

**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF
KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3
BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA
BERBASIS PENDEKATAN *SCAFFOLDING***

TESIS

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing



disusun oleh
Amirush Shaffa Fauzia
NIM 2013025

**PROGRAM STUDI MAGISTER
PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

HALAMAN HAK CIPTA

PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3 BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN *SCAFFOLDING*

Oleh
Amirush Shaffa Fauzia
S.Pd. Universitas Pendidikan Indonesia, 2018

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
bagi Penutur Asing

©Amirush Shaffa Fauzia
Universitas Pendidikan Indonesia
2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

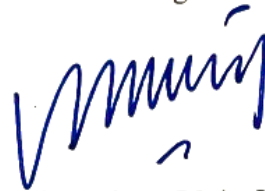
**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF
KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3
BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA
BERBASIS PENDEKATAN *SCAFFOLDING***

AMIRUSH SHAFFA FAUZIA

2013025

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Nuny Sulistiany Idris, M.Pd.

NIP 196707151991032001

Pembimbing II



Dr. Suci Sundusiah, M.Pd.

NIP 198212192008122002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan BIPA Sekolah Pascasarjana UPI



Dr. Nuny Sulistiany Idris, M.Pd.

NIP 196707151991032001

iii

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3
BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN *SCAFFOLDING***

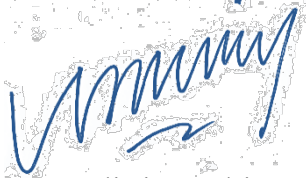
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tesis ini telah diuji pada Ujian Sidang Tahap I

Hari/Tanggal : Selasa, 17 Januari 2023

Tempat : Ruang 36A lt. 2 Gedung Pascasarjana UPI

Pembimbing I



Dr. Nuny Sulistiany Idris, M.Pd.

NIP 196707151991032001

Pembimbing II



Dr. Suci Sundusiah, M.Pd.

NIP 198212192008122002

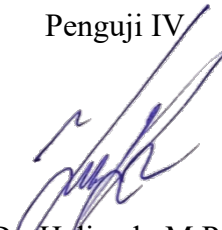
Penguji III



Dr. Isah Cahyani, M.Pd.

NIP 196407071989012001

Penguji IV



Dr. Halimah, M.Pd.

NIP 198104252005012003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing

Sekolah Pascasarjana

Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Nuny Sulistiany Idris, M.Pd.

NIP 196707151991032001

iv

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3
BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tesis ini telah diuji pada Ujian Sidang Tahap II

Hari/Tanggal : Senin, 30 Januari 2023

Tempat : Ruang 36A lt. 2 Gedung Pascasarjana UPI

Pembimbing I



Dr. Nuny Sulistiany Idris, M.Pd.

NIP 196707151991032001

Pembimbing II



Dr. Suci Sundusiah, M.Pd.

NIP 198212192008122002

Penguji III



Dr. Isah Cahyani, M.Pd.

NIP 196407071989012001

Penguji IV



Dr. Halimah, M.Pd.

NIP 198104252005012003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing

Sekolah Pascasarjana

Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Nuny Sulistiany Idris, M.Pd.

NIP 196707151991032001

v

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3
BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF
KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3
BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA
BERBASIS PENDEKATAN *SCAFFOLDING*

Amirush Shaffa Fauzia
Universitas Pendidikan Indonesia
amirush@upi.edu

ABSTRAK

Kebutuhan akan media pembelajaran berbasis teknologi di era modern tidak bisa dimungkiri, terlebih pada saat ini ketika dunia sedang menghadapi *triple disruption* yang merupakan kombinasi ancaman *digital disruption*, *pandemic disruption*, dan *millennial disruption*. *Triple disruption* ini berdampak pada berbagai sektor kehidupan termasuk sektor pendidikan di masa kini dan di masa depan. Hal tersebut tentunya menjadi pertimbangan untuk pengajar dalam pemilihan metode, media, maupun konten pembelajaran yang seyogiayanya disesuaikan dengan kondisi dan generasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan pengayaan interaktif yang disesuaikan dengan SKL BIPA dan kondisi yang melatarbelakanginya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE dengan konsep *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, wawancara, dan studi dokumentasi. Berdasarkan analisis kebutuhan, peneliti merancang bahan pengayaan berbentuk video interaktif dengan memuat 3 lokawisata Indonesia yakni Candi Borobudur, Danau Toba, dan Likupang. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan bahan pengayaan keterampilan menyimak untuk pemelajar BIPA 3 berupa video interaktif berbasis *Scaffolding* yang terintegrasi dalam fitur NearPod. Video interaktif memuat seri penjelasan dan pertanyaan dengan pendekatan *Scaffolding* yang termanifestasi dalam pemberian tuntunan dan panduan yang berangsur dikurangi seiring dengan semakin mahirnya pemelajar menyelesaikan tugas. Hasil dari data dan analisis penelitian diolah menggunakan skala Likert dan dinyatakan bahwa bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding* mendapatkan perolehan 94,5% kategori layak dengan predikat sangat baik.

Kata Kunci: Bahan Pengayaan Interaktif, BIPA, Keterampilan Menyimak, Pendekatan *Scaffolding*

**THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE ENRICHMENT MATERIALS
OF LISTENING SKILL FOR BIPA 3 WITH INDONESIAN TOURISM
USING THE SCAFFOLDING APPROACH**

Amirush Shaffa Fauzia
Universitas Pendidikan Indonesia
amirush@upi.edu

ABSTRACT

The need for technology-based learning media cannot be denied in the modern era, especially as the world faces triple disruption, which includes digital disruption, pandemic disruption, and millennial disruption. These triple disruption impact many aspects of life, including education, now and in the future. This is undoubtedly a factor for teachers to consider when choosing methods, media, and learning content appropriate for the conditions and generations to achieve learning objectives. This study aims to develop interactive enrichment materials adapted to the SKL BIPA and its conditions. The Research and Development (R&D) method was used in this development research. This research used ADDIE model development research to Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. Data collection was conducted through questionnaires, interviews, and documentation studies. Researcher designed enrichment materials based on the needs analysis through interactive videos containing three Indonesian tourism sites: Borobudur Temple, Lake Toba, and Likupang. The product developed in this study was an enrichment material for listening skills for BIPA 3 learners in the form of a Scaffolding based interactive video integrated into the NearPod feature. The interactive video contained a series of explanations and questions with a Scaffolding approach, manifested in the provision of guidance, which is gradually reduced as learners gain proficiency in completing the task. The data and research analysis results were processed using a Likert scale, and it was stated that the interactive enrichment material of listening skills for BIPA 3 with Indonesian tourism based on the Scaffolding approach obtained 94.5% of the decent category with an outstanding predictive value.

Keywords: BIPA, Interactive Enrichment Materials, Listening Skill, Scaffolding Approach

DAFTAR ISI

HALAMAN HAK CIPTA	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	11
B. Rumusan Masalah Penelitian	19
C. Tujuan Penelitian	20
D. Manfaat Penelitian	20
E. Definisi Operasional Penelitian.....	22
F. Spesifikasi Produk.....	24
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	15
A. Ihwal Bahan Ajar	15
B. Video Interaktif sebagai Bahan Pengayaan.....	18
C. Keterampilan Menyimak BIPA 3.....	23
D. Lokawisata Indonesia.....	28
E. Pendekatan <i>Scaffolding</i>	39
G. Penelitian Terdahulu yang Relevan	45

BAB 3 METODE PENELITIAN.....	50
A. Desain Penelitian.....	50
B. Objek dan Subjek Penelitian	56
C. Teknik Pengumpulan Data.....	57
D. Instrumen Penelitian.....	58
E. Teknik Analisis Data Penelitian.....	65
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan Produk.....	69
BAB 4 ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN .	70
A. Analisis Bahan Pengayaan Keterampilan Menyimak BIPA 3.....	70
B. Desain/Rancangan Bahan Pengayaan Video Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding	87
C. Pengembangan Bahan Pengayaan Video Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding... 96	
D. Penerapan Bahan Pengayaan Video Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding. 103	
E. Evaluasi Bahan Pengayaan Video Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding.....	127
F. Pembahasan Hasil Penelitian	130
1.Deskripsi Kebutuhan Pengguna Terhadap Bahan Pengayaan Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan <i>Scaffolding</i>	131
2.Deskripsi Rancangan Awal Bahan Pengayaan Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding	135
3.Deskripsi Pengembangan Bahan Pengayaan Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding	140

4.Deskripsi Implementasi Bahan Pengayaan Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan <i>Scaffolding</i>	154
5.Deskripsi Evaluasi Bahan Pengayaan Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan <i>Scaffolding</i> .	160
BAB 5 SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	167
1. Simpulan	167
2. Implikasi.....	168
3. Rekomendasi	169
DAFTAR RUJUKAN.....	170
LAMPIRAN-LAMPIRAN	181

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kemampuan di Bidang Kerja BIPA 3	25
Tabel 3.1	Kuesioner Analisis Kebutuhan	58
Tabel 3.2	Instrumen Kuesioner Validasi Kelayakan Isi, Bahasa, dan Teknik Penyajian Penelitian Pengembangan Bahan Pengayaan Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding	61
Tabel 3.3	Instrumen Kuesioner Aspek Media dan Desain Grafis Penelitian Pengembangan Bahan Pengayaan Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding	63
Tabel 3.4	Instrumen Respons Pengajar	64
Tabel 3.5	Instrumen Respons Pemelajar	65
Tabel 3.6	Kategori Penilaian Skala Likert	66
Tabel 3.7	Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli BIPA, Ahli Bahasa, Ahli Pariwisata dan Ahli Media Berbasis Teknologi	66
Tabel 3.8	Kriteria Penilaian Data Angket Respons Pengajar dan Pemelajar.	67
Tabel 4.1	Materi Menyimak BIPA 3 dalam Bahan Latihan Tema Surat Keluhan	81
Tabel 4.2	Materi Menyimak BIPA 3 Bahan Latihan Tema Aktivitasku.....	82
Tabel 4.3	Materi Menyimak BIPA 3 dalam Bahan Latihan Tema Liburan....	83
Tabel 4.4	Materi Menyimak BIPA 3 dalam Bahan Latihan Tema Makanan Sehat	84
Tabel 4.5	Materi Menyimak BIPA 3 dalam Bahan Latihan Tema Ucapan Selamat, Harapan, dan Doa	85
Tabel 4.6	Naskah Materi Simakan Video Candi Borobudur A	87
Tabel 4.7	Naskah Materi Simakan Video Candi Borobudur B	89
Tabel 4.8	Naskah Materi Simakan Video Danau Toba A	93
Tabel 4.9	Naskah Materi Simakan Video Likupang A	94
Tabel 4.10	Storyboard Video Candi Borobudur	96

Tabel 4.11	Rekapitulasi Hasil Validasi Kelayakan Isi, Bahasa, dan Teknik Penyajian	104
Tabel 4.12	Rekapitulasi Hasil Validasi Media Video Grafis	108
Tabel 4.13	Data Responden Pengajar BIPA	114
Tabel 4.14	Data Persentase Rata-Rata Kelayakan oleh Pengajar BIPA.....	121
Tabel 4.15	Data Responden Pemelajar BIPA	121
Tabel 4.16	Data Skala Likert Responden Pemelajar BIPA	122
Tabel 4.17	Data Persentase Rata-Rata Kelayakan oleh Pemelajar BIPA	123
Tabel 4.18	Contoh Evaluasi Perbaikan dari Validator Ahli	127
Tabel 4.19	Rincian Palet Warna Pakaian Pemandu	144
Tabel 4.20	Makna Warna Menurut Goethe dan Itten (1840)	150
Tabel 4.21	Tata Cara Mengunggah Video dan Menggunakan Fitur Interaktif NearPod	152

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Danau Toba.....	32
Gambar 2.2	Candi Borobudur.....	34
Gambar 2.3	Likupang.....	36
Gambar 2.4	5 DSP Indonesia dalam Ragam Data dan Angka.....	38
Gambar 2.5	Zona Perkembangan Proksimal dan <i>Scaffolding</i>	41
Gambar 2.6	Konten dan Aktivitas Nearpod.....	43
Gambar 3.1	Konsep ADDIE (Branch, 2009 hlm. 2).....	51
Gambar 3.2	Konsep ADDIE dalam Penelitian Bahan Pengayaan Interaktif	55
Gambar 3.3	<i>Flow Chart Draft</i> Rancangan Pengembangan Bahan Pengayaan Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan <i>Scaffolding</i>	56
Gambar 4.1	Grafik Usia Responden.....	71
Gambar 4.2	Pendidikan Tertinggi Responden.....	72
Gambar 4.3	Bahan Pengayaan Menyimak yang Paling Sering Digunakan Responden Pengajar BIPA.....	73
Gambar 4.4	Media yang Memudahkan Pemahaman Menyimak Pemelajar BIPA.....	74
Gambar 4.5	Persentase Materi Lokawisata dalam Menyimak BIPA.....	75
Gambar 4.6	Media Berbasis Digital dalam Pembelajaran Menyimak BIPA.....	77
Gambar 4.7	Bahan Pengayaan di Laman bipa.kemdikbud.go.id ...	79
Gambar 4.8	Rata-Rata Perolehan Aspek Materi	106
Gambar 4.9	Rata-Rata Perolehan Aspek Bahasa	107
Gambar 4.10	Rata-Rata Perolehan Aspek Penyajian	108
Gambar 4.11	Rata-Rata Perolehan Aspek Desain Video	111
Gambar 4.12	Rata-Rata Perolehan Aspek Tipografi Video	112
Gambar 4.13	Rata-Rata Perolehan Aspek Audio pada Video	112

Gambar 4.14	Jawaban Responden Pengajar BIPA.....	115
Gambar 4.15	Akses Video Interaktif	115
Gambar 4.16	Video Interaktif Sebagai Bantuan Sesuai Level Pemelajar.....	116
Gambar 4.17	Kemenarikan Video Interaktif Berbasis Scaffolding.....	117
Gambar 4.18	Materi Menambah Pengetahuan dan Wawasan.....	117
Gambar 4.19	Rasa Positif terhadap Indonesia.....	118
Gambar 4.20	Kosakata dan Istilah Bahasa Indonesia	119
Gambar 4.21	Pendekatan Scaffolding dalam Video Interaktif.....	119
Gambar 4.22	Data Jawaban Responden Pemelajar BIPA	123
Gambar 4.23	Akses Video bagi Pemelajar.....	124
Gambar 4.24	Pemahaman Video bagi Pemelajar....	125
Gambar 4.25	Kemenarikan Video Berbasis Scaffolding bagi Pemelajar.....	125
Gambar 4.26	Tambahan Pengetahuan dan Wawasan di dalam Video bagi Pemelajar	126
Gambar 4.27	Rancangan Video Menggunakan Wondershare Filmora 11.....	141
Gambar 4.28	Rancangan Tokoh Menggunakan Adobe Illustrator.....	142
Gambar 4.29	Tokoh Shaffa Pemandu Perjalanan.....	143
Gambar 4.30	Tokoh Mahasiswa Mancanegara (Jordan, Bella, Kim).....	142
Gambar 4.31	Pallete Warna Jordan, Bella, dan Kim.....	146
Gambar 4.32	Pallete Warna Latar Belakang Video.....	147
Gambar 4.33	Representasi Gradasi Warna Biru.....	148
Gambar 4.34	Pesawat di dalam Video Simakan.....	150
Gambar 4.35	Persentase Akumulasi Kelayakan Bahan Pengayaan berdasarkan Penilaian Ahli.....	157

Gambar 4.36	Jumlah Perolehan Nilai Responden Pemelajar BIPA.....	158
Gambar 4.37	Persentase Akumulasi Respons Bahan Pengayaan Berdasarkan Pemelajar BIPA.....	159
Gambar 4.38	Perolehan Nilai Responden Pengajar BIPA.....	159
Gambar 4.39	Persentase Akumulasi Respons Bahan Pengayaan berdasarkan Pengajar BIPA.....	160
Gambar 4.40	Proses Perbaikan Warna Pakaian Pemandu.....	161
Gambar 4.41	Logo Tut Wuri Handayani.....	161
Gambar 4.42	Tujuan Pembelajaran di dalam Video Sebelum dan Sesudah Perbaikan.....	162
Gambar 4.43	Penjelasan Kalimat Harapan dan Permintaan Sebelum Perbaikan.....	162
Gambar 4.44	Penjelasan Kalimat Harapan dan Permintaan Setelah Perbaikan	163
Gambar 4.45	Peraturan Masuk Candi Borobudur Sebelum Perbaikan.....	1
Gambar 4.46	Peraturan Masuk Candi Borobudur Setelah Perbaikan.....	163
Gambar 4.47	Tanda Elipsis dalam Pertanyaan Sebelum Perbaikan.....	164
Gambar 4.48	Tanda Elipsis dalam Pertanyaan Setelah Perbaikan.....	164

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Adnyani, N. P. S., dan Manuaba, I. B. S. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian* <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/27428>
- Aini, P. (2020). *Analisis terhadap makna simbolik identitas nasional berbasis cyber*. *Jurnal pendidikan edutama*. ISSN P-ISSN: 2339-2258 E-ISSN: 2548-821x (submitted).
- Alfarisi & Suseno. (2019). *Pengembangan Buku Pengayaan Menulis Teks Anekdote Bermuatan Cinta Tanah Air*. *Jurnal Kredo*, Vol.3 No. 1.
- Alwasilah, C. (2000). *Prosiding Konferensi Internasional Pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (KIP BIPA) III*. Bandung: Andira.
- Anderson, J. (1969). *"Efficient Reading: A Partical Guide" dalam Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Andina, S. & Aliyah, I. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Wisatawan Dalam Mengunjungi Wisata Budaya Candi Borobudur. ISSN: 1411-3546. E-ISSN: 2745-9403. Volume 22 Jilid 1 No 3.
- Andiryanto, O. D. (2017). Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Konteks Global PS PBSI FKIP Universitas Jember . *Seminar Nasional 117 Directed Listening Activity: Pengenalan Kebudayaan dalam Pengajaran BIPA*. Jember: Universitas Jember.
- Annisa, T. (2021). Perbedaan generasi milenial dan generasi z dalam dunia kerja. Diakses di: <https://www.ekrut.com/media/ini-perbedaan-generasi-milenial-dan-generasi-z-dalam-dunia-kerja>
- Arends, R.I. (1997). *Classroom Instruction and Management*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arumdyahsari, S., Hs, W., & Susanto, G. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Madya. *Jurnal Pendidikan*, 828-834.
- Astuti, Y. & Haryanti, N. (2021). Media Pembelajaran Video Produk Kreatif dalam Pembuatan SoftcaseLaptop Produk Kreatif di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi (JRPE)*e-ISSN: 2540-9247. Volume: 6, Nomor:
- Badrus, S. (2012). Pengembangan Model Integratif Bahan Ajar Bahasa Indoensia Ranah Sosial Budaya Berbasis ICT bagi Penutur Asing Tingkat Menengah. *Tesis*.
- Buchori, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Mengangkat Pemecahan Masalah Kemampuan Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 104-115.
- Bulgren, J. A., Schumaker, J. B., & Deshler, D. D. (1994). The Effects of A Recall Enhancement Routine on The Test Performance of Secondary Students With and Without Learning Disabilities. *Learning Disabilities Research & Practice*, 2-11.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: the addie approach*. New York : Springer New York Dordrecht Heidelberg London.
- Cahyandaru, N. (2016). "Respon Reaktif Monitoring andi Borobudur sebagai Warisan Dunia" dalam 10 Tahun Pelestarian Candi Borobudur. Magelang: Balai Konservasi Borobudur.
- Chomsin, W., & Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. (1996). *The Systemic Design of Instruction*. Boston: Allyn and Bacons.
- Erita, Y., Minalti. (2021). Penggunaan Aplikasi Nearpod Untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar Mayang Putri Minalti. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1).

- Ermiana, I., Karma, I. N., & Affandi, L. H. (2020). The Effectiveness of Multimedia- Based Learning on Student' Concept Understanding at Grade 4 Elementary School in Kediri District. In *Proceedings of the 1st annual conference on education and social sciences (access 2019)*. doi (Vol. 10).
- Farhana, F., Suryadi, A., Wicaksono, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smk Atlantis Plus Depok. *Jurnal Instruksional*. Volume 3, Nomor 1.
- Fauziah, Z., Wahyuningsih, S., & Hafidah, R. (2020). Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendikia*, 8(2), 222-241. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.39266>
- Goethe, J. W. V. (1840). *Theory of colour*. John Murray: Jerman.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017*. 96-102.
- Hadinoto, K. (1996). *Perencanaan Pengembangan Destinasi Pariwisata*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia
- Hammond, J., & Gibbons, P. (2005). What is scaffolding. *Teachers' voices*, 8, 8-16.
- Hardianti & Asri, W. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*. Volume 1, Nomor 2.
- Hari, S. (2004). Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi (Pembaharuan Pendidikan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional 2003). CV Cipta Cekas Grafika. Bandung.
- Harmer, J. (2012). *The Practise of English Language Teaching*. UK: Pearson.
- Hermawan, H. (2012). *Menyimak: Keterampilan Berkomunikasi yang Terabaikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Itten, J. dan Birren, F. (2003). *The elements of color*. New York: John Wiley & Son, Inc.
- Januszweski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology: A Defenition with Commentary*. New York: Routledge.

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3 BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Jeremy, H. (2012). *The Practise of English Language Teaching*. UK: Pearson.
- Jiang, Q. (2018). *The Practice of English Listening Comprehension Teaching*. Proceedings of the 2018 3rd International Conference on Humanities Science, Management and Education Technology (HSMET 2018). <https://doi.org/10.2991/hsmet-18.2018.108>.
- Jones, C.S. (2015). *Anything but neutral: using color to create emotional images*. Diunduh dari <https://photography.tutsplus.com/tutorials/anything-but-neutral-using-color-to-create-emotional-images-cms-23214>.
- Joyce, B., Well, M., & Alhoun, E. (2003). *Models Of Teaching. Model-Model. Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Juannita, E., & Mahyuddin, N. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3300-3313.
- Kasumawati, D. (2021). Keberagaman Agama dan Budaya di Indonesia. Diakses di <https://fasya.uinsi.ac.id/keberagaman-agama-dan-budaya-di-indonesia/> pada tanggal 24 Januari 2023.
- Kemenparekraf. (2022). *5 Destinasi Super Prioritas*. Diakses 29 Juli 2022 melalui <https://info5dsp.kemenparekraf.go.id/>
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158–166.
- Khamidah, n., Winarto, & Mustikasari, V. (2019). Discovery Learning: Penerapan dalam Pembelajaran IPA Berbantuan Bahan Ajar Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran (JIPVA)*, 87-99.
- Kotler, P. (2010). *Manajemen Pemasaran*. Edisi tiga belas Bahasa Indonesia. Jilid 1 dan 2. Jakarta: Erlangga.
- Kusmiatun, A. (2018). *Mengenal BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: K-Media.
- Lazi, H., Efendi, R., & Purwandari, E. P. (2017). Deteksi Warna Kulit Menggunakan Model Warna CIELAB dan Neural Network Untuk Identifikasi Ras Manusia (Studi Kasus Ras: Kaukasoid, Mongoloid, dan

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3 BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Negroid). *Rekursif: Jurnal Informatika*, 5(2).
<https://doi.org/10.33369/rekursif.v5i2.761>
- Lut, Owi, Utami. (2018). Three transformation aspects to face disruption era.
<https://www.its.ac.id/news/en/2018/12/11/three-transformation-aspects-to-face-disruption-era/>
- Martin, F. P. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Science Entrepreneurship Berbasis Hasil Penelitian Untuk Mendukung Program Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 101-108.
- Monica & Luzar, L.C. (2011). *Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan*. *Jurnal Humaniora Binus University Vol.2 No.2 Oktober 2011: 1084—1096*.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Murniati, J. (2017). Era Disrupsi: Tantangan dan Peluang bagi PT anggota APTIK. (Paper dipresentasikan dalam Hari Studi APTIK 2017)
- Mustakim. (2003). Peranan Unsur Sosial Budaya dalam Pengajaran BIPA. *Konferensi Internasional Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing IV*. Denpasar: Indonesian Australia Language Foundation (IALF).
- Nearpod. (2022). *However you teach, it's in Nearpod*. Diakses dari <https://nearpod.com/> pada 18 Januari 2023.
- Nurlina, L., Andayani, A., Winarni, R., & Slamet, S. Y. (2017). Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Menyenak Bermuatan Budaya Lokal Jawa Tengah untuk Pembelajaran BIPA.
- Ogustina, G., Mulyati, Y, & Kurniawan, K. (2022). Profil Kebutuhan Bahan Ajar Menyenak Bermuatan Kearifan Lokal untuk Pemelajar BIPA. Seminar Internasional Riksa Bahasa, 28-35. Retrieved from <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1650>
- Ogustina, G.P. (2022) *Pengembangan Bahan Ajar Digital Keterampilan Menyenak Berancangan Model Tanggung Jawab Personal Bermuatan Gastronomi Nusantara Bagi Pemelajar Bipa 3*. S2 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.

- Pamungkas, B. R. (2020). Pendidikan di Era Disrupsi Teknologi atau Perkembangan Teknologi. <https://doi.org/10.31219/osf.io/hnjra>
- Pasya, S. dan Saputro, A. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Belajar Mengenal Hewan Sebagai Media Edukasi Pada Tk Budi Mulia Tangerang. *Idealis*, Vol. 1, No. 5, Pp. 416-421, Nov. 2018.
- Penulis. (2022). *Bank Indonesia: Bank Sentral Republik Indonesia*. Diakses 1 Agustus 2022, sumber Presidensi G20 Indonesia 2022: <https://www.bi.go.id/id/g20/default.aspx>
- Pertiwi, D., dkk. (2016). *Pengembangan Buku Pengayaan Menyusun Teks Eksposisi Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 5 (2) (2016): 62-69.
- Pusat Perbukuan. (2008). *Pedoman Penelitian Buku Nonteks: Buku Pengayaan, Referensi, dan Panduan Guru*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional.
- Pradilasari, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(1), 9-15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- Prasetyo, A. E. (2015). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Bermuatan Budaya Jawa Bagi Penutur Asing Tingkat Pemula. *Skripsi*.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Prastowo, A. (2014) *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta :Prenadamedia Group.
- Pratiwi, E. M., Gunawan, G., & Ermiana, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 381–386. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466>
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jakarta: Diva Press.
- Purnamasari, E. N. E. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siswa Kelas

- IV SD Negeri 2 Tamansari dan SD Negeri 2 Karanggude, Karanglewas, Banyumas. *Skripsi. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Rahmatika. (2020). *Video Interaktif, Cara Kreatif Guru dalam Masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).* (Online). (<https://m.kumparan.com/amp/rizqi-rahmatika/video-interaktif-cara-kreatif-guru-dalam-masa-pembelajaran-jarak-jauh-pjj-1uaC0SBcZfv>).
- Ramliyana, Randi. (2016). Membangkitkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Melalui Komik. *Jurnal Dialektika*. Vol.3, No.1. Hlm.2.
- Ratriana, R.D. (2017). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Virtual Reality di Sekolah Dasar Islam Multiplus Ar Rahim.* (Tesis Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Surakarta). <http://eprints.ums.ac.id/57064/19/Naspub--libraryums-ramdhan.pdf>
- Rizaty, M. (2021). Jumlah Penduduk Muslim Indonesia Terbesar di Dunia pada 2022. <https://dataindonesia.id/ragam/detail/populasi-muslim-indonesia-terbesar-di-dunia-pada-2022> pada 23 Januari 2023.
- Rosidah, A. (2022). *Presentasi interaktif menggunakan aplikasi nearpod.* Diakses pada 11 Agustus 2022 sumber <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/presentasi-interaktif-menggunakan-aplikasi-nearpod/>. PTP LPMP Provinsi DKI Jakarta.
- Safitri, R. A., & Nugraheni, N. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Webinar Nasional IAHN-TP Palangkaraya.* Palangkaraya: Universitas Negeri Semarang.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: Prenada Media Group.
- Saputri, F. R. (2012). Pengembangan Materi Ajar dan Media Pembelajaran Menyenik Bahasa Indonesia untuk Pembelajar Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) Menggunakan Adobe Flash CS5 Tingkat Advanced di Wisma Bahasa Yogyakarta. *Skripsi.*
- Schmitt, N. (2000). *Vocabulary in Language Teaching.* Cambridge: Cambridge University Press.

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3 BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Septriani, H. (2021). Pemanfaatan Media Digital G Suite For Education dalam Pembelajaran BIPA Jarak Jauh di University Of Vienna. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*.
- Septriani, H. (2021). Peran Bahan Ajar Karya Sastra Dalam Pengajaran Bipa (Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing) Di Moscow State University, Rusia. *ISOLEC International Seminar On Language, Education, And Culture*. P. 278-282.
- Setiawan, D., & dkk. (2007). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Simarmata, J. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Sinaga, M., & Situmorang, M. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mahasiswa pada Pengajaran Reaksi Redoks.
- Siregar, R. A., Wiranegara, H. W., & Hermantoro, H. (2018). Pengembangan Kawasan Pariwisata Danau Toba, Kabupaten Toba Samosir. *Tataloka*, 20(2), 100-112. <https://doi.org/10.14710/tataloka.20.2.100-112>
- Sitepu, B.P. (2012). *Penelitian buku teks pelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Solso, R. L. (1995). *Cognitive Psychology (4th ed.)*. Boston: Allyn and Bacon.
- Sudjana, N. (2007). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, H. H., & Saifudin, M. F. (2021). *Keterampilan Menyimak dan Berbicara: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Penerbit K-Media.
- Sumarwan, U. (2004). *Perilaku konsumen*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sunendar, H. D. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryani, K., Utami, I. S., Khairudin, Ariska, & Rahmadani, A. F. (2020). Pengembangan Modul Digital berbasis STEM menggunakan Aplikasi 3D FlipBook pada Mata Kuliah Sistem Operasi. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3).

- Suryaningsih, S. I. (2022). *Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran dalam Adaptasi Pandemi Covid-19*. Retrieved from Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi: <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-teknologi-pembelajaran-dalam-adaptasi-pandemi-covid-19/>
- Susanto, Tri Adi. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*, Vol 5, No 5, pp. 3498-3512, Tahun 2021. p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147
- Sutrisno, E. (2020). Mengenal likupang untuk kemudian jatuh cinta. <https://indonesia.go.id/kategori/budaya/1910/mengenal-likupang-untukkemudian-jatuh-cinta?lang=1>. Indonesia.go.id
- Talalakina, E. V. (2006). Audiobook in Advanced ESL Classroom: Developing Critical Listening. International Conference “ICT for Language”.
- Tarigan, H. G. (1985). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tomlinson, B. (2005). *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tomlinson, B. (2011). *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge: University Press.
- Usman, Setiawan, L. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar-Mengajar*, Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Utami, F.A. (2022). Apa itu triple disruption?. Diakses di <https://wartaekonomi.co.id/read469227/apa-itu-triple-disruption>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381. DOI: <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.

- Wisudawati & Khaerunnisa. (2022). *Implementasi Media Audiovisual Berbasis Berita Pariwisata Untuk Mengembangkan Kemampuan Menyimak Pemelajar BIPA Level 4*. Vol 6, No 2 (2022): Basindo Journal, Volume 6 Nomor 2.
- Wood, D. J., Bruner, J. S. and Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychiatry and Psychology*, 17(2), 89-100.
- Yates, F. A. (1966). *The Art of Memory*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Yohanes, Rudi Santoso (2010) *Teori Vygotsky dan implikasinya terhadap pembelajaran matematika*. Widya Warta: Majalah Ilmiah Universitas Katolik Widya Mandala Madiun, XXXIV (02). pp. 127-135. ISSN 0854-1981.
- Yuliana, Fatimah, S., & S. Barlian, I. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual pada Mata Kuliah Ekonomi Mikro. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 36-46. doi.org/10.36706/jp.v8i1.13875
- Zeng, Y. (2014). Investigating the Effect of Metacognitive Instruction on Chinese EFL Learner's Listening Performance. Issued on International Journal of Innovation in English Language Teaching and Research. Volume 3. Number 2. pp 139 – 158