% and is included in the very feasible category to be tested on BIPA students. 3) The feasibility of the language of teaching materials utilizing github web application: PINTER KATANYA is 90% and is included in the very feasible category to be tested on BIPA students. 4) From the results of the limited trial to BIPA students, in general, the development of teaching materials utilizing github web application: PINTER KATANYA has good quality. The results of the feasibility of learning media for the PINTER KATANYA application, according to respondents, are 96%, which in the table is included in the Very Eligible category.

Keywords: web application, question word, BIPA

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Pertanyaan Penelitian	3
C. Tujuan Penelitian	4
1. Tujuan Umum	4
2. Tujuan Khusus	4
D. Manfaat Penelitian	4
a. Manfaat untuk Guru	4
b. Manfaat untuk Pemelajar BIPA	5
c. Manfaat untuk Peneliti	5
E. Struktur Organisasi	5
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Pustaka	7
1. Keterampilan Penggunaan Kata Tanya bagi Pemelajar BIPA Tingkat Satu	7
2. Materi Ajar	8
3. Media Pembelajaran	9
4. Aplikasi Web Github sebagai Media Pembelajaran BIPA	12
5. Penelitian Terdahulu	14
B. Definisi Operasional	16
BAB III: METODE PENELITIAN	19

A. Desain Pengembangan	19
B. Prosedur Penelitian	20
C. Sumber Data	23
D. Instrumen Penelitian	23
E. Teknik Pengumpulan Data	25
F. Teknik Analisis Data	25
a. Data Kualitatif	26
b. Data Kuantitatif	26
BAB IV: Temuan dan Pembahasan	28
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	28
1. Pengumpulan Data	28
a. Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran kepada Pengajar BIPA	28
b. Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran kepada Pemelajar BIPA	29
c. Identifikasi Kebutuhan Media Pembelajaran kepada Pengajar BIPA	30
d. Identifikasi Kebutuhan Media Pembelajaran kepada Pemelajar BIPA	30
e. Hasil Tes Awal	32
2. Desain Produk	32
a. Pembuatan <i>Flowchart</i>	32
b. Pembuatan Proto Tipe Desain	33
1) Proto tipe dalam tampilan desktop	34
2) Proto tipe dalam tampilan mobile	37
c. Pengumpulan Objek Rancangan	40
d. Pembuatan Media Pembelajaran	41
1) Tampilan beranda	41
2) Tampilan petunjuk penggunaan	41
3) Tampilan materi	43
4) Tampilan kuis	44
5) Tampilan papan peringkat	46

6) Tampilan tentang kami	46
e. Penyusunan instrumen validasi media	47
3. Validasi Materi Ajar	47
a. Analisis data kelayakan materi	47
b. Analisis data kelayakan media	49
c. Analisis data kelayakan bahasa	50
4. Perbaikan Produk	52
5. Uji Coba	52
6. Hasil Tes Akhir	52
7. Respons Pemelajar BIPA terhadap Materi Ajar	53
BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	56
A. Simpulan	56
B. Implikasi	56
C. Rekomendasi	57
1. Kepada Pengajar BIPA	57
2. Kepada Pemelajar BIPA	57
3. Kepada Peneliti Selanjutnya	57
REFERENSI	59
LAMPIRAN	61

REFERENSI

- Asyad, Azhar. 1997. Media Pengajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Bustomi, Tommy, dkk. 2012. Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia. SEBATIK STMIK WICIDA
- D. Wicaksono, Bayu. 2017. 8 Negara Ini Merasa Belajar Bahasa Indonesia itu Penting. [online]. Tersedia: <https://www.idntimes.com/life/education/bayu/negara-yang-merasa-penting-belajar-bahasa-indonesia/1> diakses pada 8 Oktober 2020
- Hanafi. 2017. Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. Jurnal Kajian Keislaman Volume 4, No.2, Juli-Desember 2017
- Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. 2012. Pengembangan Bahan Ajar. Direktorat UPI, Bandyng, 4 (11).
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.27 Tahun 2017. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muyaroah, Siti & Mega Fajartia. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Biologi. Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET 6 (2) (2017)
- Nandi. 2006. Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran di Persekolahan. Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi Vol.6, No.1, April 2006
- Nuraini, Cut. 2018. Pengaruh Keterkaitan Konten dengan Gambar yang Sesuai dengan Makna yang Terungkap pada Pembelajaran BIPA. Jurnal Sasindo Unpam, Volume 6, No. 1, Juni 2018
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Volume 8 No.1, Juni 2011
- Rohani. 2019. Diktat Media Pembelajaran. Medan: FKIP UINSU
- Sadjati, Ida Malati. 2012. Pembangan Bahan Ajar.
- Shalahudin, Mahfud. 1986. Media Pendidikan Agama. Bandung: Bina Islam
- Solichin, Achmad. 2016. Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL. Jakarta: Budi Luhur
- Sucahyo, Nurhadi. 2019. Bahasa Indonesia Makin Diminati Orang Asing. [online]. Tersedia: <https://www.voaindonesia.com/amp/5030734.html> diakses pada 8 Oktober 2020
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2020. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suyanto, M. 2003. Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: Andi

- Syamsiah. 2017. Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal SAP Vol.2 No.1 Agustus 2017
- Usman, Basyirudin & Asnawir. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers
- Vaughan, Tay. 2011. Multimedia: Makin It Works, 8th Edition. New York: McGraw-Hill