

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis sastra berdasarkan kebutuhan para pengajar BIPA dan urgensi penggunaan bahan sastra. Terdapat teori utama dalam pengembangan bahan ajar interaktif ini, yaitu: teori bahan ajar dari Tomlison, teori sastra dari Bascom, dan Permendikbud nomor 27 Tahun 2017 sebagai acuan utama dalam arahan pengembangan kompetensi. Penelitian ini menggunakan metode *RnD* dengan model 4D dari Thiagarajan. Data dari penelitian ini adalah bahan ajar BIPA yang beredar di internet, tepatnya bahan ajar BIPA Kemendikbud dan bahan ajar interaktif yang dikembangkan.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan beberapa hal mengenai bahan ajar interaktif membaca BIPA 4 berbasis cerita rakyat berbantuan *Google Slide* yang divalidasi oleh para pengajar BIPA berpengalaman dan direspon oleh para pemelajar BIPA 4 atau setara. Simpulan yang didapat antara lain:

1. Tahap *define* atau perumusan dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu analisis awal, analisis pemelajar, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap analisis awal diketahui bahwa bahan ajar BIPA yang beredar belum interaktif dan hanya 50% dari enam bahan ajar BIPA memiliki muatan sosio-kultural. Hal tersebut menjadi landasan bahwa bahan ajar interaktif BIPA yang bermuatan sosio-kultural perlu dikembangkan. Pada tahap analisis pemelajar dilakukan survei kepada pengajar BIPA yang sudah berpengalaman dan observasi terhadap kebutuhan bahan ajar interaktif BIPA berbasis cerita rakyat. Dari tahap tersebut diketahui bahwa pihak pengajar membutuhkan bahan ajar interaktif berbasis cerita rakyat yang sesuai Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017. Dari observasi didapatkan informasi mengenai kebutuhan materi cerita rakyat Indonesia untuk pemelajar BIPA 4 yang didapatkan melalui analisis kompetensi lulusan yang terdapat pada Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017. Pada analisis tugas dilakukan penyusunan materi terhadap bahan ajar interaktif yang dikembangkan.

Penyusunan materi merujuk pada Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017 tepatnya pada BIPA 4 kompetensi membaca dengan materi cerita rakyat. Selain menyusun materi cerita rakyat, dilakukan juga analisis terhadap kosa kata yang harus dipelajari pada BIPA 4. Pada Analisis konsep dilakukan dengan menganalisis kompetensi yang harus dipelajari oleh pemelajar BIPA 4. Kompetensi tersebut adalah kompetensi membaca dengan elemen kompetensi 4.2 dan indikator lulusan 4.2.1 – 4.2.3. Pada tahap terakhir, dilakukan perumusan tujuan belajar sesuai dengan prinsip yang ada. Tujuan belajar yang dirumuskan mengacu pada indikator lulusan 4.2.1 – 4.2.3 yang ada pada kompetensi membaca BIPA 4 yang terdapat pada Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017.

2. Pada tahap *design* dilakukan beberapa langkah yaitu, penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Pada penyusunan standar tes dilakukan pengumpulan data yang merupakan cerita rakyat “Timun Mas”. Setelah data terkumpul, dilakukan penyesuaian kata dan kalimat tanpa mengurangi makna dari data aslinya. Selanjutnya dilakukan pemilihan media yang merupakan langkah mengumpulkan informasi mengenai media yang mumpuni untuk menciptakan interaktivitas bahan ajar. Media yang dipilih jatuh kepada *Google Slide* dengan beberapa alasan positif seperti, gratis, fleksibel, efektif, dan sederhana. Setelah itu dilakukan pemilihan format yang jatuh kepada format digital. Format digital terpilih dengan memerhatikan kebutuhan perkembangan zaman dan fleksibilitasnya. Selain itu, format digital adalah satu-satunya format yang dapat membuat interaktivitas tercipta. Langkah terakhir pada tahap perancangan adalah rancangan awal. Pada langkah ini dilakukan pembuatan alur bahan ajar interaktif dan garis besarnya. Garis besar dari bahan ajar interaktif yang dikembangkan antara lain: halaman muka/*cover*, kompetensi yang akan dicapai, menu utama, materi, informasi pendukung/glosarium, cerita rakyat “Timun Mas”, dan evaluasi.
3. Pada tahap *development* atau pengembangan, dilakukan validasi ahli dan uji coba produk. Validasi ahli dilakukan menggunakan angket dan lembar penilaian, sedangkan uji coba produk dilakukan dengan menggunakan angket untuk mendapatkan respon awal pemelajar BIPA 4 atau setara. Pada validasi

ahli, didapatkan data yang menyebutkan bahwa bahan ajar interaktif membaca BIPA 4 berbasis cerita rakyat nusantara berbantuan *Google Slide* sudah “Cukup Layak” untuk digunakan sebagai bahan ajar, namun dengan beberapa revisi minor. Pada uji coba produk, terjadi ketimpangan antara kebutuhan pemelajar BIPA 4 atau setara dengan kebutuhan bahan ajar bermuatan sosio-kultural yang dikemukakan beberapa ahli.

4. Tahap *disseminate* dilakukan dengan cara mempromosikan bahan ajar interaktif di media sosial dan artikel jurnal. Promosi melalui media sosial dilakukan atas dasar rekomendasi dari beberapa peneliti yang pernah melakukan penelitian mengenai promosi di media sosial. Selain itu, promosi dilakukan dengan mengundang para pegiat BIPA untuk menggunakan bahan ajar interaktif yang sudah dikembangkan dan direvisi kemudian dimintai komentar. Komentar yang didapat dari para pegiat BIPA adalah komentar yang positif sejalan dengan teori-teori yang sudah disebutkan.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan, dan implikasi, berikut ini adalah rekomendasi untuk pihak pengajar BIPA dan peneliti selanjutnya:

1. Pengajar BIPA
 - a. Dalam upaya meningkatkan kompetensi pemelajar, hendaknya para pengajar mengeksplorasi lebih jauh berbagai macam media yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.
 - b. Pendekatan yang humanis diperlukan dalam pembelajaran BIPA. Salah satu pendekatan humanis yang disarankan adalah melalui sastra.
 - c. Pembelajaran sastra adalah hal yang penting, mengingat pemelajar BIPA tidak hanya bahasa, melainkan juga belajar budaya. Melalui pembelajaran sastra, pemberian informasi mengenai kebudayaan Indonesia akan menjadi lebih mudah.
2. Peneliti Selanjutnya
 - a. Peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk melanjutkan penelitian ini dengan respon pemelajar yang lebih banyak dan kompleks.

- b. Peneliti selanjutnya hendaknya melakukan eksplorasi terlebih dahulu terhadap data dan media yang akan digunakan dalam mengembangkan bahan ajar. Kesalahan dalam memilih data dan media akan membuat pekerjaan yang sudah dilakukan menjadi sia-sia.
- c. Peneliti selanjutnya dapat membuat penelitian dengan landasan bahwa kebutuhan pemelajar BIPA 4 dan urgensi bahan ajar interaktif yang bermuatan sosio-kultural tidak sejalan.