

## BAB 4

### ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas analisis data dan uraian hasil penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan rumusan masalah penelitian meliputi pemaparan, analisis, dan interpretasi data-data, di antaranya (a) profil kebutuhan bahan pengayaan keterampilan menyimak BIPA, (b) desain/rancangan bahan pengayaan keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding, (c) pengembangan bahan pengayaan keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding, (d) penerapan bahan pengayaan keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding, (e) evaluasi bahan pengayaan keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding, serta (f) pembahasan hasil penelitian.

#### A. Analisis Bahan Pengayaan Keterampilan Menyimak BIPA 3

Pada bagian ini peneliti mendeskripsikan profil media pembelajaran menyimak diperoleh berdasarkan beberapa cara yakni penyebaran kuesioner kepada pengajar BIPA, studi dokumentasi yakni analisis terhadap bahan pengayaan terutama video pembelajaran latihan menyimak BIPA 3, serta analisis kebutuhan berdasarkan hasil wawancara kepada pengajar BIPA.

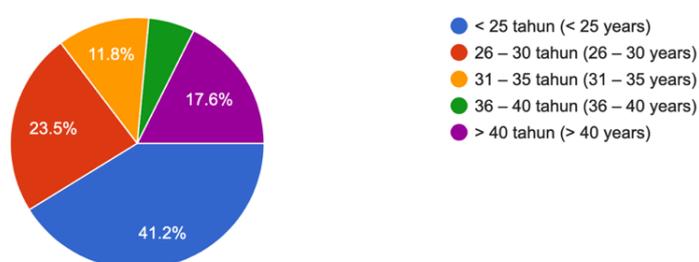
##### 1. Analisis Kebutuhan Pengajar BIPA 3 terhadap Bahan Pengayaan Keterampilan Menyimak

Sebelum kuesioner analisis kebutuhan disebarluaskan kepada para responden yakni pengajar BIPA, kuesioner analisis kebutuhan terlebih dahulu divalidasi oleh *expert judgement* yakni Dosen BIPA dengan keahlian sastra BIPA. Terdapat tiga validitas di dalam kuesioner yang dinilai yakni validitas konstruk, validitas isi/konten, serta validitas prediktif. Validitas konstruk yang berisi kesesuaian antara butir-butir pertanyaan pada angket dengan tujuan kuesioner bahan ajar dan media pembelajaran menyimak BIPA dengan butir-butir pertanyaan kuesioner dinyatakan sangat sesuai dengan tujuan penyusunan kuesioner dengan

nilai skala Likert 5. Validitas isi/konten yang berisi kesesuaian antara butir-butir pertanyaan pada angket dengan isi penyusunan kuesioner dengan 1) pernyataan dan pertanyaan pada kuesioner menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, 2) butir-butir pertanyaan kuesioner jelas tidak ambigu dinyatakan sesuai dengan nilai skala Likert 4. Validitas Prediktif yang berisi kesesuaian antara butir-butir pertanyaan pada angket dengan kebutuhan penelitian terhadap bahan ajar dan media pembelajaran dengan pernyataan butir-butir pertanyaan kuesioner mampu memprediksi kebutuhan penelitian terhadap bahan ajar dan media pembelajaran dinyatakan sangat sesuai dengan nilai skala Likert 5. Angket analisis kebutuhan telah divalidasi dengan hasil kuesioner layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran.

Responden merupakan pengajar BIPA yang tersebar dari berbagai lembaga bahasa, yakni Balai Bahasa UPI, Kampung Bahasa Bloom Bank, Golden Brain Thailand, Language Assistant Program Australia, Universitas Pendidikan Indonesia, BIPA Mandiri, Bridge Language Center Jakarta International University, guru privat lembaga BIPA, Universitas Parahyangan, UPT PSDM ITB, Universitas Bengkulu, dan Universitas Bina Nusantara.

Faktor demografi yang dilibatkan dalam analisis yakni usia, jenis kelamin, pendidikan tertinggi, dan pengalaman mengajar pengajar. Hal tersebut menjadi faktor yang saling berkaitan karena merupakan titik perhatian dan pertimbangan dalam menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran untuk menyimak.



**Gambar 4.1** Grafik Usia Responden

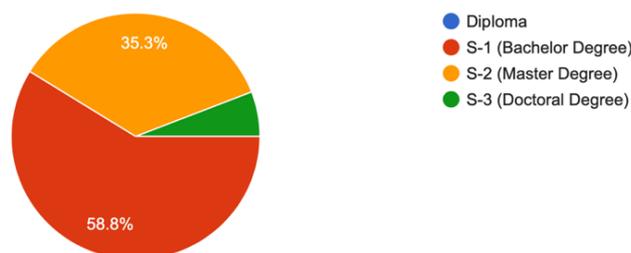
Usia responden beragam dengan rentang umur kurang dari 25 tahun hingga lebih dari 40 tahun. Sebanyak 41,2% berusia <25 tahun, 23,5% responden berusia 26—30 tahun, 17,7% responden berusia 36—40 tahun, serta 17,6% responden

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

berusia >40 tahun. Memahami usia responden adalah hal yang penting karena perbedaan usia mengakibatkan perbedaan selera terhadap pemilihan media (Sumarwan, 2004 hlm. 198). Usia kerap menjadi penyebab kualitas mental dan psikomotorik yang dapat mempengaruhi minat dan kemampuan pengajar dalam memaksimalkan kualitas mutu pembelajaran yang memanfaatkan media digital.



**Gambar 4.2** Pendidikan Tertinggi Responden

Latar belakang pendidikan tertinggi responden yakni Sarjana (S-1) sebanyak 58,8%, Magister (S-2) sebanyak 35,3%, serta Doktor (S-3) sebanyak 5,9%. Pada pertanyaan selanjutnya yakni *Berapa lama Bapak/Ibu/Saudara mengajar di instansi/lembaga/sekolah?* diperoleh data pengalaman mengajar kurang dari 2 tahun sebanyak 64,7%, rentang waktu mengajar 2—5 tahun sebanyak 11,8% serta 23,5% pengajar dengan pengalaman mengajar lebih dari 5 tahun.

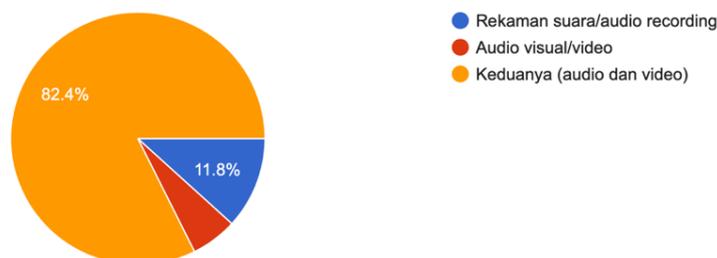
Salah satu kompetensi pedagogik guru yaitu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik, serta dalam kompetensi profesional guru yaitu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri serta mengembangkan pembelajarannya. Pada penelitian ini, sebanyak 64,7% dari pengajar memiliki pengalaman mengajar selama 2 tahun, ini adalah jumlah terbanyak di antara keseluruhan masa mengajar responden. Keseluruhan pengajar telah memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi. Dalam hal ini strategi pembelajaran *scaffolding* dapat diartikan sebagai salah satu strategi yang sangat baik dalam hal memberikan lahan pembelajaran bagi siswa agar dapat belajar sesuai dengan minat masing-masing. *Scaffolding* pertama kali diperkenalkan oleh Wood, Bruner dan Ross (1976), istilah *scaffolding* sebagai metafora konteks pembelajaran. Mereka menggunakan istilah tersebut untuk

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

menggambarkan sifat bimbingan orang tua pada perkembangan bahasa anak usia dini. Mereka menunjukkan bahwa orang tua yang “sukses” adalah orang tua yang 'memfokuskan perhatian anak-anak mereka pada tugas yang ada, memberikan motivasi dan mengerjakan tugas.



**Gambar 4.3** *Bahan Pengayaan Menyimak yang Paling Sering Digunakan Responden Pengajar BIPA*

Berdasarkan angket dari responden yang menjawab pertanyaan *bahan pengayaan apa yang paling sering Bapak/Ibu/Saudara gunakan untuk pembelajaran keterampilan menyimak BIPA?* Peneliti mendapatkan jawaban mayoritas sebesar 82,4% yakni 14 responden yang memilih kedua bentuk rekaman suara dan video. Rekaman suara atau *audio recording* 11,8% dan audio visual atau video sebesar 5,8%. Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa kolaborasi antara rekaman suara dan video yang paling banyak digunakan selama pembelajaran menyimak.

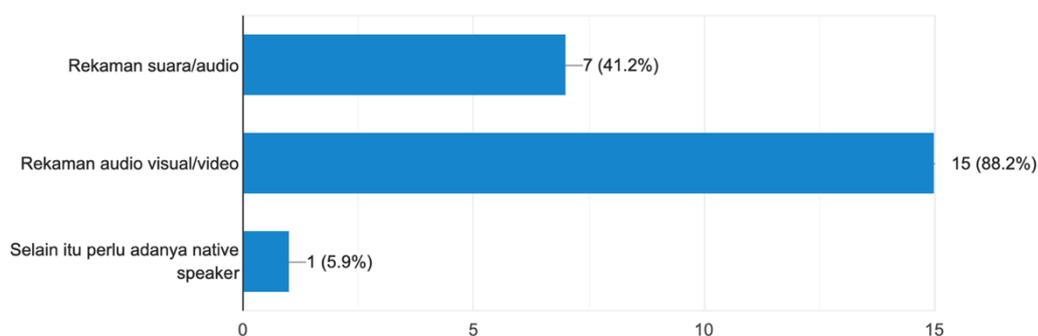
Sebanyak 100% atau seluruh responden menjawab *membutuhkan media menyimak interaktif*. Bentuk interaksi yang dibutuhkan yakni latihan soal interaktif berupa video, pemelajar mampu berlatih menyimak secara mandiri dan mampu mengevaluasi secara mandiri kemampuan menyimaknya serta terdapat materi menyimaknya. Selain itu, bentuk interaksi yang dibutuhkan adalah interaksi yang melibatkan pemelajar untuk aktif mencoba dan berpraktik terutama dalam keterampilan menyimak. *Scaffolding* telah banyak digunakan selama beberapa dekade terakhir, meskipun pemanfaatan media digital sudah digunakan dengan baik, pengajar perlu memberikan dukungan yang bersifat sementara agar dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman baru, konsep baru, dan kemampuan baru. Ketika pemelajar memperoleh keterampilan ini, maka pengajar perlu berhenti memberikan dukungan, pengajar hanya perlu untuk

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

memberikan dukungan lebih lanjut untuk tugas, pemahaman, dan konsep yang diperluas atau baru. Sementara itu, selama 20 tahun terakhir ini popularitas *scaffolding* menunjukkan bahwa hal itu menangkap sesuatu yang dianggap oleh guru sebagai sesuatu yang merupakan inti dari pengajaran yang efektif. Mercer (1994) menunjukkan bahwa guru menganggap konsep *scaffolding* menarik karena dianggap selaras dengan konsepsi intuitif mereka mengenai arti dari ikut serta atas kesuksesan pembelajaran siswa. Dia berpendapat bahwa istilah tersebut menawarkan apa yang kurang pada sebagian besar literatur tentang pendidikan yaitu, metafora konseptual yang efektif untuk kualitas intervensi guru dalam pembelajaran.

Media ajar apa yang menurut Anda memudahkan pemahaman menyimak pemelajar BIPA?

17 responses



**Gambar 4.4** Media yang Memudahkan Pemahaman Menyimak Pemelajar BIPA

Berdasarkan gambar 4.4 di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 5,9% menyampaikan perlu adanya *native speaker*, 41,2% memilih rekaman suara/audio, serta pilihan dominan sebanyak 88,2% memilih rekaman audio visual/video. Proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat dibangun dengan menghadirkan media pembelajaran dalam bentuk video (audio visual). Belajar melalui video akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, juga memudahkan peserta didik memahami konteks mata pelajaran. Yudianto dalam Pratiwi & Gunawan (2022, hlm. 382) berpendapat, video merupakan media pembelajaran yang paling tepat dalam menyampaikan pesan atau informasi dan membantu pemahaman siswa. Sejalan dengan itu Hadi (2017, hlm. 100) menyampaikan bahwa video berperan sebagai pengantar informasi dengan kemudahan untuk mengulang atau menghentikan video, sehingga dapat Amirush Shaffa Fauzia, 2023

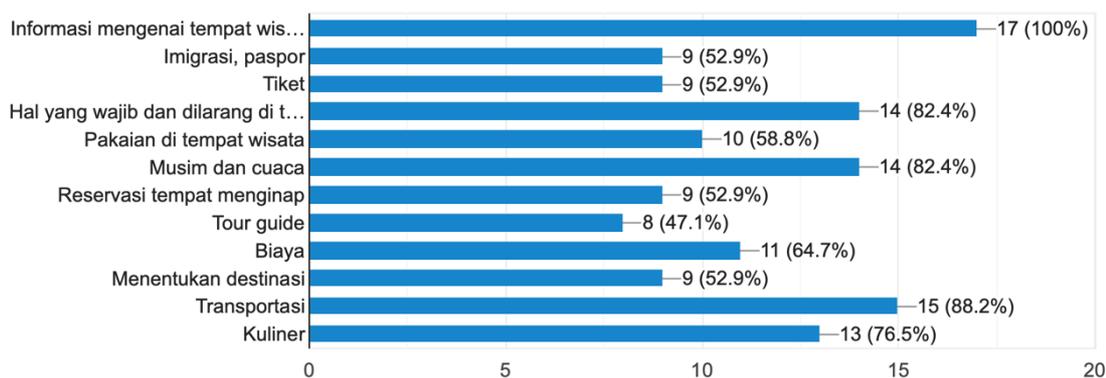
**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3 BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING**

mengembangkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Beberapa penelitian relevan yang menggunakan video pembelajaran dilakukan oleh Purnamasari (2012) yang menunjukkan bahwa video pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa. Hal ini didukung penelitian dari Ermiana *et al.*, (2020) yang menunjukkan pembelajaran berbasis multimedia efektif dalam mengatasi pemahaman konsep siswa. Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran memungkinkan digunakan untuk mengetahui pemahaman pemelajar BIPA terutama untuk keterampilan menyimak.

Dalam konteks interaksi kelas, istilah *scaffolding* telah digunakan menggambarkan bantuan sementara yang diberikan guru kepada siswanya untuk membantu mereka menyelesaikan tugas atau mengembangkan pemahaman baru, sehingga mereka nantinya dapat menyelesaikan tugas serupa sendirian. Maybin, Mercer dan Steirer (1992, hlm. 186) menggambarkan hal ini sebagai ‘sementara tapi bersifat penting dari bantuan pengajar dalam mendukung peserta didik untuk melaksanakan tugas dengan baik. Pada penelitian ini, pengajar yang menjadi responden dapat mengaplikasikan pembelajaran *scaffolding* dengan baik karena responden dapat menggunakan teknologi, informasi dan komunikasi sebagai salah satu media belajar peserta didik.

Menurut Bapak/Ibu/Saudara, materi tentang wisata apa yang penting untuk diajarkan dalam pembelajaran menyimak BIPA di kelas? (Jawaban bisa lebih dari satu)

17 responses



**Gambar 4.5** Persentase Materi Lokawisata dalam Menyimak BIPA

Pada gambar 4.5 di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 100% atau keseluruhan dari responden memilih materi informasi mengenai tempat wisata 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

sebagai materi yang penting dalam pembelajaran menyimak BIPA, sebanyak 88,2% responden memilih materi transportasi, sebanyak 82,4% responden memilih materi hal wajib dan dilarang, sebanyak 82,4% responden memilih materi musim dan cuaca, sebanyak 76,5% responden memilih materi kuliner, sebanyak 64,7% responden memilih materi biaya, sebanyak 58,8% responden memilih materi pakaian di tempat wisata sebagai materi yang penting dalam pembelajaran menyimak BIPA, sebanyak 52,9% responden memilih materi imigrasi/paspor, tiket, reservasi tempat menginap, dan menentukan destinasi, dan sebanyak 47,1% responden memilih materi tourguide sebagai materi yang penting dalam pembelajaran menyimak BIPA. Dari keseluruhan data yang ada, materi yang terpenting menurut para responden untuk digunakan dalam menyimak BIPA adalah materi tentang informasi mengenai tempat wisata dan yang paling sedikit adalah materi mengenai *tourguide*.

Daniel (2016) menjelaskan bahwa pembelajaran bermakna erat kaitannya dengan perkembangan kognitif siswa, di mana perkembangan tersebut sejalan dengan kemampuan berpikir kritis siswa yang membentuk pola berpikir siswa untuk perkembangan kognitif siswa. Perkembangan kognitif yang didapat siswa dari hasil berpikir dalam proses pembelajaran. Siswa dilatih untuk berpikir secara kritis agar ilmu pengetahuan yang diperoleh akan selalu diingat dan diperhatikan secara seksama. Dari 12 (dua belas) materi yang telah disebutkan di atas diterapkan pada saat proses pembelajaran dengan mengimplementasikan strategi pembelajaran *scaffolding*. Siswa akan terbiasa dengan pemahaman materi yang mengharuskan siswa untuk mampu berpikir secara kritis, apabila dalam proses pembelajaran siswa dilatih untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis kemampuan berpikir kritis. Berikut ini merupakan materi tertinggi sesuai perolehan analisis kebutuhan.

1. Informasi mengenai tempat wisata
2. Transportasi
3. Hal wajib dan dilarang
4. Musim dan Cuaca
5. Kuliner
6. Biaya
7. Pakaian

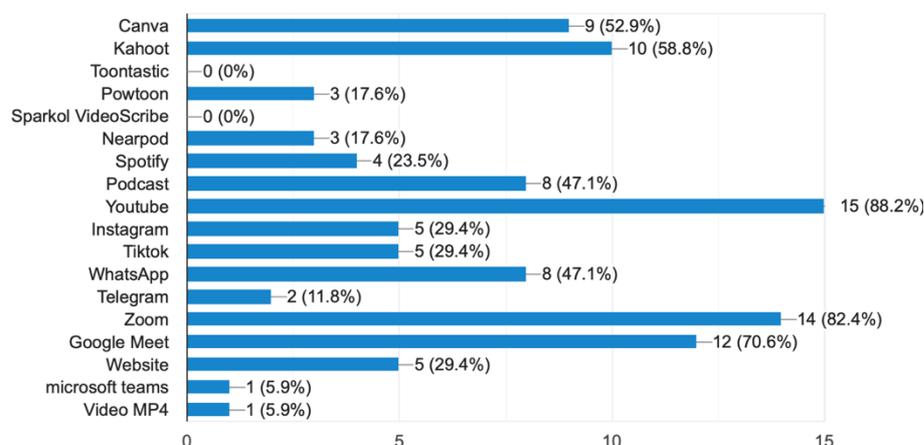
Amirush Shaffa Fauzia, 2023

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

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

Apakah Bapak/Ibu/Saudara pernah menggunakan media berbasis digital dalam pembelajaran menyimak BIPA? (Bisa memilih lebih dari satu)

17 responses



**Gambar 4.6** Media Berbasis Digital dalam Pembelajaran Menyimak BIPA

Dari gambar 4.6 di atas dapat kita lihat bahwa sebanyak 88,2% responden menggunakan YouTube, sebanyak 82,4% responden menggunakan Zoom, sebanyak 70,6% responden menggunakan google meet, sebanyak 58,8% responden menggunakan kahoot, sebanyak 52,9% responden menggunakan Canva, sebanyak 47,1% menggunakan Podcast dan Whatsapp, sebanyak 29,4% responden menggunakan sosial media seperti Instagram, Tiktok, dan website, sebanyak 23,5% responden menggunakan Spotify, sebanyak 17,6% responden menggunakan Powtoon dan NearPod, sebanyak 11,8% responden menggunakan telegram, dan sebanyak 5,9% responden menggunakan microsoft teams dan video mp4. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media berbasis digital yang paling banyak digunakan oleh pengajar BIPA dengan persentase 88,2% adalah Youtube. Hal ini dikarenakan terdapat banyak sumber yang dapat disesuaikan dengan kondisi pemelajar terutama untuk pembelajaran menyimak BIPA dan media yang paling sedikit digunakan adalah microsoft teams dan video mp4 sebanyak 5,9%.

Menurut Sardiman (2011) yang menyatakan bahwa belajar adalah kegiatan yang aktif di mana subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya. Subjek belajar juga mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari. Kelompok siswa berkemampuan sedang dan rendah diberikan penjelasan materi pembelajaran dan dipandu dalam mengerjakan tugas dan menerima materi. Kelompok siswa 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

berkemampuan rendah diberikan pembelajaran ulang saat mengerjakan tugas dan menerima materi yang diberikan dan lebih dibimbing dan dibantu oleh guru untuk menemukan ilmu dan pengetahuan yang baru.

### 1. Analisis Bahan Pengayaan BIPA 3

Dalam penelitian ini, bahan pengayaan yang sudah ada sebelumnya dianalisis dengan tujuan untuk mengetahui bahan pengayaan yang dipakai oleh pengajar dalam pembelajaran menyimak BIPA. Bahan pengayaan yang dianalisis adalah simakan yang bersumber dari laman *bipa.kemdikbud.go.id* serta bahan pengayaan berupa audio dan video yang digunakan oleh pengajar.

BIPA Daring (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dalam Jaringan) merupakan jenama portal fasilitasi program BIPA yang dikembangkan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi sejak 2018. Pengembangan portal BIPA Daring menerapkan prinsip gotong royong, yaitu penyediaan layanan yang melibatkan partisipasi berbagai pihak. Portal BIPA Daring dikembangkan sebagai wujud peran koordinasi dan fasilitasi Badan Bahasa dalam penyediaan akses bagi penerima manfaat dan pemangku kepentingan program BIPA terhadap layanan ke-BIPA-an dari berbagai sumber. Pelayanan dalam Portal BIPA daring dapat diakses melalui lima modul aplikasi, yaitu (1) Belajar BIPA sebagai saluran layanan berbagi bahan pembelajaran BIPA, (2) Jaga BIPA sebagai saluran layanan berbagi informasi lembaga penyelenggara program BIPA, (3) Bakti BIPA sebagai saluran berbagi informasi tentang kiprah dan karya pemerhati BIPA, (4) Tebar BIPA sebagai saluran layanan informasi dan penyelenggaraan pembelajaran daring BIPA, serta (5) Tera BIPA sebagai saluran layanan informasi dan penyelenggaraan tes pembelajaran daring BIPA.

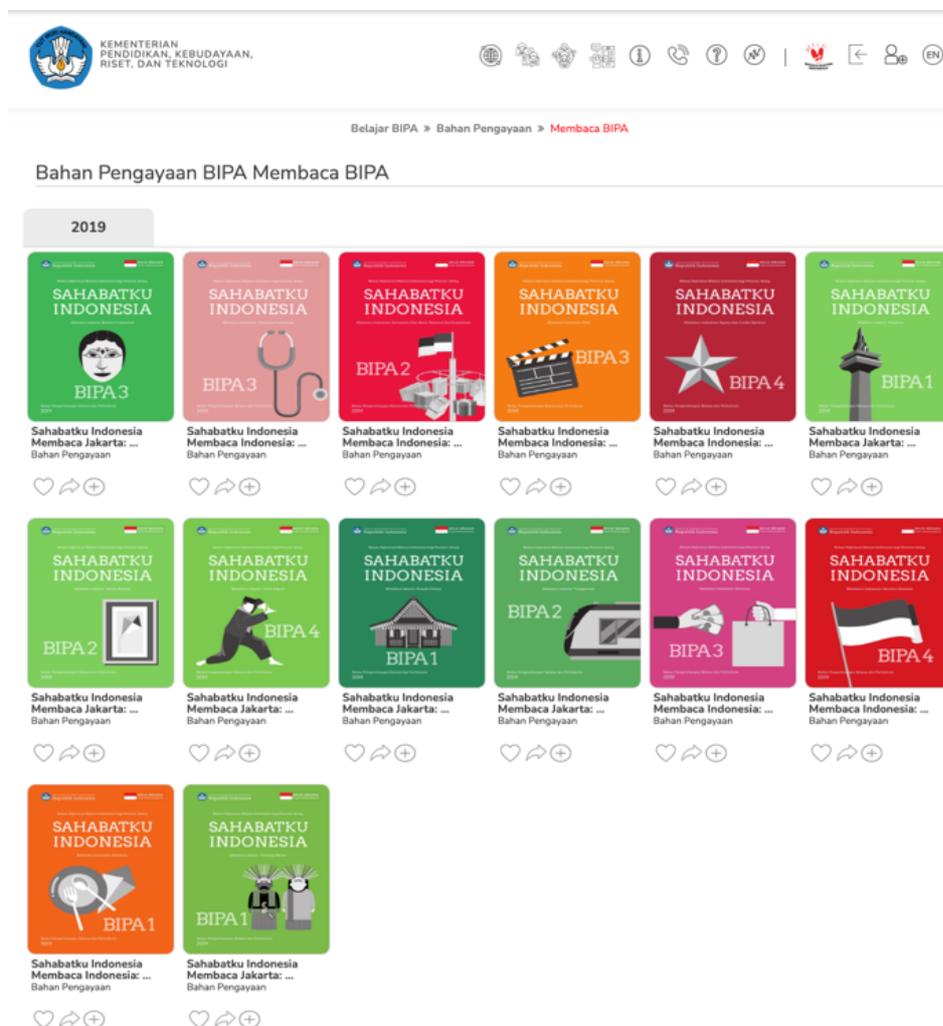
Terdapat 14 buku bahan pengayaan membaca BIPA terbitan 2019, bahan pengayaan membaca BIPA berbasis sastra terbitan tahun 2019 berjumlah 1 buku, dan bahan pengayaan membaca BIPA berbasis sastra terbitan tahun 2018 berjumlah 6 buku. Terdapat 154 buku pengayaan terbitan tahun 2018 di kanal bahan pengayaan BIPA bahan bacaan literasi, 10 buku pengayaan terbitan tahun 2017, serta 191 buku pengayaan terbitan tahun 2016. Pada kanal Bahan Pengayaan di laman BIPA Kemdikbud, hanya terdapat bahan pengayaan untuk membaca 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

menulis sedangkan bahan pengayaan untuk keterampilan menyimak tidak ada, sehingga untuk keterampilan menyimak hanya ditemukan pada kanal bahan latihan.



**Gambar 4.7** Bahan Pengayaan di laman [bipa.kemdikbud.go.id](http://bipa.kemdikbud.go.id)

Bahan pengayaan membaca BIPA diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemelajar dalam berbahasa Indonesia, pemelajar memerlukan beraneka bahan penunjang pembelajaran BIPA sebagai media penguatan dan pengayaan. Oleh sebab itu, pada tahun 2018 PPSDK mengembangkan model bahan bacaan yang dirancang khusus untuk menguatkan kemahiran berbahasa Indonesia serta memperkaya pengetahuan dan memperdalam pemahaman tentang budaya dan masyarakat Indonesia. Dengan memanfaatkan kekayaan karya sastra adiluhung Indonesia yang berlimpah, transfer pesan tentang peradaban Indonesia diharapkan dapat lebih berterima dan bermakna. Upaya itu tidak terlepas dari pertimbangan bahwa perkembangan sastra di Indonesia yang cukup progresif dewasa ini

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

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

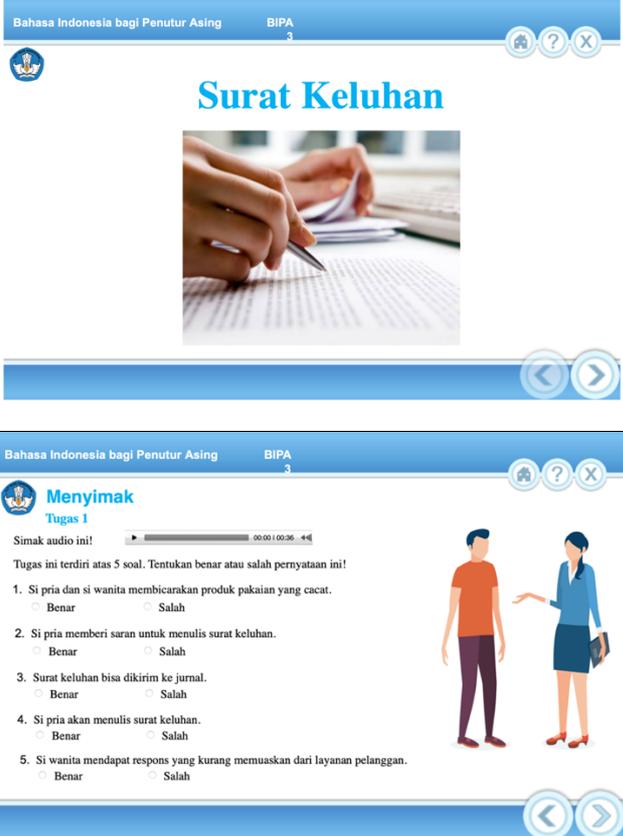
mencerminkan geliat positif peradaban Indonesia. Berkaitan dengan hal itu, model bahan bacaan pada tahap rintisan ini dikembangkan dengan karya sastra sebagai wahana pembawa pesan. Sebagai penguat kemahiran berbahasa, setiap bacaan dilengkapi dengan tugas-tugas berupa aktivitas pemahaman bacaan, pengayaan kosakata, penulisan kreatif, hingga pemahaman tata bahasa. Akan tetapi untuk keterampilan menyimak itu sendiri belum banyak tersedia di laman BIPA Kemdikbud, tidak sebanyak bahan pengayaan membaca dan menulis.

Bahan Pengayaan Menyimak BIPA 3 pada Laman BIPA Kemdikbud pada Unit Bahan Latihan, pemelajar diharapkan mampu memahami isi simakan mengenai tema penyampaian keluhan serta mampu mengekspresikan kekecewaan terhadap suatu produk atau layanan melalui surat keluhan, tema aktivitas, tema liburan, tema makanan sehat, serta tema ucapan, harapan, dan doa. Pada bahan pengayaan menyimak BIPA 3 pemelajar harus mampu menyimak dengan seksama audio yang ada dalam membuktikan kemampuan menyimak pemelajar, pemelajar harus menjawab beberapa soal berdasarkan audio yang ada jenis pertanyaan yang diberikan berupa pilihan ganda dengan pilihan benar atau salah dan jawaban spesifik atas pertanyaan berdasarkan menyimak audio yang diberikan.

Pada bahan pengayaan menyimak pemelajar diberikan materi berupa video atau audio agar pemelajar dapat belajar secara mandiri agar mendapatkan ilmu atau pengetahuan yang baru, apabila setelah siswa secara baik dalam hal menerima materi yang diberikan bahan pengayaan menyimak, maka seorang guru atau pengajar perlu memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan terkait materi yang telah diberikan. Hal ini agar tercapainya kemampuan berpikir kritis siswa untuk mengukur serta menunjukkan kepada siswa sejauh mana mereka mengasah kemampuan berpikir atau menyimak pada suatu pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan oleh Johnshon (2017) yang menyatakan bahwa tujuan mengasah kemampuan berpikir kritis adalah untuk menggali potensi siswa dalam memperdalam pemahaman siswa. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai pedoman bahwa konsep yang diterima oleh siswa akan lebih kuat, tidak bersifat hafalan melainkan pemahaman yang mampu bernalar, membedakan, serta memahami bagaimana konsep ilmu tersebut diperoleh serta diterapkan dalam kehidupan sehari-

hari. Berikut merupakan rincian bahan latihan simakan di laman *bipa.kemdikbud.go.id*.

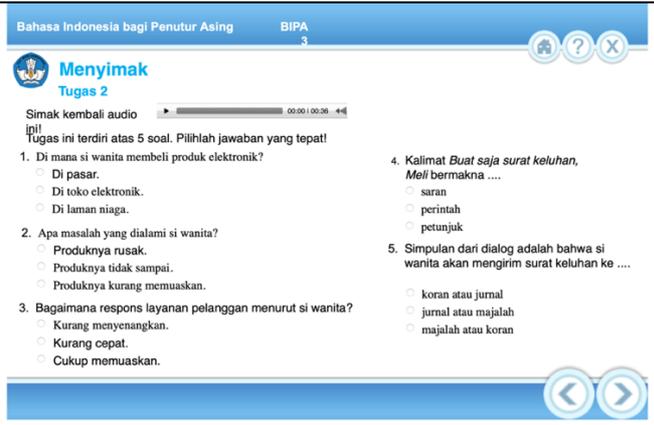
**Tabel 4.1 Materi Menyimak BIPA 3 dalam Bahan Latihan Tema Surat Keluhan**

<b>Bahan Latihan Menyimak BIPA 3 Kemdikbud RI (<i>bipa.kemdikbud.go.id</i>)</b>	
<b>Tema: Surat Keluhan</b>	
<p>Tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami isi simakan tentang penyampaian keluhan; dan</li> <li>2. Mengekspresikan kekecewaan terhadap suatu produk atau layanan melalui surat keluhan.</li> </ol>	
<p>Bambang: “Meli, kamu ada masalah apa?”</p> <p>Meli : “Minggu lalu, aku membeli produk elektronik di sebuah laman niaga, ternyata produknya cacat.”</p> <p>Bambang: “Kamu sudah menghubungi layanan pelanggan?”</p> <p>Meli : “Sudah, tetapi responnya kurang memuaskan.”</p> <p>Bambang: Buat saja surat keluhan, Meli.”</p>	 <p>Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing BIPA 3</p> <h3 style="text-align: center;">Surat Keluhan</h3> <p style="text-align: center;"><i>(Image of hands writing on a document)</i></p> <hr/> <p>Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing BIPA 3</p> <h4 style="text-align: center;">Menyimak Tugas 1</h4> <p>Simak audio ini!</p> <p>Tugas ini terdiri atas 5 soal. Tentukan benar atau salah pernyataan ini!</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si pria dan si wanita membicarakan produk pakaian yang cacat.       <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Benar</li> <li><input type="radio"/> Salah</li> </ul> </li> <li>2. Si pria memberi saran untuk menulis surat keluhan.       <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Benar</li> <li><input type="radio"/> Salah</li> </ul> </li> <li>3. Surat keluhan bisa dikirim ke jurnal.       <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Benar</li> <li><input type="radio"/> Salah</li> </ul> </li> <li>4. Si pria akan menulis surat keluhan.       <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Benar</li> <li><input type="radio"/> Salah</li> </ul> </li> <li>5. Si wanita mendapat respons yang kurang memuaskan dari layanan pelanggan.       <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Benar</li> <li><input type="radio"/> Salah</li> </ul> </li> </ol> <p style="text-align: center;"><i>(Illustration of a man and a woman talking)</i></p>

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

<p>Meli : “Ke mana saya harus mengirimkan surat keluhan?”</p> <p>Bambang: “Kamu bisa mengirimkannya ke koran atau majalah”</p> <p>Meli : “Kalau begitu, saya buat surat keluhan, ya. Terimakasih atas sarannya Bambang.”</p>	
--	--

**Tabel 4.2 Materi Menyimak BIPA 3 dalam Bahan Latihan Tema Aktivitasku**

<b>Bahan Latihan Menyimak BIPA 3 Kemdikbud RI (<a href="http://bipa.kemdikbud.go.id">bipa.kemdikbud.go.id</a>)</b>	
<b>Tema: Aktivitasku</b>	
Tujuan:	
<ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami isi tuturan tentang suatu aktivitas; dan</li> <li>Menceritakan suatu aktivitas dengan menggunakan keterangan waktu.</li> </ol>	
<p>“Kemarin adalah hari yang tepat untuk memancing, sebab aku sedang libur kerja. Aku bangun pagi-pagi kemudian pergi ke pasar untuk membeli umpan, setelah itu aku menuju ke danau untuk memancing. Aku pergi menuju ke bawah pohon yang besar di tepi danau itu. Aku melempar kail sejauh-jauhnya. Tiga puluh menit berlalu akhirnya ada seekor ikan yang memakan umpanku, ikan itu adalah ikan pertamaku. Aku</p>	

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

mendapatkan 10 ekor ikan dengan ukuran besar dan 3 ekor dengan ukuran kecil pada hari itu. Aku merasa sangat senang.”

Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing BIPA 3

**Menyimak Tugas 2**

Simak kembali audio berikut! 0:00 | 0:04 44

Tugas ini terdiri atas 5 soal. Jawablah pertanyaan-pertanyaan ini!

1. Kapan si pria memancing?
  - Pagi.
  - Siang.
  - Sore.
2. Di mana si pria memancing?
  - Di tepi sungai.
  - Di tepi danau.
  - Di tepi laut.
3. Ke mana si pria membeli umpan?
  - Ke supermarket.
  - Ke toko.
  - Ke pasar.
4. Berapa banyak ikan hasil pancingannya?
  - Sepuluh ekor.
  - Dua belas ekor.
  - Tiga belas ekor.
5. Di dekat apa si pria memancing?
  - Pohon rindang.
  - Pohon besar.
  - Pohon tinggi.



Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing BIPA 3

**Menyimak Tugas 3**

Simak kembali audio berikut! 0:00 | 0:04 44

Tugas ini terdiri atas 5 soal. Pasangkanlah kalimat di kolom kiri dengan jawaban di kolom kanan!

1. Kemarin adalah hari yang tepat untuk _____ sebab aku sedang libur kerja.	a. memakan
2. Aku _____ pagi-pagi kemudian pergi ke pasar untuk membeli umpan.	b. memancing
3. Aku _____ kail sejauh-jauhnya.	c. mendapat
4. Setelah 30 menit berlalu, akhirnya ada ikan yang _____ umpanku.	d. bangun
5. Aku _____ sepuluh ekor ikan dengan ukuran besar dan tiga ekor dengan ukuran kecil pada hari itu.	e. melempar

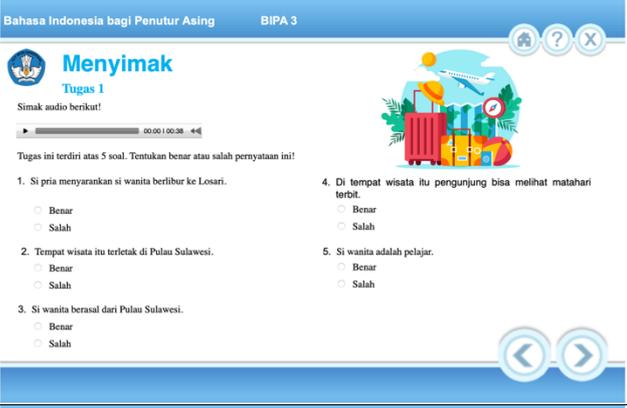
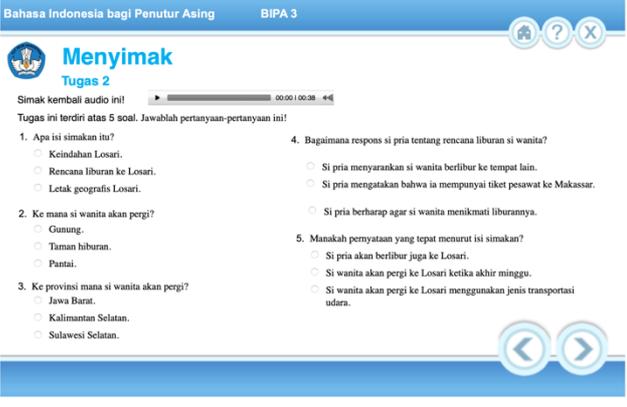
**Tabel 4.3 Materi Menyimak BIPA 3 dalam Bahan Latihan Tema Liburan**

<b>Bahan Latihan Menyimak BIPA 3 Kemdikbud RI (<a href="http://bipa.kemdikbud.go.id">bipa.kemdikbud.go.id</a>)</b>	
<b>Tema: Liburan</b>	
<p>Tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan informasi terperinci dari simakan yang berkaitan dengan hari libur;</li> <li>2. Menjelaskan kesan anda setelah berlibur di destinasi wisata di Indonesia.</li> </ol>	
<p>Riski : “Laras, kamu punya rencana liburan?”</p> <p>Laras : “Iya Riski, aku dan keluargaku ingin berlibur ke pantai.”</p> <p>Riski : “Apa kalian sudah menentukan ke pantai mana?”</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: right;">Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing BIPA 3</p> <p style="text-align: center; font-size: 24px; color: blue;"><b>Liburan</b></p>  </div>

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

<p>Laras : “Pantai Losari, disana bisa melihat pemandangan indah matahari terbit dan tenggelam.”</p> <p>Riski : “Losari dimana lokasinya?”</p> <p>Laras : “ Di Makasar, Sulawesi Selatan. 45 menit dari bandara Hasanudin, kami naik pesawat dari Jakarta.”</p> <p>Riski : “Kapan kalian akan berangkat kesana?”</p> <p>Laras : “Minggu depan, pada saat liburan sekolah.”</p> <p>Riski : “Baiklah, semoga kalian menikmati liburan ke Pantai Losari.”</p>	
	

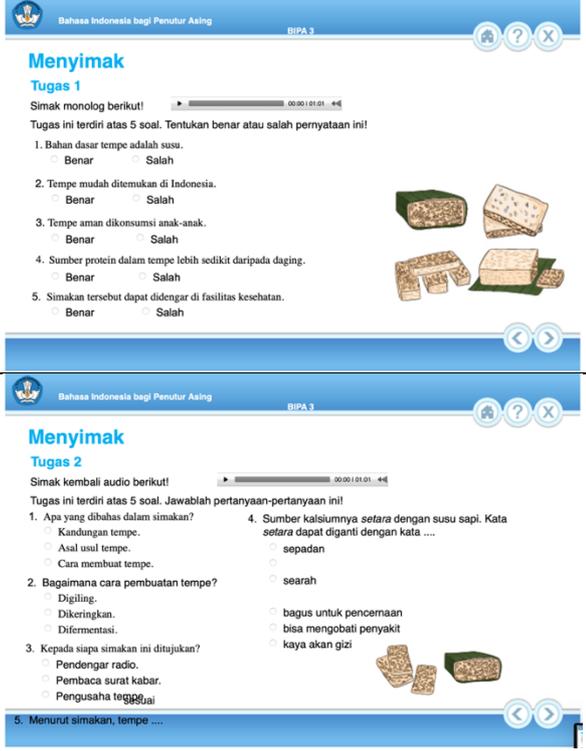
**Tabel 4.4** Materi Menyimak BIPA 3 dalam Bahan Latihan Tema Makanan Sehat

<b>Bahan Latihan Menyimak BIPA 3 Kemdikbud RI (<a href="http://bipa.kemdikbud.go.id">bipa.kemdikbud.go.id</a>)</b>	
<b>Tema: Makanan Sehat</b>	
<p>Tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami pokok pikiran dari program radio atau televisi yang berkaitan dengan berita sehari-hari tentang makanan sehat;</li> <li>2. Mengungkapkan gagasan yang disertai dengan alasan tentang makanan sehat.</li> </ol>	
<p>“Tempe merupakan makanan tradisional Indonesia. Tempe berbahan dasar kedelai yang di fermentasi. Tidak hanya enak di konsumsi, tempe juga memiliki manfaat luar biasa bagi kesehatan. Berdasarkan data dari Kementerian</p>	

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

<p>Kesehatan, tempe merupakan makanan yang kaya gizi, tempe juga mengandung berbagai jenis vitamin dan mineral. Kandungan di dalamnya antara lain, vitamin B, zat besi, <i>zinc</i>, <i>isoflapon</i>, lemak nabati dan fosfor. Protein pada tempe bisa menjadi pengganti kebutuhan protein hewani, sumber protein tempe lebih kaya daripada daging, sumber kalsiumnya setara dengan susu sapi. Tempe mengandung antioksidan yang bisa menangkal penyebab berbagai penyakit. Kandungan tempe juga bermanfaat untuk pertumbuhan anak. Tidak mengherankan, tempe aman dikonsumsi oleh semua kelompok usia.”</p>	
---	--

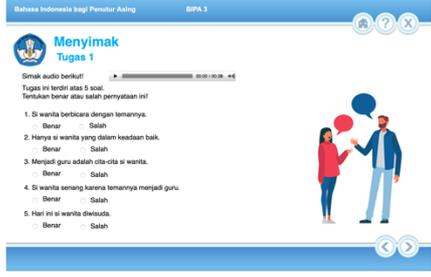
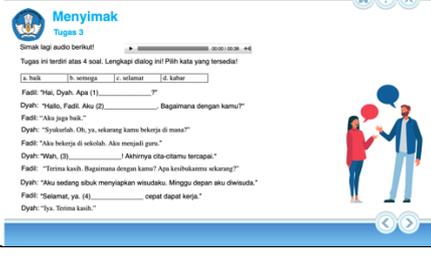
**Tabel 4.5 Materi Menyimak BIPA 3 dalam Bahan Latihan Tema Ucapan Selamat, Harapan, dan Doa**

<b>Bahan Latihan Menyimak BIPA 3 Kemdikbud RI (<a href="http://bipa.kemdikbud.go.id">bipa.kemdikbud.go.id</a>)</b>
<b>Tema: Ucapan Selamat, Harapan, dan Doa</b>
<p>Tujuan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami isi simakan tentang ucapan selamat, harapan dan doa dengan tepat;</li> <li>2. Menggunakan ungkapan selamat, harapan dan doa sesuai dengan situasi.</li> </ol>

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

<p>Fadil : “ Hai, Dyah. Apa kabar?”</p> <p>Dyah : “Halo, Fadil. Aku baik, bagaimana dengan kamu?”</p> <p>Fadil : “Aku juga baik.”</p> <p>Dyah : “Syukurlah, oh ya, sekarang kamu bekerja di mana?”</p> <p>Fadil : “Aku bekerja di sekolah. Aku menjadi guru.”</p> <p>Dyah : “Wah, selamat! Akhirnya cita-citamu tercapai.”</p> <p>Fadil : “Terima kasih. Bagaimana dengan kamu? Apa kesibukanmu sekarang?”</p> <p>Dyah : “Aku sedang sibuk menyiapkan wisudaku. Minggu depan aku diwisuda.”</p> <p>Fadil : “Selamat ya, semoga cepat dapat kerja.”</p> <p>Dyah : “ Iya, terima kasih.”</p>	   
--	--

Dalam bahan latihan tersebut, dapat terlihat bahwa simakan berupa audio dan terdengar tempo bicara yang telralu cepat terutama untuk pendengar pemelajar BIPA 3. Terdapat beberapa sesi tugas yang harus diisi setelah sesi menyimak, adapun sesi tersebut adalah pertanyaan benar-salah, pilihan ganda, dan mengisi kalimat rumpang sesuai dengan simakan yang didengar.

Dokumen yang dianalisis lainnya adalah dokumen simakan yang digunakan oleh pada pengajar BIPA tingkat 3 baik pengajar mandiri maupun lembaga. Bahan pengayaan yang dianalisis berupa audio dan video. Mayoritas bahan pengayaan tersebut menggunakan suara dengan tempo yang sangat cepat untuk pemelajar BIPA 3 sehingga disiasati dengan terjemahan atau *subtitle* di bawahnya. Pengajar Amirush Shaffa Fauzia, 2023

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

juga menggunakan bahan pengayaan menyimak yang diambil dari berita maupun tayangan yang ada di *Youtube* dengan tempo yang tidak disesuaikan dengan kemampuan serapan menyimak pemejar BIPA 3, sehingga kebanyakan kurang sesuai dengan kemampuan menyimak pemelajar BIPA 3. Kelebihan bahan pengayaan tersebut adalah beragam dan dapat ditemukan di internet, baik gratis maupun berbayar. Akan tetapi bahan pengayaan juga mayoritas belum interaktif karena hanya menyimak satu arah baik menggunakan audio atau video.

## **B. Desain/Rancangan Bahan Pengayaan Video Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding**

### 1. Naskah Materi Simakan Bahan Pengayaan

**Tabel 4.6** *Naskah Materi Simakan Video Candi Borobudur A*

<b>Naskah 1 Candi Borobudur A</b>
<p>Selamat datang! Perkenalkan, saya Shaffa yang akan menjadi pemandu perjalanan.</p> <p>Saat ini, kita akan belajar tentang salah satu tempat wisata di Indonesia.</p> <p>Sudah siap?</p> <p>Marilah kita simak bersama.</p> <p>Perkenalkan, ini tiga mahasiswa dari mancanegara. Jordan, Bella dan Kim. Mereka sangat menyukai Indonesia dan berencana untuk pergi ke destinasi wisata di Indonesia. Mereka akan mengunjungi Candi Borobudur yang terletak di Magelang, Provinsi Jawa Tengah.</p> <p>Apakah Anda memahami sesi perkenalan sebelumnya? Jika sudah memahami, Anda dapat melanjutkan video ini.</p> <p>Jika belum memahami, bagian mana yang Anda tidak pahami? Silakan untuk memutar kembali video ini.</p> <p>Saat ini, kita akan mendengarkan pengumuman di pesawat. Simaklah dengan baik.</p> <p>Para penumpang yang terhormat, selamat datang di Maskapai Nusantara dengan nomor penerbangan 541-C tujuan Jawa Tengah, Indonesia. Penerbangan ini akan ditempuh dalam waktu 23 jam 47 menit. Mohon mengenakan sabuk pengaman</p>

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

dan harap tidak merokok. Kapten Heru beserta staf yang bertugas mengucapkan terima kasih dan semoga selamat sampai tujuan.

Dengarkanlah penjelasan berikut ini.

Kalimat permintaan merupakan kalimat yang bertujuan untuk meminta seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam pengumuman sebelumnya, kalimat permintaan ditandai dengan kata mohon dan harap.

Kalimat harapan adalah kalimat yang menyatakan harapan atau ungkapan keinginan terjadinya sesuatu. Kalimat ini biasanya didahului oleh kata semoga, saya harap, atau mudah-mudahan.

Apakah Anda sudah memahami penjelasan kalimat permintaan dan kalimat harapan?

Jika sudah memahami, Anda dapat melanjutkan video ini.

Jika belum memahami, bagian mana yang Anda tidak pahami? Tulislah bagian yang tidak dipahami. Setelah menulis, putarlah kembali bagian yang tidak dipahami.

Simaklah informasi wisata berikut ini.

Candi Borobudur merupakan salah satu candi Buddha terbesar di dunia. Candi Borobudur ditetapkan pada tahun 1991 oleh UNESCO sebagai warisan budaya dunia.

Dengarkanlah peraturan masuk Candi Borobudur berikut ini.

Ada beberapa peraturan yang harus dipatuhi oleh pengunjung Candi Borobudur. Hal ini dilakukan untuk menjaga Candi Borobudur agar tidak rusak.

1. Dilarang membawa senjata tajam, spidol, cat, dan barang berbahaya lainnya.
2. Dilarang membawa makanan dan minuman
3. Dilarang membuang sampah sembarangan
4. Dilarang merokok
5. Dilarang memanjat dan duduk di stupa
6. Menghormati orang beribadah

Apakah Anda sudah memahami peraturan masuk Candi Borobudur?

Jika sudah memahami, Anda dapat melanjutkan video ini.

Jika belum memahami, bagian mana yang Anda tidak pahami? Tulislah bagian yang tidak dipahami. Setelah menulis, putarlah kembali bagian yang tidak dipahami.

Candi Borobudur bukan hanya sebagai tempat wisata tapi juga tempat ibadah. Sehingga pengunjung wajib menghormati, salah satunya dengan memakai pakaian yang sopan.

Ketika berkunjung ke Candi Borobudur, semua turis wajib mengenakan sarung Batik Sido Luhur dengan motif stupa dan mandala. Sarung batik ini gratis dipinjamkan oleh pengelola Candi Borobudur.

Berikut ini merupakan tata cara pemakaian sarung. Marilah kita simak Bersama.

1. Rentangkan kain sarung dengan posisi gambar Candi Borobudur menghadap ke atas.
2. Lipat kain sarung +15 cm dari atas.
3. Pasangkan kain sarung melingkari pinggang
4. Bagi pengunjung wanita, ikatkan kain sarung di sebelah kiri
5. Bagi pengunjung pria, ikatkan kain sarung di sebelah kanan

Candi Borobudur buka setiap hari dari pukul 7 pagi sampai pukul 5 sore. Waktu terbaik untuk mengunjungi Candi Borobudur adalah ketika pagi saat udara masih segar.

Apakah Anda sudah memahami informasi mengenai Candi Borobudur? Jika sudah memahami, Anda dapat melanjutkan video ini.

Jika belum memahami, bagian mana yang Anda tidak pahami? Tulislah bagian yang tidak dipahami. Setelah menulis, putarlah kembali bagian yang tidak dipahami.

Setelah mengunjungi Candi Borobudur, Jordan, Bella, dan Kim membeli oleh-oleh makanan khas Magelang yaitu Gethuk. Gethuk adalah kudapan yang terbuat dari singkong. Rasanya manis dan gurih. Mereka menyukai gethuk.

Terima kasih telah menyimak perjalanan ini. Sampai jumpa di perjalanan ke destinasi wisata Indonesia lainnya.

Sumber: *Wonderful Indonesia Travel* dengan pengubahan.

**Tabel 4.7** Naskah Materi Simakan Video Candi Borobudur B

<b>Naskah 2 Candi Borobudur B</b>
<p>Selamat datang! Perkenalkan, saya Shaffa yang akan menjadi pemandu perjalanan.</p> <p>Saat ini, kita akan belajar tentang salah satu tempat wisata di Indonesia.</p> <p>Sudah siap?</p>

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

Marilah kita simak bersama.

Perkenalkan, ini tiga mahasiswa dari mancanegara.

Jordan, Bella dan Kim. Mereka sangat menyukai Indonesia dan berencana untuk pergi ke destinasi wisata di Indonesia.

Mereka akan mengunjungi Candi Borobudur yang terletak di Magelang, Provinsi Jawa Tengah.

Tiket manakah yang harus dibeli?

- A. Sulawesi Tengah
- B. Jawa Tengah
- C. Karang Tengah
- D. Kalimantan Tengah

Para penumpang yang terhormat, selamat datang di Maskapai Nusantara dengan nomor penerbangan 541-C tujuan Jawa Tengah, Indonesia. Penerbangan ini akan ditempuh dalam waktu 23 jam 47 menit. Mohon mengenakan sabuk pengaman dan harap tidak merokok. Kapten Heru beserta staf yang bertugas mengucapkan terima kasih dan semoga selamat sampai tujuan.

Nomor penerbangan Maskapai Nusantara adalah...

- A. 541-D
- B. 541-C
- C. 547-C
- D. 541-J

Dalam pengumuman sebelumnya, manakah yang merupakan kalimat permintaan?

- A. Para penumpang yang terhormat.
- B. Mohon mengenakan sabuk pengaman dan harap tidak merokok.
- C. Semoga selamat sampai tujuan.
- D. Kapten Heru beserta staf yang bertugas mengucapkan terima kasih.

Candi Borobudur merupakan salah satu candi Buddha terbesar di dunia. Candi Borobudur ditetapkan pada tahun 1991 oleh UNESCO sebagai warisan budaya dunia.

Pada tahun berapa Candi Borobudur ditetapkan UNESCO sebagai warisan budaya dunia?

- A. Tahun 1981
- B. Tahun 1891
- C. Tahun 1991
- D. Tahun 1997

Ada beberapa peraturan yang harus dipatuhi oleh pengunjung Candi Borobudur. Hal ini dilakukan untuk menjaga Candi Borobudur agar tidak rusak.

1. Dilarang membawa senjata tajam, spidol, cat, dan barang berbahaya lainnya.
2. Dilarang membawa makanan dan minuman
3. Dilarang buang sampah sembarangan
4. Dilarang merokok
5. Dilarang memanjat dan duduk di stupa
6. Menghormati orang beribadah

Dilarang ... dan ... di stupa

- A. Makan dan minum
- B. Memanjat dan duduk
- C. Duduk dan memanjat
- D. Buang sampah dan memanjat

Candi Borobudur bukan hanya sebagai tempat wisata tapi juga tempat ibadah. Sehingga pengunjung wajib menghormati, salah satunya dengan memakai pakaian yang sopan.

Candi Borobudur bukan hanya sebagai tempat wisata tapi juga tempat...

- A. sekolah
- B. kemah
- C. ibadah
- D. hadiah

Ketika berkunjung ke Candi Borobudur, semua turis wajib mengenakan sarung Batik Sido Luhur dengan motif stupa dan mandala.

Batik Sido Luhur dengan motif stupa dan ...

- A. manggala
- B. maharaja
- C. menara
- D. mandala

Sarung batik ini gratis dipinjamkan oleh pengelola Candi Borobudur.

Berapa harga untuk sewa Batik Sido Luhur?

- A. Rp25.000
- B. Rp0
- C. Rp500
- D. Rp70.000

Tata Cara Pemakaian Sarung:

1. Rentangkan kain sarung dengan posisi gambar Candi Borobudur menghadap ke atas.
2. Lipat kain sarung +15 cm dari atas.
3. Pasangkan kain sarung melingkari pinggang
4. Bagi pengunjung wanita, ikatkan kain sarung di sebelah kiri
5. Bagi pengunjung pria, ikatkan kain sarung di sebelah kanan

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

Di bagian mana pengunjung wanita harus mengikatkan sarungnya?

- A. Di sebelah kanan
- B. Di sebelah kiri
- C. Di atas
- D. Di bawah

Candi Borobudur buka setiap hari dari pukul 7 pagi sampai pukul 5 sore. Waktu terbaik untuk mengunjungi Candi Borobudur adalah ketika pagi saat udara masih segar.

Candi Borobudur buka setiap hari dari pukul... sampai pukul... Waktu terbaik untuk berkunjung adalah...

- A. 7 pagi sampai 5 sore. Sore hari.
- B. 7 pagi sampai 3 sore. Pagi hari.
- C. 10 pagi sampai 5 sore. Pagi hari.
- D. 7 pagi sampai 5 sore. Pagi hari.

**Tabel 4.8** *Naskah Materi Simak Video Danau Toba A*

<b>Naskah 3 Danau Toba A</b>
<p>Selamat datang! Perkenalkan, saya Shaffa yang akan menjadi pemandu perjalanan.</p> <p>Saat ini, kita akan belajar tentang salah satu tempat wisata di Indonesia.</p> <p>Anda sudah siap?</p> <p>Marilah kita simak bersama.</p> <p>Setelah mengunjungi Candi Borobudur, Jordan, Bella dan Kim akan berkunjung ke destinasi wisata di Pulau Sumatra. Mereka akan mengunjungi Danau Toba yang berada di Provinsi Sumatra Utara.</p> <p>Danau Toba adalah danau vulkanik dengan ukuran panjang 100 kilometer dan lebar 30 kilometer. Danau alami ini terbentuk akibat letusan gunung berapi super sekitar 74.000 tahun lalu. Di tengah danau ini terdapat sebuah pulau bernama Pulau Samosir. Danau ini merupakan danau terbesar di Indonesia dan Asia Tenggara. Danau Toba telah ditetapkan sebagai UNESCO Global Geopark atau menjadi warisan dunia.</p> <p>Apakah Anda sudah memahami informasi mengenai Danau Toba? Jika sudah memahami, Anda dapat melanjutkan video ini.</p> <p>Jika belum memahami, bagian mana yang Anda tidak pahami? Tulislah bagian yang tidak dipahami. Setelah menulis, putarlah kembali bagian yang tidak dipahami.</p> <p>Dengarkanlah informasi mengenai transportasi ke Danau Toba berikut ini.</p> <p>Saat ini tersedia dua bandara di dekat Danau Toba, yaitu Bandara Internasional Silangit dan Bandara Sibisa.</p> <p>Sesampainya di Bandara Silangit, wisatawan dapat menggunakan kendaraan umum untuk mencapai kota-kota di pinggiran Danau Toba seperti Balige dan Parapat.</p> <p>Bila berencana ke Danau Toba dari arah Medan maupun Sibolga, wisatawan bisa menggunakan angkot atau angkutan umum dengan tarif sekitar Rp50.000 per orang.</p> <p>Perjalanan darat ditempuh selama 3 – 4 jam.</p> <p>Adapun rute Angkutan ke Danau Toba dengan menaiki DAMRI, di antaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelabuhan Ajibata – Pematang Siantar, tarifnya sebesar Rp 15.000.</li> <li>2. Pelabuhan Ajibata – Bandara Silangit, tarifnya sebesar Rp 15.000.</li> <li>3. Tarutung – Bandara Silangit, tarifnya sebesar Rp10.000.</li> <li>4. Keliling area Samosir, tarifnya sebesar Rp20.000.</li> </ol>

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

Apakah Anda sudah memahami informasi mengenai transportasi ke Danau Toba?

Jika sudah memahami, Anda dapat melanjutkan video ini.

Jika belum memahami, bagian mana yang Anda tidak pahami? Tulislah bagian yang tidak dipahami. Setelah menulis, putarlah kembali bagian yang tidak dipahami.

Sebagian besar penduduk yang tinggal di sekitar Danau Toba adalah suku Batak. Tidak hanya memiliki kekayaan alamnya saja, Pulau Samosir juga terkenal dengan kerajinan kain tenun ulos yang telah lama menjadi identitas orang Batak. Kain ulos adalah kain tenun yang berperan penting dalam kehidupan masyarakat suku Batak. Kain ulos digunakan untuk beragam upacara adat, baik pernikahan, kelahiran, maupun kematian.

Di sekitar Danau Toba terdapat banyak air terjun, Bella, Jordan dan Kim berkunjung ke air terjun Situmurun, Sipiso-Piso, dan Sigura-gura.

Setelah mengunjungi Danau Toba dan air terjun, Bella membeli oleh-oleh kain ulos, sedangkan Jordan dan Kim membeli Arsik. Ikan Mas Arsik merupakan makanan khas Batak Toba yang berarti ikan yang dimasak kering. Ikan arsik ini merupakan simbol karunia kehidupan dalam masyarakat Batak. Ikan arsik disajikan pada beberapa upacara adat masyarakat Batak, seperti pada saat pernikahan dan kelahiran.

Terima kasih telah menyimak perjalanan ini. Sampai jumpa di perjalanan ke destinasi wisata Indonesia lainnya.

Sumber: *Wonderful Indonesia Travel* dengan pengubahan.

**Tabel 4.9** Naskah Materi Simakan Video Likupang A

<b>Naskah 4 Likupang A</b>
<p>Selamat datang! Perkenalkan, saya Shaffa yang akan menjadi pemandu perjalanan.</p> <p>Saat ini, kita akan belajar tentang salah satu tempat wisata di Indonesia.</p> <p>Anda sudah siap?</p> <p>Marilah kita simak bersama.</p> <p>Setelah mengunjungi Candi Borobudur dan Danau Toba, kini Jordan, Bella dan Kim akan pergi ke Timur Indonesia.</p> <p>Mereka akan mengunjungi Likupang yang berada di Provinsi Maluku Utara.</p>

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

Untuk menuju Likupang, mereka terbang dari bandara di Jakarta dengan tujuan Bandara Internasional Sam Ratulangi, Manado. Kemudian, dilanjutkan dengan perjalanan darat selama 1,5 jam atau sekitar 48 kilometer.

Satu-satunya cara untuk bisa ke Likupang adalah dengan menyewa mobil. Biaya penyewaan mobil dengan sopir dan BBM paling murah sekitar Rp 600 ribu.

Di Likupang terdapat banyak desa yang indah. Desa Bahoi merupakan desa yang berada di Kecamatan Likupang Barat, Kabupaten Minahasa, Sulawesi Utara. Butuh waktu sekitar 1,5 jam menggunakan mobil dari Bandara Sam Ratulangi menuju desa ini. Desa Bahoi punya beragam tempat wisata, mulai dari hutan bakau hingga keindahan alam bawah lautnya yang memesona.

Desa wisata Pulisan adalah salah satu desa wisata yang menawarkan paket wisata laut yang lengkap. Berlokasi di Kecamatan Likupang Timur, Kabupaten Minahasa Utara, Provinsi Sulawesi Utara, jaraknya sekitar 48 kilometer dari Bandar Udara Sam Ratulangi Manado. Di sekitar goa, bisa dijumpai tebing bebatuan dan Cagar Alam Tangkoko Dua Saudara. Cagar alam tersebut adalah habitat satwa langka yang dilindungi, seperti Yaki atau Monyet Wolai, dan burung Maleo.

Setelah sampai di sana, ada dua pilihan tipe penginapan yaitu tempat beristirahat (*resort*) dan rumah tinggal sementara (*homestay*). Biaya resor berada di kisaran harga Rp700.000 sementara homestay Rp250.000 per malam. Salah satunya adalah homestay di Desa Pulisan. Di sana ada sekitar 73 homestay milik warga.

Apakah Anda sudah memahami informasi mengenai Likupang?  
Jika sudah memahami, Anda dapat melanjutkan video ini.

Jika belum memahami, bagian mana yang Anda tidak pahami? Tulislah bagian yang tidak dipahami. Setelah menulis, putarlah kembali bagian yang tidak dipahami.

Selain pantainya yang indah, Likupang juga memiliki banyak makanan khas atau kuliner. Bubur tinutuan merupakan makanan khas yang sangat identik dengan kuliner Sulawesi Utara. Dalam satu porsi bubur tinutuan, terdapat beragam sayuran segar yang disajikan bersama bubur seperti kangkung, bayam, kemangi, pipilan jagung, ubi, dan labu kuning. Sebagai pelengkap, biasanya akan ada cakalang atau cacahan daging sapi yang ditaburkan di atas bubur. Rasa buburnya gurih dan sedikit rasa manis dari labu kuning.

Selain itu, ada Lalampa. Lalampa terbuat dari ketan dan dibungkus dengan daun pisang. Isian lalampa berupa ikan cakalang. Selain dikukus, lalampa juga harus dibakar. Sebelum dibakar, lalampa diolesi dengan minyak sayur sehingga aromanya dan rasanya akan lebih kuat.

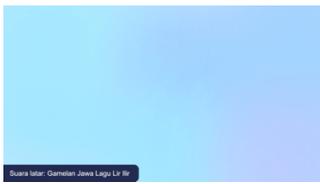
Masyarakat lokal menyukai makanan ini sebagai camilan ketika minum teh di sore hari. Jordan, Bella dan Kim mencoba makanan ini selagi masih hangat. Mereka sangat menyukai Bubur Tinutuan dan Lalampa.

Sumber: *Wonderful Indonesia Travel* dengan perubahan.

### C. Pengembangan Bahan Pengayaan Video Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding

- a. Tabel *Storyboard* Video Pengayaan Berbasis Pendekatan *Scaffolding*  
Video Candi Borobudur

**Tabel 4.10** *Storyboard Video Candi Borobudur*

No.	Narasi	Tampilan	Bentuk <i>Scaffolding</i>
1.	(Suara latar/musik pengiring): Gamelan Jawa lagu Lir Ilir		Musik pengiring pembangun konteks.
2.	Selamat datang! Perkenalkan, saya Shaffa yang akan menjadi pemandu perjalanan.  Saat ini, kita akan belajar tentang salah satu tempat wisata di Indonesia.		Perkenalan dan animasi pemandu.
3.	Sudah siap?  Marilah kita simak bersama.		Pertanyaan stimulus.
4.	Perkenalkan, ini tiga mahasiswa dari mancanegara. Jordan, Bella dan Kim. Mereka sangat menyukai Indonesia dan berencana		Animasi dan gambar 3 mahasiswa mancanegara.

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

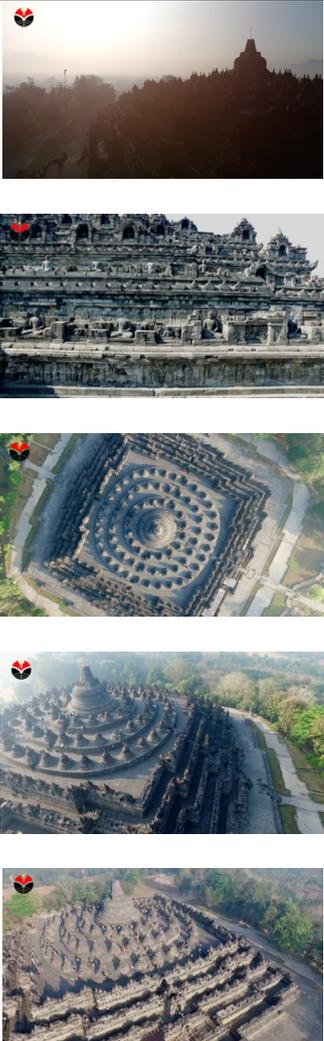
	<p>untuk pergi ke destinasi wisata di Indonesia. Mereka akan mengunjungi Candi Borobudur yang terletak di Magelang, Provinsi Jawa Tengah.</p>		
5.	<p>Apakah Anda memahami sesi perkenalan sebelumnya? Jika sudah memahami, Anda dapat melanjutkan video ini.</p> <p>Jika belum memahami, bagian mana yang Anda tidak pahami? Silakan untuk memutar kembali video ini.</p>		<p>Pertanyaan pemahaman terhadap konteks sebelumnya.</p>
6.	<p>(Pembangun konteks)</p>		<p>Tiga mahasiswa mancanegara yang membawa peralatan bepergian (paspor, kamera, koper) serta bendera Indonesia yang menunjukkan tujuan mereka.</p>
7.	<p>Saat ini, kita akan mendengarkan pengumuman di pesawat. Simaklah dengan baik.</p> <p>Para penumpang yang terhormat, selamat datang di Maskapai Nusantara dengan nomor penerbangan 541-C tujuan Jawa Tengah, Indonesia. Penerbangan ini akan ditempuh dalam waktu 23 jam 47 menit. Mohon mengenakan sabuk pengaman dan harap tidak merokok. Kapten Heru beserta staf yang bertugas</p>	  	<p>Pengumuman di pesawat yang mengandung materi.</p>

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

	mengucapkan terima kasih dan semoga selamat sampai tujuan.		
8.	Dengarkanlah penjelasan berikut ini.		Arahan dari pemandu.
9.	<p>Dengarkanlah penjelasan berikut ini.</p> <p>Kalimat permintaan merupakan kalimat yang bertujuan untuk meminta seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam pengumuman sebelumnya, kalimat permintaan ditandai dengan kata mohon dan harap.</p> <p>Kalimat harapan adalah kalimat yang menyatakan harapan atau ungkapan keinginan terjadinya sesuatu. Kalimat ini biasanya didahului oleh kata semoga, saya harap, atau mudah-mudahan.</p>	 	Penjelasan materi kalimat permintaan dan kalimat harapan beserta contoh nyata penggunaan di pengumuman pesawat sebelumnya.
10.	<p>Apakah Anda sudah memahami penjelasan kalimat permintaan dan kalimat harapan? Jika sudah memahami, Anda dapat melanjutkan video ini.</p> <p>Jika belum memahami, bagian mana yang Anda tidak pahami? Tulislah bagian yang tidak dipahami. Setelah menulis, putarlah kembali bagian yang tidak dipahami.</p>		Pertanyaan pemahaman terhadap konteks sebelumnya.

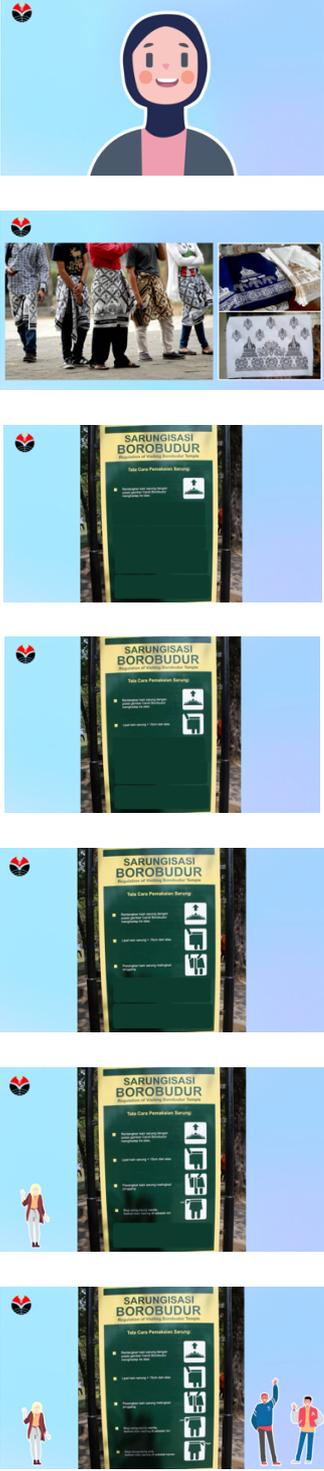
11.	<p>Simaklah informasi wisata berikut ini.</p> <p>Candi Borobudur merupakan salah satu candi Buddha terbesar di dunia. Candi Borobudur ditetapkan pada tahun 1991 oleh UNESCO sebagai warisan budaya dunia.</p>		<p>Informasi mengenai Candi Borobudur yang dilengkapi dengan <i>footage</i>.</p>
12.	<p>Dengarkanlah peraturan masuk Candi Borobudur berikut ini.</p> <p>Ada beberapa peraturan yang harus dipatuhi oleh pengunjung Candi Borobudur. Hal ini dilakukan untuk menjaga Candi Borobudur agar tidak rusak.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dilarang membawa senjata tajam, spidol, cat, dan barang berbahaya lainnya.</li> <li>• Dilarang membawa makanan dan minuman</li> </ul>		<p>Peraturan masuk Candi Borobudur yang dilengkapi dengan gambar per aturan.</p>

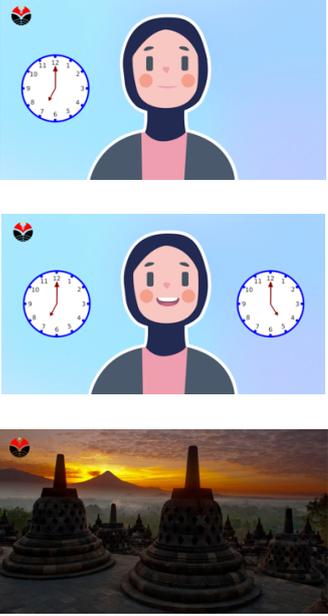
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dilarang membuang sampah sembarangan</li> <li>• Dilarang merokok</li> <li>• Dilarang memanjat dan duduk di stupa</li> <li>• Menghormati orang beribadah</li> </ul>		
13.	<p>Apakah Anda sudah memahami peraturan masuk Candi Borobudur? Jika sudah memahami, Anda dapat melanjutkan video ini.</p> <p>Jika belum memahami, bagian mana yang Anda tidak pahami? Tulislah bagian yang tidak dipahami. Setelah menulis,</p>		<p>Pertanyaan pemahaman terhadap konteks sebelumnya.</p>

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

	<p>putarlah kembali bagian yang tidak dipahami.</p>		
<p>14.</p>	<p>Candi Borobudur bukan hanya sebagai tempat wisata tapi juga tempat ibadah. Sehingga pengunjung wajib menghormati, salah satunya dengan memakai pakaian yang sopan.</p> <p>Ketika berkunjung ke Candi Borobudur, semua turis wajib mengenakan sarung Batik Sido Luhur dengan motif stupa dan mandala. Sarung batik ini gratis dipinjamkan oleh pengelola Candi Borobudur.</p> <p>Berikut ini merupakan tata cara pemakaian sarung. Marilah kita simak Bersama.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rentangkan kain sarung dengan posisi gambar Candi Borobudur menghadap ke atas.</li> <li>2. Lipat kain sarung +15 cm dari atas.</li> <li>3. Pasangkan kain sarung melingkari pinggang</li> <li>4. Bagi pengunjung wanita, ikatkan kain sarung di sebelah kiri</li> <li>5. Bagi pengunjung pria, ikatkan kain sarung di sebelah kanan</li> </ol>		<p>Tradisi “Sarungisasi” di Borobudur serta tata cara pemakaian sarung beserta gambar aktual.</p>

15.	<p>Candi Borobudur buka setiap hari dari pukul 7 pagi sampai pukul 5 sore.</p> <p>Waktu terbaik untuk mengunjungi Candi Borobudur adalah ketika pagi saat udara masih segar.</p>		<p>Informasi jam operasional Candi Borobudur dengan menyertakan gambar jam sebagai penunjuk waktu dan ketika matahari terbit di Candi Borobudur sebagai waktu terbaik berkunjung.</p>
16.	<p>Apakah Anda sudah memahami informasi mengenai Candi Borobudur? Jika sudah memahami, Anda dapat melanjutkan video ini.</p> <p>Jika belum memahami, bagian mana yang Anda tidak pahami? Tulislah bagian yang tidak dipahami. Setelah menulis, putarlah kembali bagian yang tidak dipahami.</p>		<p>Pertanyaan pemahaman terhadap konteks sebelumnya.</p>
17.	<p>Setelah mengunjungi Candi Borobudur, Jordan, Bella, dan Kim membeli oleh-oleh makanan khas Magelang yaitu Gethuk. Gethuk adalah kudapan yang terbuat dari singkong. Rasanya manis dan gurih. Mereka menyukai gethuk.</p>		<p>Pembangun konteks oleh-oleh khas Magelang dan tradisi membawa pulang buah tangan.</p>

18.	Terima kasih telah menyimak perjalanan ini. Sampai jumpa di perjalanan ke destinasi wisata Indonesia lainnya.		Penutup beserta peta Indonesia sebagai latar belakang.
-----	---	--	--

#### **D. Penerapan Bahan Pengayaan Video Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding**

##### a. Validasi Ahli

Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas bahan pengayaan interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini. Validasi ahli juga bertujuan untuk mengetahui, mengevaluasi serta memperbaiki kesalahan yang ada pada bahan pengayaan interaktif. Setelah validator ahli menyatakan layak, maka bahan pengayaan dalam penelitian ini dapat digunakan untuk uji coba. Validator ahli dalam penelitian ini berjumlah 6 orang yang terdiri dari 2 orang ahli dalam bidang BIPA, 1 orang ahli dalam bidang kebahasaan atau linguistik, 3 orang ahli desain dan video yang terdiri dari *designer grafis*, *storyboard artist*, dan *video editor*. Pemilihan validator ahli didasarkan pada beberapa pertimbangan yakni sebagai berikut.

2. Validator ahli bidang BIPA memiliki kualifikasi ahli minimal Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia atau Sarjana Sastra Indonesia yang telah berpengalaman di bidang BIPA minimal 8 tahun.
3. Validator ahli bidang bahasa memiliki kualifikasi ahli minimal Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Sarjana Sastra Indonesia, atau Sarjana Ilmu Kebahasaan yang memiliki pengalaman dan pengetahuan mengenai perbedaan bahasa Indonesia bagi penutur asing dan penutur jati.
4. Validator ahli bidang media dan desain memiliki kualifikasi ahli minimal Sarjana Desain dengan pengalaman minimal 8 tahun di bidang media pembelajaran, desain dan video.

5. Validator ahli bidang pariwisata memiliki kualifikasi ahli minimal Magister Pariwisata dengan pengalaman minimal 8 tahun di bidang keahliannya.

(a) Validasi Kelayakan Isi, Bahasa dan Penyajian Materi

**Tabel 4.11** Rekapitulasi Hasil Validasi Kelayakan Isi, Bahasa, dan Teknik Penyajian

No.	Aspek	Indikator	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2	Total Skor	Persentase	Kategori
1.	Materi simakan	Materi mendukung dan sesuai dengan SKL BIPA Tingkat 3.	5	5	10	100%	Sangat baik
		Materi tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan Republik Indonesia.	5	5	10	100%	Sangat baik
		Informasi dalam isi materi video interaktif akurat.	5	4	9	90%	Sangat baik
		Materi pembuka, penjelasan pra-materi, materi yang memuat <i>Scaffolding</i> , serta soal latihan sesuai dengan kompetensi dan indikator pembelajaran menyimak BIPA 3.	5	5	10	100%	Sangat baik
		Materi memaksimalkan penggunaan sumber, fakta, dan data yang aktual.	5	4	9	90%	Sangat baik
2.	Pendekatan <i>Scaffolding</i>	Materi memuat pendekatan <i>Scaffolding</i> dan membantu pemelajar melalui arahan dan petunjuk dalam video interaktif.	5	5	10	100%	Sangat baik
3.	Bahasa	Bahasa yang digunakan merupakan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai ejaan yang berlaku.	5	5	10	100%	Sangat baik

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

		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir pemelajar BIPA 3.	5	5	10	100%	Sangat baik
		Kata/ungkapan yang digunakan <i>tidak</i> menimbulkan multitafsir/ambiguitas.	5	3	8	80%	Baik
		Ketepatan struktur kalimat.	4	5	9	90%	Sangat baik
		Ketepatan tata bahasa.	5	5	10	100%	Sangat baik
		Ketepatan ejaan.	5	5	10	100%	Sangat baik
4.	Teknik Penyajian	Penyajian materi sistematis dan mudah dipahami.	5	3	8	80%	Baik
		Penyajian materi bersifat interaktif.	5	4	9	90%	Sangat baik
		Penyajian materi disajikan secara sistematis, materi bagian sebelumnya dapat membantu pemahaman materi bagian selanjutnya di dalam video interaktif.	5	4	9	90%	Sangat baik
		Mengembangkan pengetahuan dan wawasan mengenai Indonesia.	5	4	9	90%	Sangat baik
		Materi yang disajikan memuat aspek bahasa dan budaya Indonesia.	5	5	10	100%	Sangat baik
		Materi memuat latihan pertanyaan.	5	5	10	100%	Sangat baik
		Materi dapat diulang.	5	5	10	100%	Sangat baik
<b>Rata-Rata Kelayakan Isi, Bahasa, dan Teknik Penyajian</b>						<b>Sangat Baik</b>	

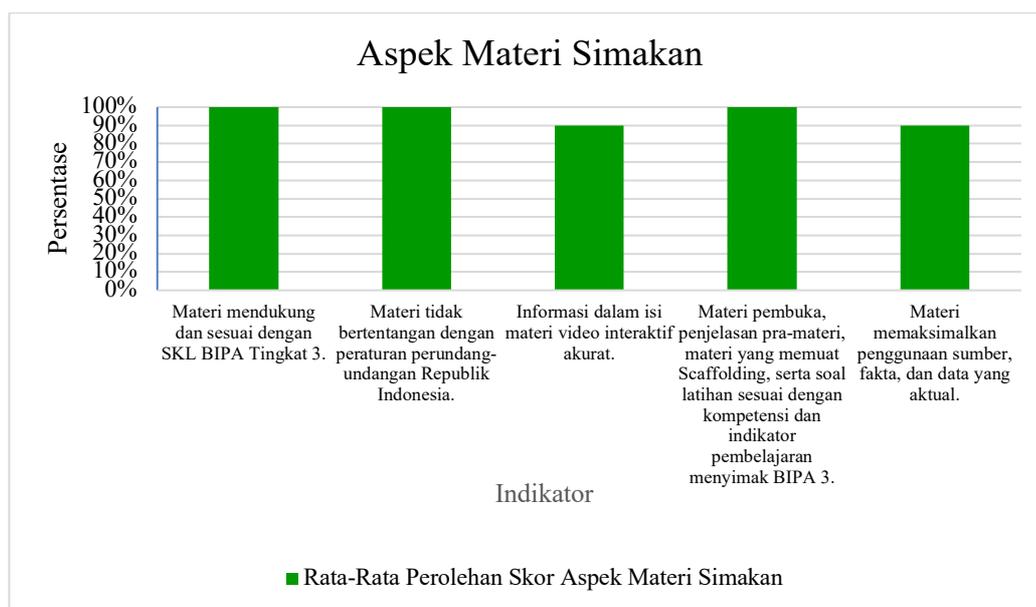
Berdasarkan tabel rata-rata penilaian kelayakan isi, bahasa, dan teknik penyajian diperoleh rata-rata kategori sangat baik yang artinya layak dengan mempertimbangkan perbaikan yang direkomendasikan. Berdasarkan tabel rata-rata penilaian kelayakan isi, bahasa, dan teknik penyajian diperoleh rata-rata kategori

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

sangat baik yang artinya layak dengan mempertimbangkan perbaikan yang direkomendasikan. Pada aspek kelayakan penyajian, terdapat beberapa unsur, yaitu (1) teknik penyajian, (2) penyajian pembelajaran, dan (3) kelengkapan penyajian. Pada unsur teknik penyajian, kriteria kesesuaian atau ketepatan video dengan materi dengan indikator ilustrasi cukup sesuai dengan materi. Pada unsur penyajian pembelajaran, bahan ajar pada kriteria berpusat pada pemelajar dengan indikator pembelajaran cukup berpusat pada pemelajar. Pada aspek kelayakan bahasa, bahan ajar mendapat skor baik pada setiap unsur, yaitu (1) kesesuaian dengan kaidah bahasa, (2) komunikatif, serta (3) dialogis dan interaktif. Pada unsur kesesuaian dengan kaidah bahasa, kedua kriteria mendapat skor baik. Pada kriteria ketepatan struktur kalimat, bahan ajar dengan indikator kalimat yang digunakan sesuai dengan struktur kalimat namun perlu diubah agar lebih baik, sedangkan pada kriteria ketepatan ejaan, bahan ajar dengan indikator penulisan huruf, kata, kalimat, istilah, dan paragraf sesuai EYD, telah mendapatkan skor yang sangat baik.



**Gambar 4.8** Rata-rata Perolehan Aspek Materi

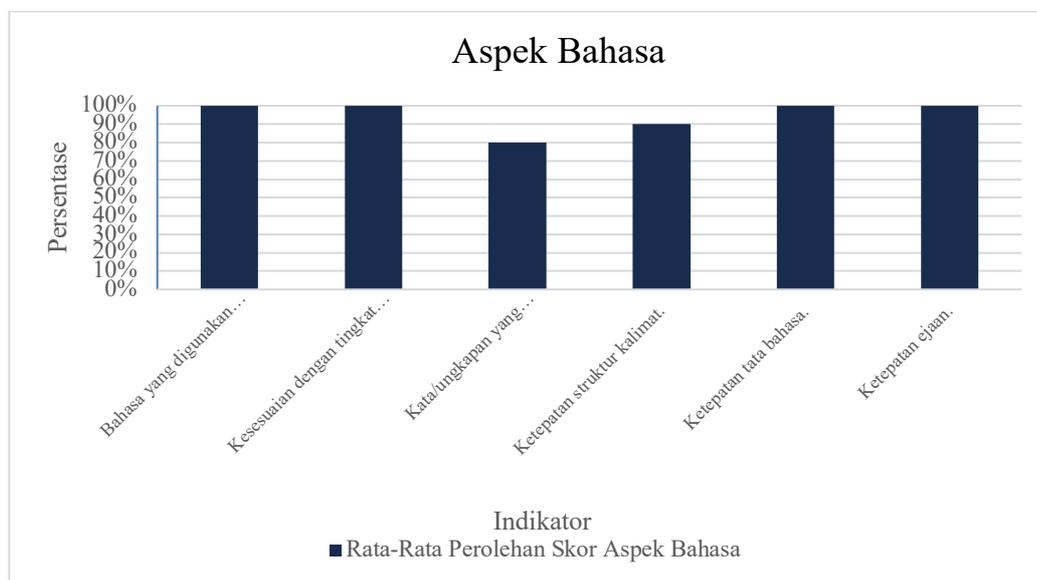
Berdasarkan gambar rata-rata perolehan aspek materi simakan dapat disimpulkan untuk setiap indikator mendapatkan total skor 90% dari 100% dan dapat dikategorikan ke dalam penilaian yang sangat baik. Indikator (1) informasi dalam isi materi video interaktif akurat, dan (2) materi memaksimalkan penggunaan sumber, fakta, dan data yang aktual mendapatkan total skor sebanyak 90%

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

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

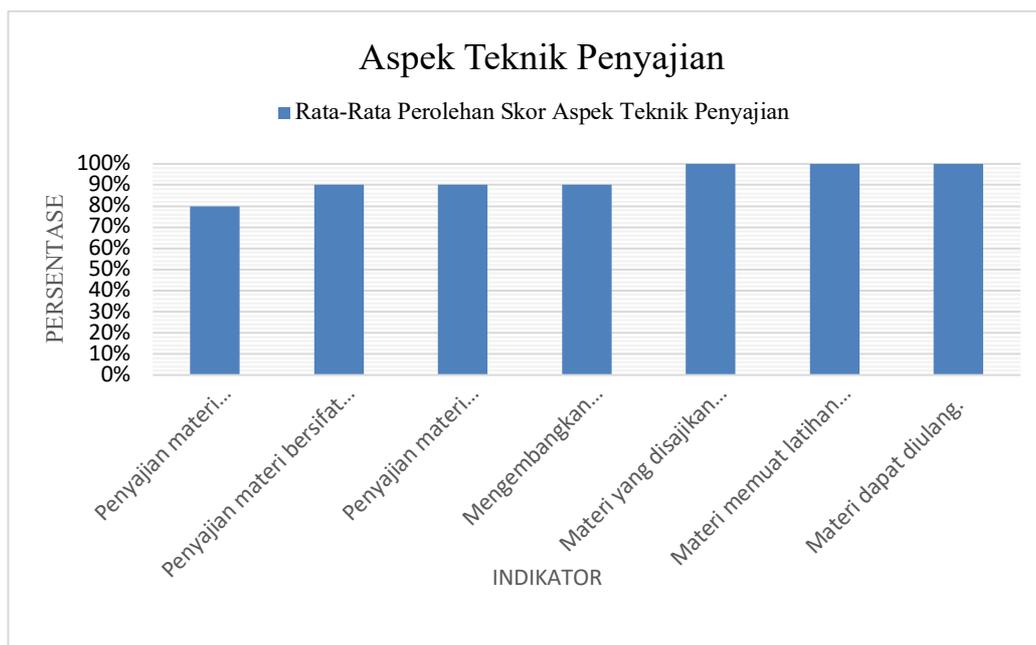
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sedangkan ketiga indikator lain mendapatkan 100%. Rata-rata perolehan skor dalam aspek materi simakan mendapatkan 96%.



**Gambar 4.9** Rata-rata Perolehan Aspek Bahasa

Berdasarkan gambar rata-rata perolehan skor aspek bahasa, dapat dilihat pada indikator (1) kata/ungkapan yang digunakan *tidak* menimbulkan multitafsir/ambiguitas mendapatkan perolehan skor sebesar 80% dengan kategori baik, sedangkan indikator lainnya memiliki respon yang baik dari para pemelajar sehingga mendapatkan perolehan skor dengan predikat sangat baik dengan rata-rata perolehan 95%.



**Gambar 4.10** Rata-rata Perolehan Aspek Penyajian

Pada unsur isi dan penyajian, bahan ajar pada kriteria pemahaman terhadap isi dan pesan dengan indikator pembelajar dapat memahami isi dan pesan dari materi yang dibaca namun tidak dapat memahami isi bahan simakan yang didengar. Pada unsur dialogis dan interaktif, bahan ajar pada kriteria kemampuan memotivasi pembelajar dengan indikator materi cukup menggugah pembelajar untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.

**Tabel 4.12** Rekapitulasi Hasil Validasi Media Video Grafis

No.	Aspek	Indikator	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2	Skor Ahli 3	Total Skor	Persentase	Kategori
1.	Kemudahan akses video interaktif	Video interaktif dapat diakses dengan gawai yang terkoneksi jaringan internet melalui tautan yang tersedia.	5	5	5	15	100%	Sangat baik
		Alur penggunaan bahan	5	5	5	15	100%	Sangat baik

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

		pengayaan video interaktif tidak sulit dan sederhana.						
2.	Desain video	Tampilan video interaktif mendukung konteks materi pembelajaran.	4	4	4	12	80%	Baik
		Tata letak judul konten, isi konten, dan tulisan lain dalam video interaktif <i>tidak</i> mengganggu pemahaman.	5	4	5	14	93%	Sangat baik
		Pemilihan warna pada konten dan tulisan dalam video interaktif sesuai.	5	5	4	14	93%	Sangat baik
		Kesesuaian pilihan ukuran dan bentuk huruf.	5	4	4	13	87%	Sangat baik
		Ilustrasi sesuai dan menarik.	5	4	4	13	87%	Sangat baik
		Kualitas gambar pada video interaktif.	4	5	4	13	87%	Sangat baik
3.	Tipografi video	Keterbacaan teks pada video interaktif.	5	5	5	15	100%	Sangat baik
		Tata letak teks pada video interaktif.	5	4	4	13	87%	Sangat baik

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

		Tipografi mudah dibaca	5	5	5	15	100%	Sangat baik
4.	Audio	Kualitas suara pada video interaktif.	5	5	5	15	100%	Sangat baik
		Ketepatan suara latar atau lagu pengiring video interaktif.	5	5	4	14	93%	Sangat baik
		Volume suara latar dan suara narator terdengar jelas dengan persentase yang tepat.	4	5	4	13	87%	Sangat baik
		Tempo suara narator dan suara materi dalam video interaktif sesuai dengan pemelajar BIPA 3.	5	5	5	15	100%	Sangat baik
		Pelafalan narator dalam video interaktif terdengar jelas.	5	5	4	14	93%	Sangat baik
5.	Pendekatan <i>Scaffolding</i>	Materi membantu pemelajar melalui arahan dan petunjuk dalam video interaktif.	5	5	5	15	100%	Sangat baik
<b>Rata-Rata Kelayakan Media Video Grafis</b>							<b>Sangat Baik</b>	

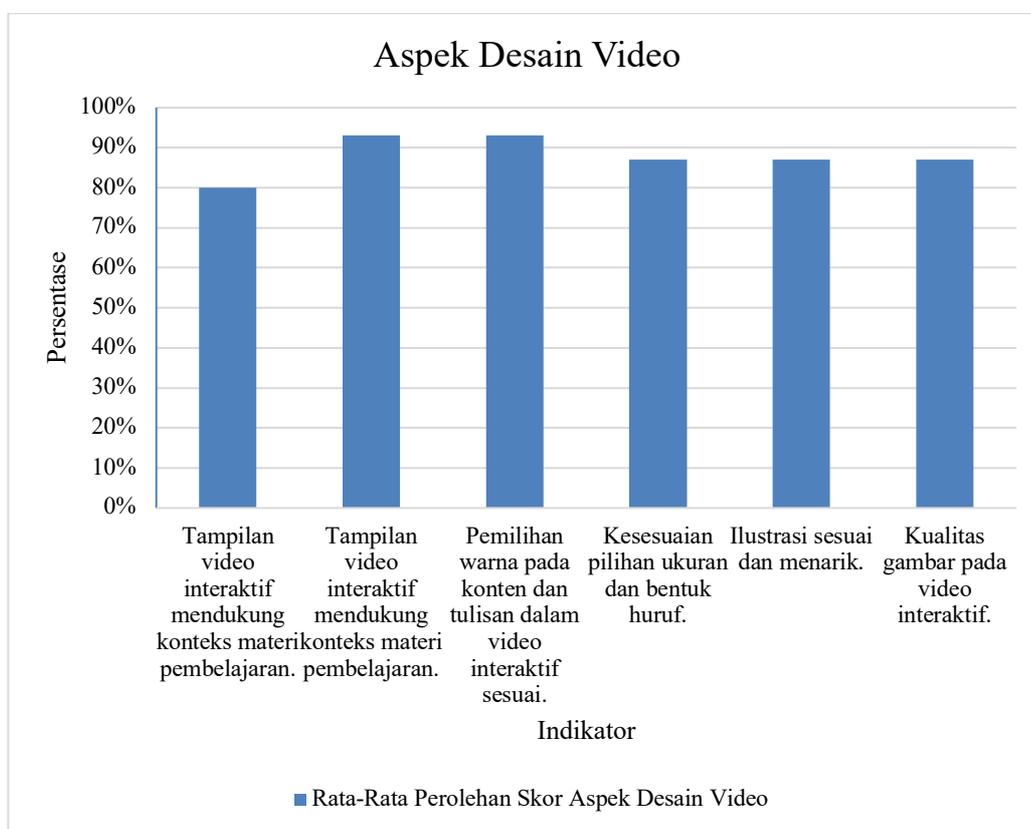
Berdasarkan tabel rata-rata penilaian media video grafis, diperoleh rata-rata kategori sangat baik yang artinya layak dengan mempertimbangkan perbaikan yang

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

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

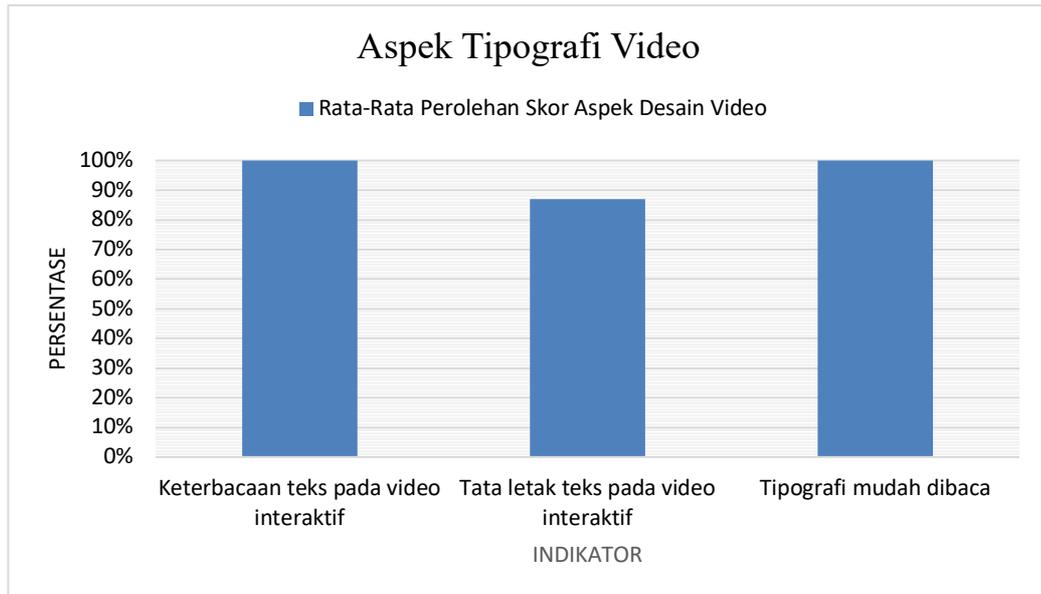
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

direkomendasikan. Berdasarkan tabel rata-rata penilaian media video grafis, diperoleh rata-rata kategori sangat baik yang artinya layak dengan mempertimbangkan perbaikan yang direkomendasikan. Pada unsur tampilan, kriteria kemenarikan dan kesesuaian tata letak desain tampilan halaman awal dan dengan indikator warna halaman awal dan ikon setiap menu menarik, gambar ikon setiap menu kontras dengan latar belakang, harmonis, memiliki kesatuan, konsisten, dan desainnya dapat menarik perhatian pemelajar. Pada kriteria kesesuaian jenis dengan indikator sedikit kombinasi jenis huruf, harmonis, menggunakan variasi huruf *bold*, *italic*, *capital* tidak berlebihan dan konsisten menggunakan jenis huruf pada video.



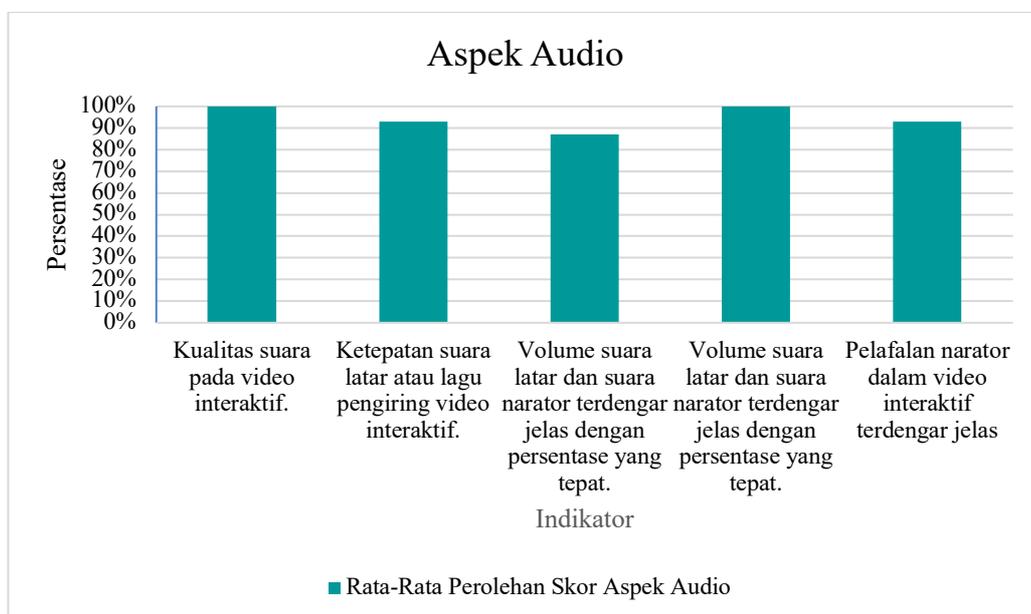
**Gambar 4.11** Rata-rata Perolehan Aspek Desain Video

Berdasarkan gambar rata-rata perolehan skor pada aspek desain video dapat disimpulkan bahwa pemelajar memberikan respon dan daya tarik yang positif untuk setiap indikator yang terdapat dalam aspek desain video. Rata-rata perolehan aspek desain video adalah 87,3 dengan kategori sangat baik.



**Gambar 4.12** Rata-rata Perolehan Aspek Tipografi Video

Berdasarkan gambar rata-rata perolehan skor dalam aspek tipografi video ahli menilai bahwa teks yang terdapat di dalam video mudah dipahami dan mudah untuk dibaca. Ahli juga menilai kesesuaian jenis dengan indikator sedikit kombinasi jenis huruf, keharmonisan, variasi huruf *bold*, *italic*, tidak berlebihan dan konsisten menggunakan jenis huruf pada video.



**Gambar 4.13** Rata-rata Perolehan Aspek Audio pada Video

Berdasarkan gambar rata-rata perolehan skor dalam aspek audio pada video, ahli menilai bahwa audio yang disajikan sangat mendukung desain video yang ada, serta untuk pelafalan narator sudah jelas dan seimbang dengan musik/latar suara yang mengiringi dan lagu daerah menjadi tambahan daya tarik dari video yang disajikan.

Pada aspek kelayakan kegrafikan, bahan ajar mendapat skor sangat baik pada tiga unsur utama pada aspek kelayakan kegrafikan meliputi: (1) tampilan, (2) kefungsian sistem, dan (3) kepraktisan. Pada unsur tampilan, mendapat skor baik pada keempat kriteria, yaitu (1) kemenarikan dan kesesuaian tata letak desain tampilan, (2) kesesuaian jenis huruf, (3) kesesuaian ukuran font huruf, serta (4) harmonisasi warna dan gambar.

Pada kriteria kemenarikan dan kesesuaian tata letak desain tampilan halaman awal dan ikon setiap menu, bahan ajar dengan indikator warna halaman awal dan ikon setiap menu cukup menarik, gambar ikon kontras dengan latar belakang, cukup harmonis, cukup memiliki kesatuan, cukup konsisten, dan desainnya cukup dapat menarik perhatian pemelajar. Pada kriteria kesesuaian jenis huruf, bahan ajar dengan indikator banyak kombinasi jenis huruf, cukup harmonis, menggunakan variasi huruf bold, italic, capital secara cukup tidak berlebihan dan cukup konsisten menggunakan jenis huruf pada setiap ikon.

Pada kesesuaian ukuran font huruf, bahan ajar dengan indikator font cukup proporsional, cukup konsisten, dan cukup menarik. Pada kriteria harmonisasi warna dan gambar, bahan ajar dengan indikator warna dan gambar sesuai dengan materi pembelajaran, warna dan gambar pada setiap menu harmonis, serta penempatan gambar tidak mengganggu teks dan pemahaman pembelajar.

Hal ini diintegrasikan dengan pendekatan *scaffolding* yang terjadi karena adanya kesesuaian antara kemampuan siswa dengan cara belajarnya. Kesesuaian antara kemampuan siswa dengan cara belajarnya tersebut mengakibatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran meningkat sehingga berpengaruh pada motivasi dan prestasi belajarnya. Hartono (2008) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses aktif dari peserta didik dalam membangun pengetahuan, bukan pasif yang hanya menerima penjelasan guru tentang pengetahuan. Strategi pembelajaran *scaffolding* dapat melatih siswa untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan

guru dan teman dalam kelompoknya sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan demikian penerapan strategi pembelajaran *scaffolding* akan menghilangkan kebosanan siswa. Peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa lebih menguasai dan memahami materi yang telah dipelajari sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar mereka. Slameto (2010) berpendapat bahwa bila siswa telah berpartisipasi aktif dalam pembelajaran maka siswa akan memiliki pengetahuan atau pemahaman mengenai materi pelajaran dengan baik. Implementasi Bahan Pengayaan Video Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding

a. Respons Pengajar

Pengajar berjumlah 7 orang yang berasal dari dalam negeri dan luar negeri yang telah mengajar BIPA mayoritas lebih dari 3 tahun. Berikut merupakan data responden dan grafik jawaban responden pengajar BIPA dengan menggunakan skala Likert dan mendapat perolehan predikat sangat baik. Responden diberi kode yang kemudian disebut GB1—GB7 sebagai singkatan dari Guru BIPA 1 sampai dengan 7 sesuai urutan pengisian *google forms*.

**Tabel 4.13** Data Responden Pengajar BIPA

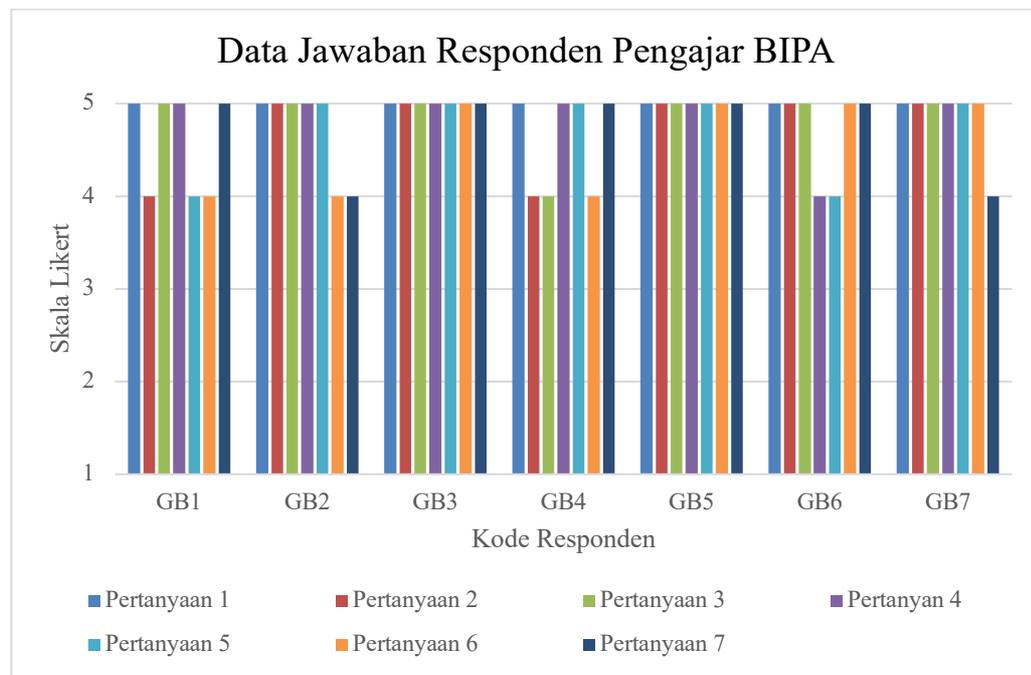
No.	Kode Responden	Pertanyaan							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1.	GB1	5	4	5	5	4	4	5	32
2.	GB2	5	5	5	5	5	4	4	33
3.	GB3	5	5	5	5	5	5	5	35
4.	GB4	5	4	4	5	5	4	5	32
5.	GB5	5	5	5	5	5	5	5	35

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

6.	GB6	5	5	5	4	4	5	5	33
7.	GB7	5	5	5	5	5	5	4	34



**Gambar 4.14** Jawaban Responden Pengajar BIPA

Berdasarkan kedua gambar di atas dapat dilihat bahwa setiap responden memiliki jawaban yang berbeda terhadap masing masing pertanyaan yang diajukan, dari total 7 pertanyaan yang diajukan ke-7 responden memberikan penilaian yang sangat baik dengan skala terkecil 4 dan terbesar 5.

Berikut merupakan uraian dari kuesioner yang berbentuk *google form* yang diisi oleh para pengajar BIPA.



**Gambar 4.15** Akses Video Interaktif

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

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa 100% responden atau keseluruhan responden dapat mengakses video interaktif dengan mudah. Media dirancang berbasis internet sehingga memudahkan pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Prinsip kreativitas melengkapi desain laman yang sederhana dan mudah digunakan secara *mobile*. Laman dirancang menurut komposisi komposisi warna dasar cerah biru muda dan putih. Jenis dan ukuran huruf yang dipilih menurut standar.

Media video dipandu oleh seorang pemandu perjalanan. Media video menjelaskan secara langsung topik-topik materi lokawisata Indonesia dalam video BIPA yang juga diselaraskan dengan SKL. Media eksplanasi dilengkapi teks animasi yang mempermudah pemelajar mengikuti alur materi pembelajaran. Materi yang telah disajikan diberikan *feedback* dalam bentuk pengulangan dan pertanyaan. Pengulangan dan pertanyaan banyak berisi tentang ungkapan-ungkapan tentang topik materi pembelajaran.



**Gambar 4.16** *Video Interaktif sebagai Bantuan Sesuai Level Pemelajar*

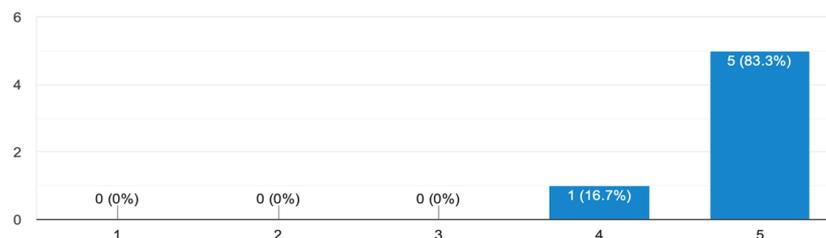
Berdasarkan gambar di atas dapat di lihat bahwa pembelajaran menyimak menggunakan bahan pengayaan video interaktif bermuatan lokawisata berbasis *scaffolding* membantu para responden dalam mengajar sesuai dengan level pemelajar sebanyak 66,7% responden dengan skor 5 dan sebanyak 33,3% responden dengan skor 4. Penerapan strategi pembelajaran *scaffolding* pada proses pembelajaran membuat siswa dengan kemampuan rendah dan sedang tidak mendapat tekanan dari siswa dengan kemampuan tinggi, sehingga siswa dengan kemampuan rendah dan sedang tidak merasa malu untuk bertanya dan menunjukkan kemampuannya. Siswa berkemampuan sedang dan rendah lebih leluasa untuk bertanya dan berdiskusi dengan temannya atau guru, serta belajar dengan kecepatan yang sesuai dengan mereka. Siswa berkemampuan tinggi akan

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

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

lebih termotivasi untuk belajar karena mereka dituntut untuk membangun pengetahuan dengan kemampuannya sendiri. Pembelajaran tersebut juga mendukung salah satu ciri siswa berkemampuan tinggi, yaitu cepat dalam bekerja dan melakukan tugas sehingga banyak memiliki waktu luang. Waktu luang tersebut kemudian dapat dimanfaatkan untuk mempelajari materi selanjutnya atau untuk memperdalam pemahaman tentang materi yang sedang dipelajari. Pembelajaran yang mengaktifkan siswa dalam strategi pembelajaran *scaffolding* sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik (2011) yang menyatakan salah satu cara yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar bagi siswa adalah dengan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

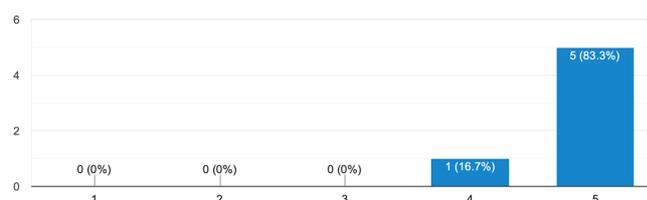
Bahan pengayaan video interaktif bermuatan lokawisata berbasis Scaffolding menarik.  
6 responses



**Gambar 4.17** *Kemenarikan Video Interaktif berbasis Scaffolding*

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa bahan pengayaan video interaktif bermuatan lokawisata berbasis *scaffolding* menarik terdapat 83,3% dengan skor 5 dan terdapat 16,7% dengan skor 4. Responden menilai bahwa bahan pengayaan bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding ini menarik. Pandangan pembelajaran seperti itu juga mengakui bahwa guru dan siswa adalah peserta aktif dalam proses pembelajaran kolaboratif.

Materi lokawisata Indonesia di dalam bahan pengayaan video interaktif berbasis Scaffolding dapat menambah pengetahuan dan wawasan pemelajar mengenai destinasi wisata di Indonesia.  
6 responses



**Gambar 4.18** *Materi Menambah Pengetahuan dan Wawasan*

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

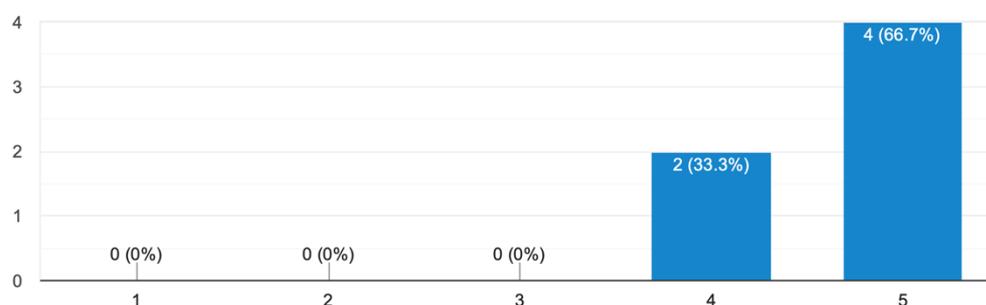
**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3  
BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING**

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

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa di dalam bahan pengayaan video interaktif berbasis *scaffolding* dapat menambah pengetahuan dan wawasan pemelajar mengenai destinasi wisata di Indonesia sebanyak 83,3% responden dengan skor 5 dan 16,7% dengan skor 4. Drood (2016) melalui temuan penelitiannya secara lebih lanjut menyatakan bahwa pembelajaran mendengarkan media berbasis *video* berpengaruh dalam peningkatan ketepatan pendengaran pembelajar. Drood menyarankan agar guru menyertakan dengan media video lebih banyak dalam pembelajaran. Penyediaan fasilitas agar pembelajar memiliki kesempatan untuk menonton materi pembelajaran melalui media video merupakan langkah yang bermanfaat.

Bahan pengayaan video interaktif bermuatan lokawisata berbasis Scaffolding dapat menambah rasa positif terhadap Indonesia.

6 responses



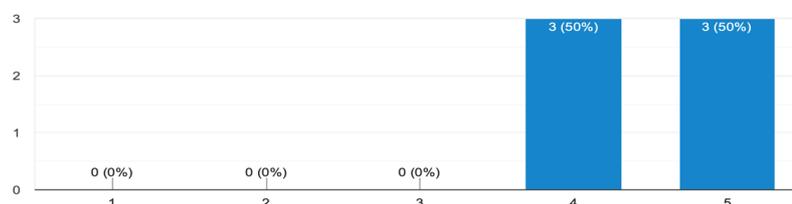
**Gambar 4.19** Rasa Positif terhadap Indonesia

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa pengayaan video interaktif bermuatan lokawisata berbasis *scaffolding* dapat menambah rasa positif terhadap Indonesia dengan sebanyak 66,7% responden dengan skor 5 dan sebanyak 33,3% respon dengan skor 4. Implikasi lebih jauh dari pandangan pembelajaran ini adalah, seperti yang kita lihat pada contoh di atas, bahasa merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Vygotsky berpendapat bahwa dialog eksternal di mana pembelajar mengambil bagian secara bertahap diinternalisasi untuk membangun sumber daya untuk berpikir melalui ucapan luar pikiran akhirnya menjadi pemikiran batin. Sebagai pembelajar berbicara melalui masalah, atau saat mereka 'berbicara untuk memahami', mereka mengembangkan alat 'berpikir' untuk Amirush Shaffa Fauzia, 2023

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

pemecahan masalah nanti, secara singkat diartikan sebagai alat yang pada akhirnya akan diinternalisasi dan membangun sumber daya untuk berpikir mandiri.

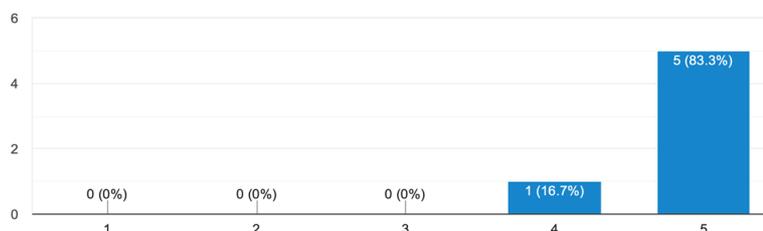
Pembelajaran menyimak menggunakan bahan pengayaan video interaktif bermuatan lokawisata berbasis Scaffolding membantu pembelajar menambah kosakata dan istilah dalam bahasa Indonesia.  
6 responses



**Gambar 4.20** Kosakata dan Istilah Bahasa Indonesia

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa pembelajaran menyimak menggunakan bahan pengayaan video interaktif bermuatan lokawisata berbasis *scaffolding* membantu pembelajar menambah kosakata dan istilah dalam bahasa Indonesia sebanyak 50% responden dengan 50% responden dengan skor 50%. Melalui simakan, khususnya, informasi dan ide dapat dibagikan, sudut pandang dieksplorasi, dan penjelasan dijelaskan. Dalam prosesnya, cara berpikir dan pemahaman baru dapat dibangun. Cara-cara baru ini mungkin hanya mewakili perubahan kecil, tetapi signifikan dalam konstruksi pengetahuan yang sedang berlangsung dan pengembangan perspektif alternatif. Guru tidak hanya berdampak pada pembelajaran siswa; siswa pada gilirannya berdampak pada pemahaman guru. Secara lebih luas, proses negosiasi pemahaman ini berkontribusi pada pengembangan pemahaman sosial dan budaya serta cara berpikir tentang dunia. Dalam pengertian ini kita karena itu dapat berpendapat bahwa mengajar dan belajar adalah proses timbal balik (Mercer 1994).

Pendekatan Scaffolding melalui bantuan petunjuk dan arahan di dalam video interaktif dapat membantu untuk memahami materi.  
6 responses



**Gambar 4.21** Pendekatan Scaffolding dalam Video Interaktif

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

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa pendekatan *scaffolding* melalui petunjuk dan arahan di dalam video interaktif dapat membantu pembelajar dalam memahami materi sebanyak 83,3% responden dengan skor 5 dan 16,7% responden dengan skor 4. Implikasi dari pandangan pembelajaran adalah bahwa pengetahuan dibangun secara kolaboratif daripada sekadar diteruskan, atau diserahkan dari guru ke siswa. Artinya, pengetahuan dibangun di dalam dan melalui partisipasi bersama dalam aktivitas di mana semua partisipan secara aktif terlibat. Secara singkat, peserta didik membangun pemahaman baru dan diperluas melalui partisipasi kolaboratif mereka dalam kegiatan *scaffolded*. Namun dalam melakukannya, mereka melakukan lebih dari sekadar menyerap informasi atau mencerna potongan pengetahuan. Partisipasi aktif mereka, dengan dukungan dari guru, memungkinkan mereka untuk membangun dan berpotensi mengubah pemahaman. Berikut merupakan perolehan dan kategori pengajar terhadap video pengayaan.

**Tabel 4.14** Data Persentase Rata-Rata Kelayakan oleh Pengajar BIPA

No	Kode Responden	Skor Maksimal	Perolehan Skor	Persentase Perolehan	Kategori
1.	GB1	35	32	91%	Layak dengan predikat sangat baik
2.	GB2	35	33	94%	Layak dengan predikat sangat baik
3.	GB3	35	35	100%	Layak dengan predikat sangat baik
4.	GB4	35	32	91%	Layak dengan predikat sangat baik
5.	GB5	35	35	100%	Layak dengan predikat sangat baik
6.	GB6	35	33	94%	Layak dengan predikat sangat baik
7.	GB7	35	34	97%	Layak dengan predikat sangat baik
<b>Persentase Rata-Rata</b>				<b>95%</b>	<b>Layak dengan predikat sangat baik</b>

#### b. Respons Pemelajar

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

Responden pemelajar merupakan pemelajar BIPA 3 yang berasal dari Tiongkok, Portugal, Argentina, Thailand, Amerika, Kanada, Inggris, Iran, Thailand, Jerman dan Australia.

**Tabel 4.15** *Data Responden Pemelajar BIPA*

No.	Kode Responden	Asal Negara	Jenis Kelamin
1.	SB1	Tiongkok	Perempuan
2.	SB2	Portugal	Perempuan
3.	SB3	Argentina	Perempuan
4.	SB4	Thailand	Perempuan
5.	SB5	Amerika	Perempuan
6.	SB6	Kanada	Laki-laki
7.	SB7	Inggris	Perempuan
8.	SB8	Iran	Perempuan
9.	SB9	Amerika	Perempuan
10.	SB10	Thailand	Perempuan
11.	SB11	Jerman	Laki-laki
12.	SB12	Australia	Laki-laki

**Tabel 4.16** *Data Skala Likert Responden Pemelajar BIPA*

No.	Kode Responden	Pertanyaan							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1.	SB1	5	4	4	5	5	5	5	33
2.	SB2	5	4	5	4	4	4	4	30
3.	SB3	5	4	4	5	4	4	5	31
4.	SB4	5	5	5	5	5	5	5	35
5.	SB5	5	5	5	5	5	5	5	35
6.	SB6	5	5	5	5	5	5	5	35

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

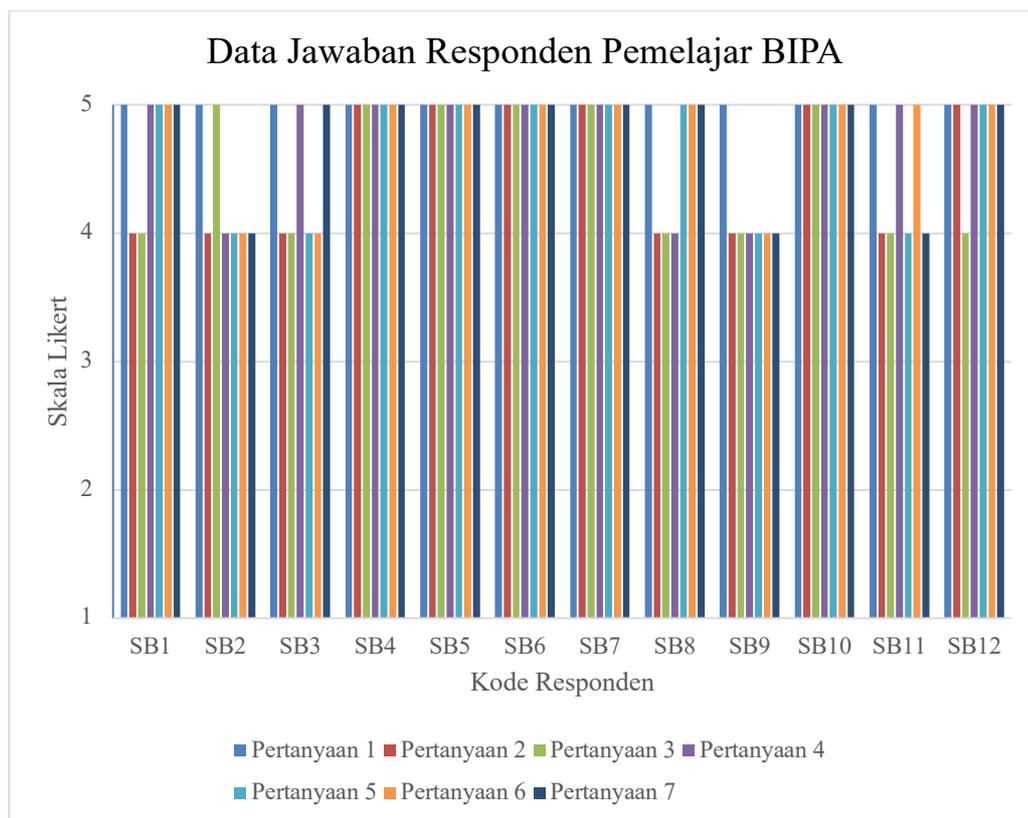
7.	SB7	5	5	5	5	5	5	5	35
8.	SB8	5	4	4	4	5	5	5	32
9.	SB9	5	4	4	4	4	4	4	29
10.	SB10	5	5	5	5	5	5	5	35
11.	SB11	5	4	4	5	4	5	4	31
12.	SB12	5	5	4	5	5	5	5	34

**Tabel 4.17** Data Persentase Rata-Rata Kelayakan oleh Pemelajar BIPA

No.	Kode Responden	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase Perolehan	Kategori
1.	SB1	35	33	94%	Layak dengan predikat sangat baik
2.	SB2	35	30	86%	Layak dengan predikat sangat baik
3.	SB3	35	31	89%	Layak dengan predikat sangat baik
4.	SB4	35	35	100%	Layak dengan predikat sangat baik
5.	SB5	35	35	100%	Layak dengan predikat sangat baik
6.	SB6	35	35	100%	Layak dengan predikat sangat baik
7.	SB7	35	35	100%	Layak dengan predikat sangat baik
8.	SB8	35	32	91%	Layak dengan predikat sangat baik
9.	SB9	35	29	83%	Layak dengan predikat sangat baik

10.	SB10	35	35	100%	Layak dengan predikat sangat baik
11.	SB11	35	31	89%	Layak dengan predikat sangat baik
12.	SB12	35	34	97%	Layak dengan predikat sangat baik
<b>Persentase Rata-Rata</b>				<b>94%</b>	<b>Layak dengan predikat sangat baik</b>

Selain 7 butir penilaian kuesioner menggunakan skala Likert, kuesioner berisi 3 pertanyaan terbuka dengan jawaban esai sehingga pemelajar dapat menyampaikan kritik dan saran terhadap bahan pengayaan interaktif dalam penelitian ini.



**Gambar 4.22** *Data Jawaban Responden Pemelajar BIPA*

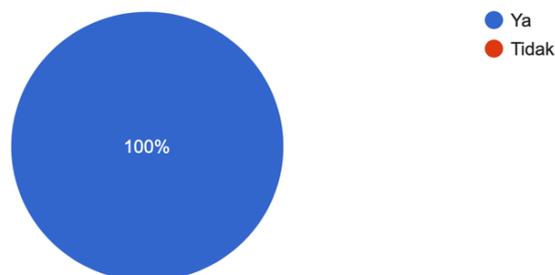
Amirush Shaffa Fauzia, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

Apakah Anda dapat mengakses video interaktif dengan mudah? Were you able to access the interactive video easily?

12 responses

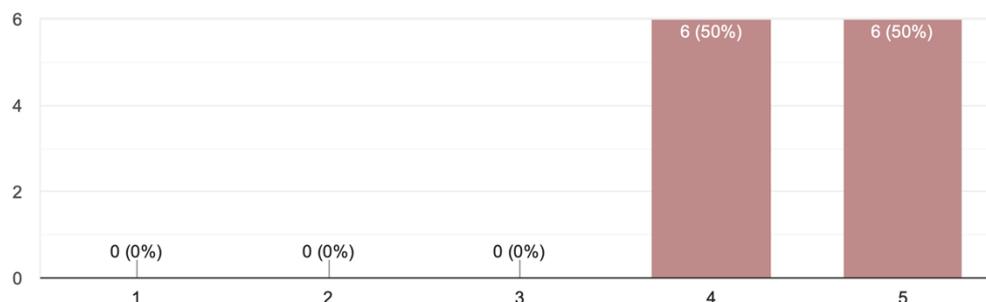


**Gambar 4.23** Akses Video bagi Pemelajar

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa 100% atau keseluruhan dari responden dapat mengakses video interaktif dengan mudah. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa para responden dapat dengan mudah mengakses bahan pengayaan. Media pembelajaran dirancang demi mewujudkan kemudahan pembelajaran dan pencapaian kompetensi pembelajaran BIPA. Prototipe media pembelajaran dapat menjadi alternatif media pembelajaran BIPA. Tidak hanya melalui media konvensional berbasis teks-teks teoretis, pembelajar BIPA diharapkan dapat mempelajari kompetensi materi pembelajaran secara langsung melalui media audio visual. Media pembelajaran menyajikan kosakata, ungkapan, tata bahasa, dan konteks materi kebudayaan yang diharapkan dapat membantu pembelajar untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan.

Pembelajaran menyimak menggunakan bahan pengayaan video interaktif bermuatan lokawisata berbasis Scaffolding membantu saya untuk memaha...elps me to understand the material presented.

12 responses

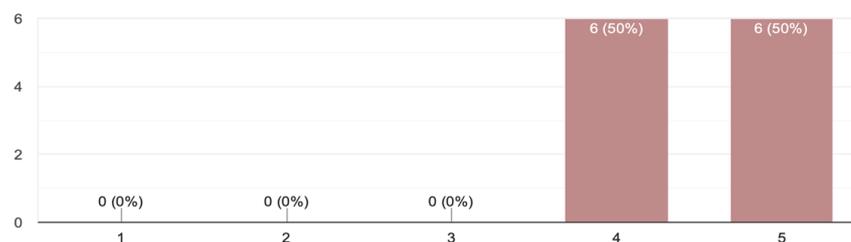


**Gambar 4.24** *Pemahaman Video bagi Pemelajar*

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 50% responden dengan skor 5 dan sebanyak 50% dengan skor 4 dalam pembelajaran menyimak menggunakan bahan pengayaan video interaktif bermuatan lokawisata berbasis *scaffolding* membantu responden dalam memahami materi. Produk media pembelajaran berisi media dan materi pembelajaran BIPA berbasis *scaffolding* yang dapat diakses dengan mudah di mana dan kapan saja. Produk dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran BIPA di dalam maupun di luar kelas. Produk penelitian berpeluang untuk digunakan secara berkelanjutan dan mandiri.

Bahan pengayaan video interaktif bermuatan lokawisata berbasis Scaffolding menarik. Scaffolding-based in... enrichment materials for tourism are attractive.

12 responses



**Gambar 4.25** *Kemnarikan Video berbasis Scaffolding bagi Pemelajar*

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 50% responden dengan skor 5 dan sebanyak 50% dengan skor 4 dalam bahan pengayaan video

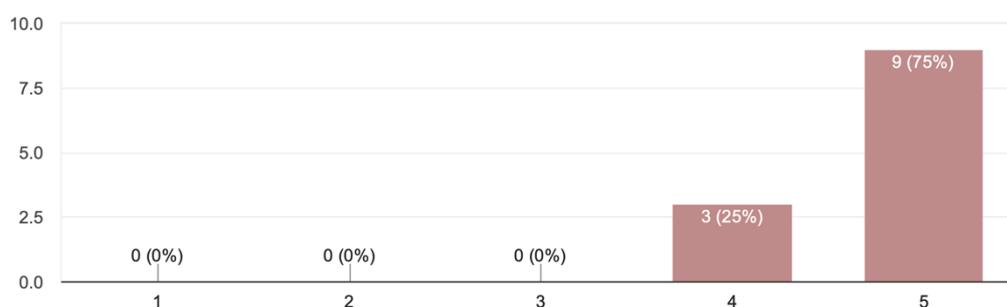
Amirush Shaffa Fauzia, 2023

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

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

interaktif bermuatan lokawisata berbasis *scaffolding* menarik. Fitur penting dari *scaffolding* adalah sifatnya yang sementara. Karena ditujukan untuk memungkinkan siswa belajar secara mandiri, dukungan guru secara bertahap ditarik karena siswa semakin mampu menyelesaikan tugas sendirian. Dukungan tepat waktu sangat penting. Hal ini menuntut guru untuk memiliki pemahaman yang baik tentang di mana siswa mereka berada yakni tentang apa yang diketahui (atau tidak diketahui) siswa mereka pada awal suatu kegiatan. Agar efektif, dukungan tersebut perlu disesuaikan secara progresif untuk memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda dalam satu kelas.

Materi lokawisata Indonesia di dalam bahan pengayaan video interaktif berbasis Scaffolding menambah pengetahuan dan wawasan...insight into tourist destinations in Indonesia.  
12 responses



**Gambar 4.26** *Tambahan Pengetahuan dan Wawasan di dalam Video bagi Pemelajar*

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 75% responden dengan skor 5 dan sebanyak 25% responden dengan skor 4 dalam materi lokawisata Indonesia di dalam bahan pengayaan video interaktif berbasis *scaffolding* menambah pengetahuan mengenai tujuan wisata di Indonesia. Strategi pembelajaran *scaffolding* pembelajaran pengajar memberikan pengarahan kepada siswa hingga siswa mampu memecahkan persoalan untuk mendapatkan simpulan dari ilmu yang dipelajari siswa. Peneliti menerapkan strategi pembelajaran *scaffolding* yakni guru mempersiapkan kondisi kelas, mempersiapkan lingkungan belajar bagi siswa secara terkoordinir, agar tercipta suasana yang nyaman bagi siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran.

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

### E. Evaluasi Bahan Pengayaan Video Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding

Tahap evaluasi dilaksanakan bertujuan untuk kebutuhan revisi. Berdasarkan hasil review para ahli dan uji coba lapangan yang sudah dilaksanakan pada tahap implemetasi, selanjutnya dilakukan evaluasi. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memperbaiki bahan pengayaan yang dibuat sebelum versi terakhir diterapkan. Berikut merupakan tanggapan dan saran yang diberikan oleh validator ahli terhadap isi, bahasa, dan penyajian.

Bahan pengayaan berupa video interaktif ini sudah sangat baik dan menarik. Saran untuk kalimat “Apakah Anda memahami?” sebaiknya ditambahkan kata-kata atau kalimat selanjutnya yang sesuai dengan konteks sebelumnya agar lebih dapat dipahami oleh pemelajar.

Sumber data sudah inovatif, saran sebaiknya antara video 1 dan video 2 ditambahkan musik atau transisi agar lebih estetik.

Sebagai sumber informasi baik sebagai pramuwisata atau *Tourguide* dalam menyampaikan informasi suatu objek di kawasan destinasi wisata lebih baik pramuwisata menjelaskan terlebih dahulu peraturan- peraturan lalu menjelaskan berkaitan dengan materi objeknya. Dalam video tersebut hanya penempatan saja yang kurang tepat, selain itu sebagai pramuwisata atau informan harus kurang memuatkan informasi seputar sejarah secara dari Candi Borobudur untuk menghindari biar bagi para wisatawan serta dalam pemaparan perlu memuat kalimat pembuka, isi dan penutup sehingga para wisatawan mampu memahami informasi secara lengkap.

Tanggapan dan Saran yang diberikan oleh validator ahli terhadap media grafis dan video.

Unsur grafis yang digunakan dalam video sudah menarik untuk digunakan dalam media pembelajaran, pemilihan warna juga sudah sesuai dengan tema video dari awal hingga akhir, akan tetapi untuk bagian *font* lebih baik menggunakan font yang lebih sesuai dengan tema video agar terlihat lebih senada dan menarik saat ditampilkan. Volume suara untuk musik latar belakang terlalu kecil, mungkin bisa dinaikkan agar bisa selaras dengan narasi. Terlebih video ini sangat baik dan layak untuk dijadikan bahan pengayaan.

- Untuk tata letak/ukuran judul konten, sebaiknya dibedakan dengan sub-judul/isi. Misal, pada menit 2:47, teks “Kalimat Permintaan” dibuat lebih mencolok, seperti dibuat textbox atau ukuran yang lebih besar dibanding dengan poin isi. Sehingga, pelajar/penonton video pembelajaran ini, dapat lebih mudah memahami dan membedakan mana konteks utama dan isi dari konteks tersebut.
- Kesesuaian huruf sudah cukup baik dan dapat dipahami. Akan lebih baik lagi, bila memilih huruf yang lebih *simple* dan *general* agar lebih nyaman di mata berbagai usia dan kalangan. Seperti, pemilihan huruf yang tidak memiliki aksentuasi *italic* atau meliuk-liuk, tapi tidak terlalu kaku juga. Referensi yang dapat digunakan, misalnya: *Arial*, *Montserrat*, *League Spartan*, atau *Impact*. (bisa dicek terlebih dahulu untuk *copyright*-nya).
- Setiap sesi dalam video, sebaiknya dipisahkan dengan transisi. Ketika karakter Shaffa selesai memastikan penonton memahami isi video dan sebelum memasuki sesi berikutnya, pisahkanlah dengan transisi sederhana, sehingga penonton bisa tetap fokus (tidak *lost track* seperti yang dapat terjadi pada ujian *listening* bahasa asing bagi pemula) dan memastikan dirinya sudah siap dengan sesi berikutnya.
- Pada menit 6:51, akan lebih baik jika tutorialnya tidak menggunakan foto dikarenakan ukurannya yang kecil, membuat tidak fokus, dan menjadi kurang berarti. Lebih baik dibuat ilustrasi sederhana seperti yang

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

tercantum di papan sebagai *guide*. Jangan lupa, diperhatikan ukurannya, agar urutannya tetap dapat diingat, tetapi ilustrasi tidak terlalu kecil.

Untuk penggunaan font di tiap segmen, sudah terbaca dan audiens mudah untuk mendapatkan konteks. Karena video ini akan diakses dengan berbagai macam gawai yang ukuran layarnya beragam, akan lebih baik bila font yang digunakan lebih **bold** dan **berisi**.

Title suara latar akan lebih bagus jika ditempatkan di pojok kanan/ kiri bawah, agar fokus pertama audiens ke objek karakter kemudian ke title suara latar yang tertera. Audio narasi terdengar sudah cukup bersih, namun akan lebih baik jika volume dibuat lebih besar, agar output audio terdengar lebih jelas di perangkat speaker ataupun earphone. Suara latar sangat kecil dan susah didengar, sebaiknya volume dinaikan, namun jangan sampai bertabrakan dengan frekuensi suara narasi.

Sebagai video pembelajaran interaktif, *footage* dari Candi Borobudur akan lebih sempurna jika menggunakan video dengan kualitas resolusi yang lebih tajam, agar detail dari video tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan saran yang telah diberikan oleh responden yang disimpulkan menjadi sebagai berikut:

1. Bentuk animasi lebih banyak di pembelajaran pertama dan disesuaikan untuk level berikutnya (bentuk dan banyaknya bantuan untuk menguatkan teori *scaffolding*)
  2. Adanya tambahan kosakata baru di setiap pembekalan atau video (oleh-oleh)
  3. Menambahkan gambar yang dimasukkan ke bagian yang masih kosong.
- Dari saran tersebut dapat dijadikan sebagai acuan evaluasi agar bahan pengayaan BIPA menjadi media pembelajaran yang lebih baik sesuai saran perbaikan yang telah diberikan oleh berbagai pihak.

**Tabel 4.18** Contoh Evaluasi Perbaikan dari Validator Ahli

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

Sebelum	Sesudah
Suara latar terlalu kecil	Telah diperbaiki sesuai saran, suara latar 30% dan narrator 70%.
	
	
	

Berdasarkan tabel di atas, perbaikan-perbaikan terhadap produk dilakukan secara berlanjut agar mencapai hasil yang maksimal. Perbaikan pada produk dalam penelitian ini mencakup suara, desain, *font*, serta keharmonisan tipografi.

## F. Pembahasan Hasil Penelitian

Sub-bab ini meliputi pembahasan hasil penelitian sesuai dengan data hasil penelitian yang meliputi (1) deskripsi kebutuhan pengguna terhadap bahan pengayaan video interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding*, (2) deskripsi rancangan awal bahan pengayaan video interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding*, (3) deskripsi pengembangan bahan pengayaan video interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata

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

Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding*, (4) deskripsi kelayakan bahan pengayaan video interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding*, (5) keunggulan bahan pengayaan video interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding*, (6) kelemahan bahan pengayaan video interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding*.

### **1. Deskripsi Kebutuhan Pengguna Terhadap Bahan Pengayaan Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan *Scaffolding***

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini yang bertujuan untuk menentukan bahan pengayaan yang akan dihasilkan berdasarkan kebutuhan pengguna. Analisis kebutuhan diperoleh menggunakan kuesioner dan wawancara. Kuesioner dibagikan menggunakan *google form* yang berisi butir-butir pertanyaan mengenai bahan ajar dan bahan pengayaan. Butir-butir pertanyaan yang terdapat di dalam *google form* tersebut telah melalui tahap validasi oleh ahli BIPA. Terdapat 17 responden pengajar, dosen, dan tutor BIPA dari yang telah memenuhi kriteria yakni pernah/sedang mengajar BIPA 3. Sejumlah 16 responden berasal dari Indonesia dan 1 responden berasal dari Thailand. Responden merupakan pengajar BIPA yang tersebar dari berbagai lembaga bahasa, yakni Balai Bahasa UPI, Kampung Bahasa Bloom Bank, Golden Brain Thailand, Language Assistant Program Australia, Universitas Pendidikan Indonesia, BIPA Mandiri, Bridge Language Center Jakarta International University, guru privat lembaga BIPA, Universitas Parahyangan, UPT PSDM ITB, Universitas Bengkulu, dan Universitas Bina Nusantara. Adapun responden wawancara adalah pengajar BIPA 3 yang telah mengajar lebih dari lima tahun.

Selanjutnya data yang diperoleh dari kuesioner yang bersifat pilihan dan pertanyaan terbuka dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif. Sebanyak 82,4% yakni 14 responden memilih kedua bentuk rekaman suara dan video yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Rekaman suara atau *audio recording* dipilih oleh responden sebanyak 11,8% dan audio visual atau video saja

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

sebesar 5,8%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa kolaborasi antara rekaman suara dan video yang paling banyak digunakan selama pembelajaran menyimak.

Seluruh responden atau sebanyak 100% menyatakan bahwa media menyimak interaktif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Hal ini berkaitan dengan ketersediaan bahan ajar maupun bahan pengayaan untuk menyimak masih jarang ditemukan yang bersifat interaktif. Adapun bentuk interaksi yang diharapkan oleh para pengguna yakni dalam pembelajaran keterampilan menyimak terdapat latihan soal interaktif yang terintegrasi dalam video, pemelajar mampu berlatih menyimak secara mandiri dan mampu mengevaluasi secara mandiri kemampuan menyimaknya serta terdapat materi menyimaknya. Selain itu, bentuk interaksi yang dibutuhkan adalah interaksi yang melibatkan pemelajar untuk aktif mencoba dan berpraktik terutama dalam keterampilan menyimak. Hal ini berkaitan dengan psikologis pemelajar terutama yang masih takut untuk mencoba atau takut salah, sehingga membutuhkan pembelajaran berupa video yang dapat diulang kembali dan latihan mandiri.

Sebagian besar responden yang berjumlah 47,1% menggunakan video pembelajaran menyimak BIPA yang bersumber dari lembaga/instansi/sekolah pengajar, serta terbanyak kedua berjumlah 29,4% menggunakan sumber dari internet. Adapun 11,8% menggunakan data pribadi, sebanyak 5,9% pribadi dan lembaga serta 5,9% menyatakan menggunakan dari variasi lembaga, internet, dan pribadi. Alasan terbesar para responden memilih sumber tersebut adalah karena materi sesuai dengan kurikulum, kejelasan pelafalan, kualitas suara, kualitas visual, serta adanya suara latar atau *background*. Terkait dengan sumber yang diperoleh dari internet khususnya media sosial, responden menyatakan *Youtube*, *Website*, dan *Instagram* menempati posisi tertinggi dibandingkan dengan *Twitter*, *Facebook* dan *Tiktok*.

Mayoritas responden sebesar 83,3% menyatakan bahwa bahan ajar atau bahan pengayaan keterampilan menyimak dari sumber yang telah tersedia sebelumnya perlu diedit kembali karena perlu disesuaikan dengan kurikulum dan tingkat kemampuan pemelajar. Selain itu, harus diperbaiki karena kecepatan suara dalam video yang terlalu cepat dan perlu diperlambat, kualitas suara yang kurang baik, pelafalan yang tidak sesuai, dan aksen daerah yang terlalu mencolok.

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

Media pembelajaran yang menurut responden dapat memudahkan pemelajar BIPA dalam pembelajaran keterampilan menyimak adalah rekaman audio visual (video) sebanyak 88,2%, rekaman suara (audio) sebanyak 41,2%, serta adanya penutur jati atau *native speaker* sebanyak 5,9%. Hal ini sejalan dengan pendapat Karisma et.al (2019) bahwa media audio-visual mempermudah orang menyampaikan dan menerima pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian afektif (Karisma et al., 2019; Priandono et al., 2021; Ramadania, 2020; Susilo, 2020). Media audio-visual tidak saja menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, akan tetapi apa yang diterima melalui media audio-visual lebih lama dan lebih baik tinggal dalam ingatan (Adnyani dan Manuaba, 2020).

Materi wisata yang penting untuk diajarkan dalam pembelajaran menyimak BIPA yakni sebanyak 100% atau keseluruhan dari responden memilih materi informasi mengenai tempat wisata sebagai materi yang penting dalam pembelajaran menyimak BIPA, sebanyak 88,2% responden memilih materi transportasi, sebanyak 82,4% responden memilih materi hal wajib dan dilarang, sebanyak 82,4% responden memilih materi musim dan cuaca, sebanyak 76,5% responden memilih materi kuliner, sebanyak 64,7% responden memilih materi biaya, sebanyak 58,8% responden memilih materi pakaian di tempat wisata sebagai materi yang penting dalam pembelajaran menyimak BIPA, sebanyak 52,9% responden memilih materi imigrasi/paspor, tiket, reservasi tempat menginap, dan menentukan destinasi, dan sebanyak 47,1% responden memilih materi tourguide sebagai materi yang penting dalam pembelajaran menyimak BIPA. Dari keseluruhan data yang ada, materi yang terpenting menurut para responden untuk digunakan dalam menyimak BIPA adalah materi tentang informasi mengenai tempat wisata dan yang paling sedikit adalah materi mengenai *tourguide*.

Penggunaan media berbasis digital dalam pembelajaran menyimak BIPA didominasi oleh *Youtube* sebanyak 88,2%, *Zoom* sebanyak 82,4%, *Google Meet* 70,6%, *Kahoot* 58,8%, *Canva* 52,9%, *Podcast* dan *WhatsApp* masing-masing dengan perolehan yang sama yakni 47,1%. Adapun *Instagram*, *Tiktok* dan *Website* atau laman menduduki 29,4%, kemudian *Spotify* 23,5%, *NearPod* dan *Powtoon* 17,6%, *Telegram* 11,8% dan yang terakhir *Microsoft Teams* dan video MP4

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

masing-masing sebanyak 5,9%. Pemilihan media berbasis digital ini dipilih beserta alasan yang disertakan oleh responden dalam pertanyaan terbuka, yakni bahan ajar dan bahan pengayaan dipilih karena terdapat interaksi dan pembahasannya. Alasan lain adalah karena media tersebut mudah digunakan oleh pengajar dan pemelajar, terdapat media video yang memuat ekspresi dan visualisasi yang dapat membantu dalam pembelajaran menyimak, adapun responden yang menyatakan bahwa selain mudah, alasan lain adalah karena kemudahan akses, praktis dan gratis.

Pada wawancara terbuka dengan pengajar BIPA 3, responden wawancara 1 yang kemudian disebut RW1, responden wawancara 2 disebut RW2 dan responden wawancara 3 disebut RW3, ketiganya menyampaikan bahwa ketersediaan bahan pengayaan untuk latihan keterampilan menyimak BIPA 3 sangatlah minim. Hal ini menjadi salah satu penghambat pengajar untuk melaksanakan latihan-latihan di luar pembelajaran karena membutuhkan waktu dan tenaga tambahan yang tidak sederhana untuk mempersiapkan bahan pengayaan yang sesuai dengan kriteria dan kurikulum. RW1 mengatakan bahwa video pembelajaran kini tersedia banyak terlebih di *Youtube*, akan tetapi yang sesuai dengan kriteria dan tempo bicara dalam video jarang ditemukan yang sesuai. RW2 menyebutkan bahwa pemelajar membutuhkan bahan pengayaan yang dapat menyegarkan pikiran dan perasaan pemelajar setelah pembelajaran inti. Adapun RW3 menyampaikan bahwa ketersediaan bahan pengayaan di laman BIPA Kemdikbud masih sedikit dan membutuhkan banyak variasi latihan, terlebih tempo bicara dalam simakan di bahan latihan tersebut sangat cepat dan kurang dipahami khususnya bagi pemelajar BIPA 3. Hal ini sejalan dengan pendapat Ogustina dan Mulyati (2021, hlm. 28) dalam penelitiannya bahwa ketersediaan bahan ajar BIPA daring khususnya untuk keterampilan menyimak masih terbatas, terutama bahan ajar yang didukung dengan media yang menarik. Dalam kondisi pandemi ini, produk pengembangan bahan ajar daring dalam situasi saat ini selain sebagai tuntutan, pengembangan bahan ajar juga dipandang perlu dari sudut pandang peserta didik. Kemampuan guru untuk menciptakan bahan ajar yang kreatif dan inovatif akan menarik perhatian pemelajar BIPA, dengan begitu siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan mengatasi rasa bosan karena ketertidakmenarikannya pembelajaran.

## 2. Deskripsi Rancangan Awal Bahan Pengayaan Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding

Rancangan awal bahan pengayaan berupa video interaktif yang semula hanya berisi simakan dan tes menyimak, sejalan dengan masukan dan saran dari para ahli, video interaktif ditambahkan menjadi video berseri yang terdiri dari materi penjelasan dan tes menyimak. Menurut Nunan dalam (Tomlinson, 2011), “...the six principles of materials design identified by Nunan: materials should be clearly linked to the curriculum, should be authentic in terms of text and task, should stimulate interaction, should allow learners to focus, should encourage learners to develop learning skills, and should encourage learners to apply their developing skills to the world beyond the classroom,” yang artinya enam prinsip desain materi yang diidentifikasi oleh Nunan adalah materi harus secara jelas terkait dengan kurikulum, harus otentik dalam hal teks dan tugas, harus merangsang interaksi, harus memungkinkan peserta didik untuk fokus, harus mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan belajar, dan harus mendorong peserta didik untuk menerapkan keterampilan yang mereka kembangkan di dunia siswa di luar kelas.”

Rancangan naskah berupa informasi dan penjelasan mengenai kalimat permintaan dan harapan sesuai dengan SKL BIPA tingkat 3. Naskah diadaptasi dari laman *Wonderful Indonesia Travel* yang disesuaikan dengan kebutuhan. Berikut merupakan naskah rancangan awal video Candi Borobudur.

*Selamat datang!*

*Perkenalkan, saya Shaffa yang akan menjadi pemandu perjalanan.*

*Saat ini, kita akan belajar tentang salah satu tempat wisata di Indonesia.*

*Marilah kita simak bersama.*

*Perkenalkan, ini tiga mahasiswa dari mancanegara.*

*Jordan, Bella dan Kim. Mereka sangat menyukai Indonesia dan berencana untuk pergi ke destinasi wisata di Indonesia.*

*Mereka akan mengunjungi Candi Borobudur yang terletak di Magelang, Provinsi Jawa Tengah.*

*Apakah Anda memahami sesi perkenalan sebelumnya?*

*Jika sudah memahami, Anda dapat melanjutkan video ini.*

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

*Jika belum memahami, bagian mana yang Anda tidak pahami? Silakan untuk memutar kembali video ini.*

*Saat ini, kita akan mendengarkan pengumuman di pesawat. Simaklah dengan baik.*

*Para penumpang yang terhormat, selamat datang di Maskapai Nusantara dengan nomor penerbangan 541-C tujuan Jawa Tengah, Indonesia. Penerbangan ini akan ditempuh dalam waktu 23 jam 47 menit. Mohon mengenakan sabuk pengaman dan harap tidak merokok. Kapten Heru beserta staf yang bertugas mengucapkan terima kasih dan semoga selamat sampai tujuan.*

*Dengarkanlah penjelasan berikut ini.*

*Kalimat permintaan merupakan kalimat yang bertujuan untuk meminta seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam pengumuman sebelumnya, kalimat permintaan ditandai dengan kata mohon dan harap.*

*Kalimat harapan adalah kalimat yang menyatakan harapan atau ungkapan keinginan terjadinya sesuatu. Kalimat ini biasanya didahului oleh kata semoga, saya harap, atau mudah-mudahan.*

*Simaklah informasi wisata berikut ini.*

*Candi Borobudur merupakan salah satu candi Buddha terbesar di dunia. Candi Borobudur ditetapkan pada tahun 1991 oleh UNESCO sebagai warisan budaya dunia.*

*Dengarkanlah peraturan masuk Candi Borobudur berikut ini.*

*Ada beberapa peraturan yang harus dipatuhi oleh pengunjung Candi Borobudur. Hal ini dilakukan untuk menjaga Candi Borobudur agar tidak rusak.*

- 1. Dilarang membawa senjata tajam, spidol, cat, dan barang berbahaya lainnya.*
- 2. Dilarang membawa makanan dan minuman*
- 3. Dilarang membuang sampah sembarangan*
- 4. Dilarang merokok*
- 5. Dilarang memanjat dan duduk di stupa*
- 6. Menghormati orang beribadah*

*Apakah Anda sudah memahami peraturan masuk Candi Borobudur?*

*Jika sudah memahami, Anda dapat melanjutkan video ini.*

*Jika belum memahami, bagian mana yang Anda tidak pahami? Tulislah bagian yang tidak dipahami. Setelah menulis, putarlah kembali bagian yang tidak dipahami.*

*Candi Borobudur bukan hanya sebagai tempat wisata tapi juga tempat ibadah. Sehingga pengunjung wajib menghormati, salah satunya dengan memakai pakaian yang sopan.*

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

*Candi Borobudur buka setiap hari dari pukul 7 pagi sampai pukul 5 sore. Waktu terbaik untuk mengunjungi Candi Borobudur adalah ketika pagi saat udara masih segar.*

*Apakah Anda sudah memahami informasi mengenai Candi Borobudur?  
Jika sudah memahami, Anda dapat melanjutkan video ini.*

*Jika belum memahami, bagian mana yang Anda tidak pahami? Tulislah bagian yang tidak dipahami. Setelah menulis, putarlah kembali bagian yang tidak dipahami.*

*Setelah mengunjungi Candi Borobudur, Jordan, Bella, dan Kim membeli oleh-oleh makanan khas Magelang yaitu Gethuk. Gethuk adalah kudapan yang terbuat dari singkong. Rasanya manis dan gurih. Mereka menyukai gethuk.*

*Terima kasih telah menyimak perjalanan ini. Sampai jumpa di perjalanan ke destinasi wisata Indonesia lainnya.*

*Sumber: Wonderful Indonesia Travel dengan perubahan.*

Terdapat beberapa perubahan rancangan awal di antaranya menambahkan lebih banyak petunjuk dan pertanyaan pemahaman setiap sesi berakhir, hal ini dimaksudkan agar *Scaffolding* hadir lebih banyak di bagian awal seri video untuk membantu pemahaman pemelajar. Hal ini disesuaikan dengan tujuan awal *Scaffolding* yakni membantu siswa yang secara berangsur dikurangi yang diwujudkan dalam bantuan yang semakin berkurang di video-video selanjutnya. Berikut merupakan naskah Danau Toba dan Likupang.

*Selamat datang!  
Perkenalkan, saya Shaffa yang akan menjadi pemandu perjalanan.*

*Saat ini, kita akan belajar tentang salah satu tempat wisata di Indonesia.*

*Anda sudah siap?*

*Marilah kita simak bersama.*

*Setelah mengunjungi Candi Borobudur, Jordan, Bella dan Kim akan berkunjung ke destinasi wisata di Pulau Sumatra. Mereka akan mengunjungi Danau Toba yang berada di Provinsi Sumatra Utara.*

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

*Danau Toba adalah danau vulkanik dengan ukuran panjang 100 kilometer dan lebar 30 kilometer. Danau alami ini terbentuk akibat letusan gunung berapi super sekitar 74.000 tahun lalu. Di tengah danau ini terdapat sebuah pulau bernama Pulau Samosir. Danau ini merupakan danau terbesar di Indonesia dan Asia Tenggara. Danau Toba telah ditetapkan sebagai UNESCO Global Geopark atau menjadi warisan dunia.*

*Apakah Anda sudah memahami informasi mengenai Danau Toba?  
Jika sudah memahami, Anda dapat melanjutkan video ini.*

*Jika belum memahami, bagian mana yang Anda tidak pahami? Tulislah bagian yang tidak dipahami. Setelah menulis, putarlah kembali bagian yang tidak dipahami.*

*Dengarkanlah informasi mengenai transportasi ke Danau Toba berikut ini.*

*Saat ini tersedia dua bandara di dekat Danau Toba, yaitu Bandara Internasional Silangit dan Bandara Sibisa.*

*Sesampainya di Bandara Silangit, wisatawan dapat menggunakan kendaraan umum untuk mencapai kota-kota di pinggiran Danau Toba seperti Balige dan Parapat.*

*Bila berencana ke Danau Toba dari arah Medan maupun Sibolga, wisatawan bisa menggunakan angkot atau angkutan umum dengan tarif sekitar Rp50.000 per orang.*

*Perjalanan darat ditempuh selama 3 – 4 jam.*

*Adapun rute Angkutan ke Danau Toba dengan menaiki DAMRI, di antaranya:*

- 1. Pelabuhan Ajibata – Pematang Siantar, tarifnya sebesar Rp 15.000.*
- 2. Pelabuhan Ajibata – Bandara Silangit, tarifnya sebesar Rp 15.000.*
- 3. Tarutung – Bandara Silangit, tarifnya sebesar Rp10.000.*
- 4. Keliling area Samosir, tarifnya sebesar Rp20.000.*

*Apakah Anda sudah memahami informasi mengenai transportasi ke Danau Toba?  
Jika sudah memahami, Anda dapat melanjutkan video ini.*

*Jika belum memahami, bagian mana yang Anda tidak pahami? Tulislah bagian yang tidak dipahami. Setelah menulis, putarlah kembali bagian yang tidak dipahami.*

*Sebagian besar penduduk yang tinggal di sekitar Danau Toba adalah suku Batak. Tidak hanya memiliki kekayaan alamnya saja, Pulau Samosir juga terkenal dengan kerajinan kain tenun ulos yang telah lama menjadi identitas orang Batak. Kain ulos adalah kain tenun yang berperan penting dalam kehidupan masyarakat suku Batak. Kain ulos digunakan untuk beragam upacara adat, baik pernikahan, kelahiran, maupun kematian.*

*Di sekitar Danau Toba terdapat banyak air terjun, Bella, Jordan dan Kim berkunjung ke air terjun Situmurun, Sipiso-Piso, dan Sigura-gura.*

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

*Setelah mengunjungi Danau Toba dan air terjun, Bella membeli oleh-oleh kain ulos, sedangkan Jordan dan Kim membeli Arsik. Ikan Mas Arsik merupakan makanan khas Batak Toba yang berarti ikan yang dimasak kering. Ikan arsik ini merupakan simbol karunia kehidupan dalam masyarakat Batak. Ikan arsik disajikan pada beberapa upacara adat masyarakat Batak, seperti pada saat pernikahan dan kelahiran.*

*Terima kasih telah menyimak perjalanan ini. Sampai jumpa di perjalanan ke destinasi wisata Indonesia lainnya.*

*Sumber: Wonderful Indonesia Travel dengan perubahan.*

Naskah Likupang masih melalui proses-proses perbaikan dari saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli. Hambatan proses pembuatan naskah dan video Likupang adalah terbatasnya sumber yang relevan dan memadai baik secara teks maupun asset gambar, video, dan sumber terpercaya.

*Selamat datang!*

*Perkenalkan, saya Shaffa yang akan menjadi pemandu perjalanan.*

*Saat ini, kita akan belajar tentang salah satu tempat wisata di Indonesia.*

*Anda sudah siap?*

*Marilah kita simak bersama.*

*Setelah mengunjungi Candi Borobudur dan Danau Toba, kini Jordan, Bella dan Kim akan pergi ke Timur Indonesia.*

*Mereka akan mengunjungi Likupang yang berada di Provinsi Maluku Utara.*

*Untuk menuju Likupang, mereka terbang dari bandara di Jakarta dengan tujuan Bandara Internasional Sam Ratulangi, Manado. Kemudian, dilanjutkan dengan perjalanan darat selama 1,5 jam atau sekitar 48 kilometer.*

*Satu-satunya cara untuk bisa ke Likupang adalah dengan menyewa mobil. Biaya penyewaan mobil dengan sopir dan BBM paling murah sekitar Rp 600 ribu.*

*Di Likupang terdapat banyak desa yang indah. Desa Bahoi merupakan desa yang berada di Kecamatan Likupang Barat, Kabupaten Minahasa, Sulawesi Utara. Butuh waktu sekitar 1,5 jam menggunakan mobil dari Bandara Sam Ratulangi menuju desa ini. Desa Bahoi punya beragam tempat wisata, mulai dari hutan bakau hingga keindahan alam bawah lautnya yang memesona.*

*Desa wisata Pulisan adalah salah satu desa wisata yang menawarkan paket wisata laut yang lengkap. Berlokasi di Kecamatan Likupang Timur, Kabupaten Minahasa*

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

Utara, Provinsi Sulawesi Utara, jaraknya sekitar 48 kilometer dari Bandar Udara Sam Ratulangi Manado. Di sekitar goa, bisa dijumpai tebing bebatuan dan Cagar Alam Tangkoko Dua Saudara. Cagar alam tersebut adalah habitat satwa langka yang dilindungi, seperti Yaki atau Monyet Wolai, dan burung Maleo.

Setelah sampai di sana, ada dua pilihan tipe penginapan yaitu tempat beristirahat (*resort*) dan rumah tinggal sementara (*homestay*). Biaya resor berada di kisaran harga Rp700.000 sementara *homestay* Rp250.000 per malam. Salah satunya adalah *homestay* di Desa Pulisan. Di sana ada sekitar 73 *homestay* milik warga.

Apakah Anda sudah memahami informasi mengenai Likupang?  
Jika sudah memahami, Anda dapat melanjutkan video ini.

Jika belum memahami, bagian mana yang Anda tidak pahami? Tulislah bagian yang tidak dipahami. Setelah menulis, putarlah kembali bagian yang tidak dipahami.

Selain pantainya yang indah, Likupang juga memiliki banyak makanan khas atau kuliner. Bubur tinutuan merupakan makanan khas yang sangat identik dengan kuliner Sulawesi Utara. Dalam satu porsi bubur tinutuan, terdapat beragam sayuran segar yang disajikan bersama bubur seperti kangkung, bayam, kemangi, pipilan jagung, ubi, dan labu kuning. Sebagai pelengkap, biasanya akan ada cakalang atau cacahan daging sapi yang ditaburkan di atas bubur. Rasa buburnya gurih dan sedikit rasa manis dari labu kuning.

Selain itu, ada Lalampa. Lalampa terbuat dari ketan dan dibungkus dengan daun pisang. Isian lalampa berupa ikan cakalang. Selain dikukus, lalampa juga harus dibakar. Sebelum dibakar, lalampa diolesi dengan minyak sayur sehingga aromanya dan rasanya akan lebih kuat.

Masyarakat lokal menyukai makanan ini sebagai camilan ketika minum teh di sore hari. Jordan, Bella dan Kim mencoba makanan ini selagi masih hangat. Mereka sangat menyukai Bubur Tinutuan dan Lalampa.

Sumber: *Wonderful Indonesia Travel* dengan pengubahan.

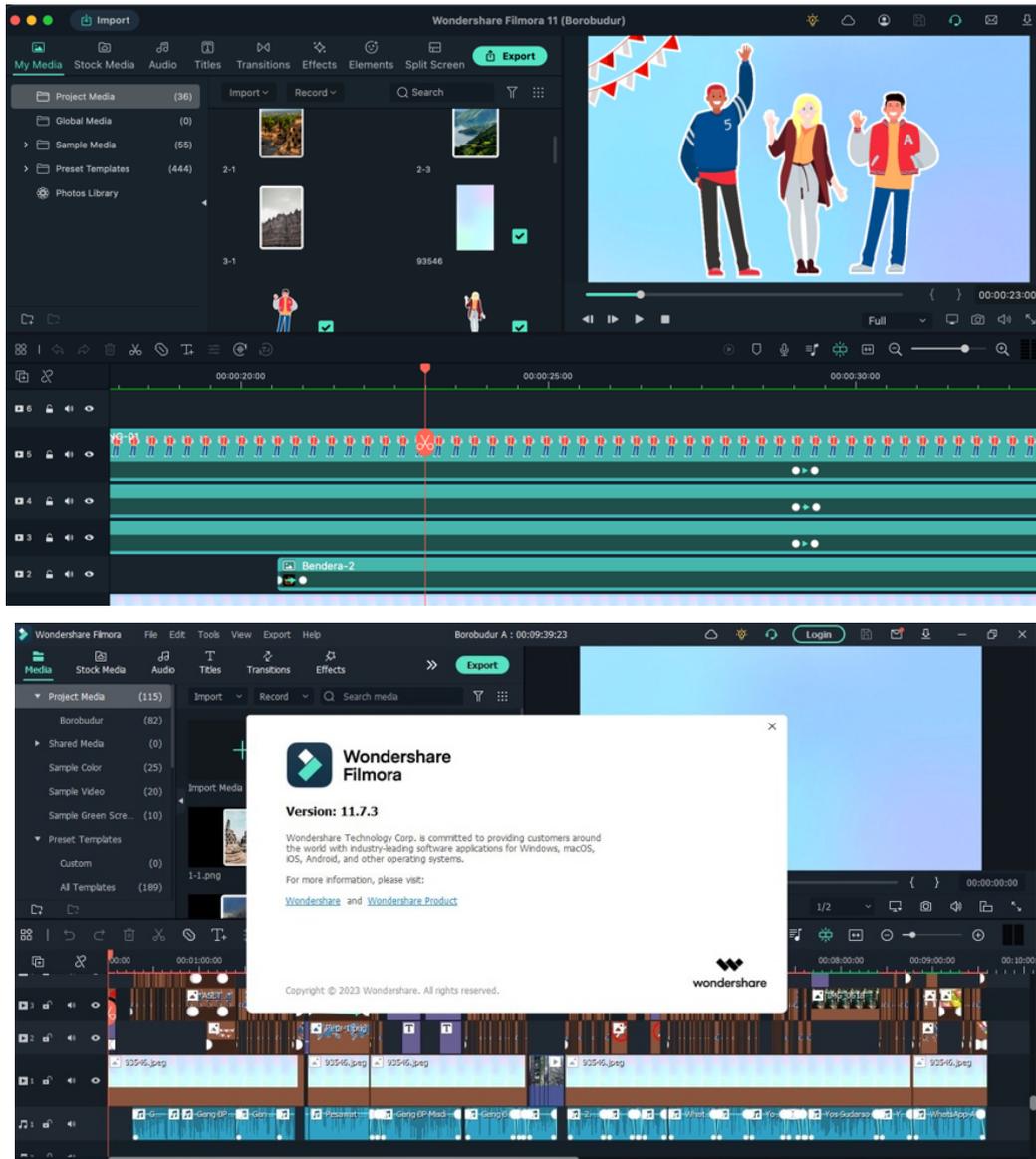
### **3. Deskripsi Pengembangan Bahan Pengayaan Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan Scaffolding**

Pengembangan bahan pengayaan interaktif video dalam penelitian ini dirancang menggunakan perangkat lunak atau *software* yakni *Wondershare Filmora* sebagai pengolah video dan *Adobe Illustrator* sebagai pengolah gambar. Menurut Punusingon dan Lumenta (2017, hlm. 3) *Wondershare Filmora* adalah program pengedit video yang memungkinkan untuk membuat, mengedit, memangkas, dan mengkonversi berbagai jenis video.

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



**Gambar 4.27** Rancangan Video menggunakan Wondershare Filmora 11  
(Dokumen Pribadi)

Fasilitas di *Wondershare Filmora* berisi berbagai fungsi pengedit video yang diperlukan dengan hasil yang memberikan sentuhan profesional. Rancangan awal pembuatan video yang telah dilakukan sebelumnya menggunakan aplikasi pengedit video professional yakni *Adobe Premiere Pro*, akan tetapi pada beberapa waktu ketika pengerjaan video sempat terhambat karena *Adobe Premiere Pro* dengan fiturnya yang lengkap membutuhkan spesifikasi gawai yang tinggi.

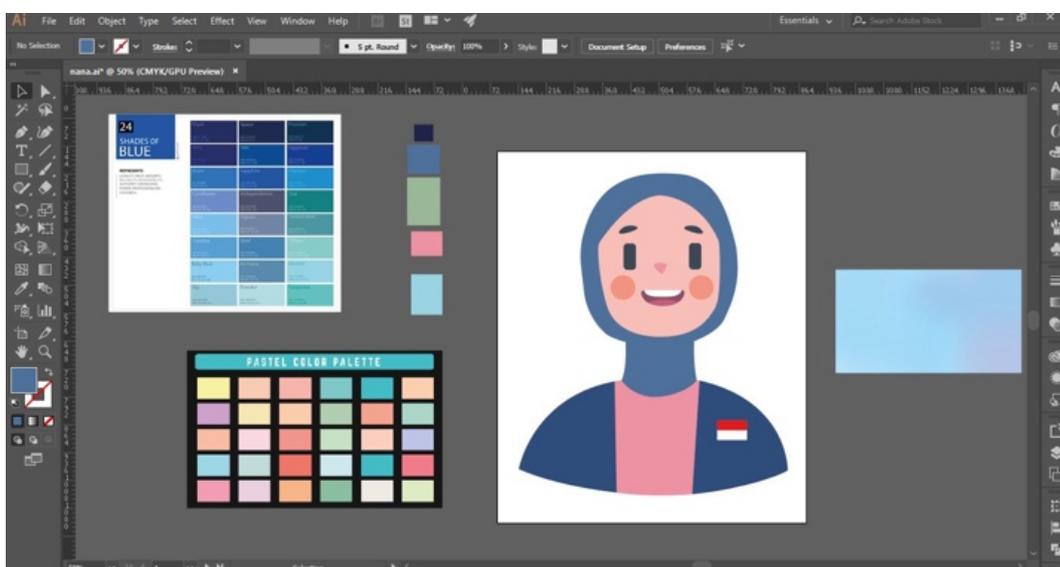
Amirush Shaffa Fauzia, 2023

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

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

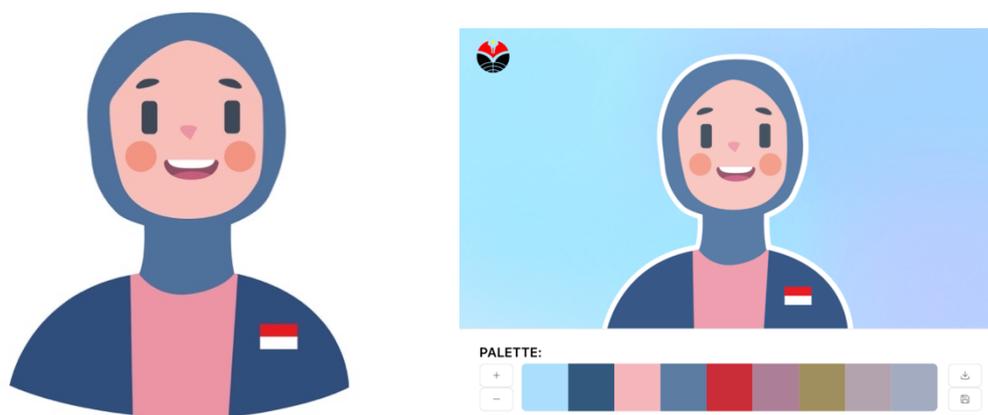
Sehingga *Wondershare Filmora 11* dipilih dan *software* ini cukup mendukung pembuatan video bahan pengayaan dalam penelitian ini.

Video interaktif ini memuat beberapa unsur yang membangun konteks jalannya cerita, di antaranya tokoh di dalam video. Penciptaan tokoh-tokoh yang terdapat di dalam video dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator (AI)*. Pasya dan Saputro (2018 hlm. 418) mengatakan bahwa *Adobe Illustrator* merupakan salah satu program desain untuk membuat, mengolah, serta mengedit gambar berbasis vektor. Di dalam area kerja *Adobe Illustrator* terdapat sistem menu, toolbox, palet dan fitur-fitur desain profesional.



**Gambar 4.28** Rancangan Tokoh Menggunakan *Adobe Illustrator*  
(Dokumen Pribadi)

Terdapat empat tokoh di dalam video yang terdiri dari satu pemandu dan tiga mahasiswa mancanegara. Tokoh pemandu dinamakan Shaffa disesuaikan dengan konteks penulis sebagai pengajar dalam video ini yang berperan memandu jalannya perjalanan di dalam cerita.



**Gambar 4.29** Tokoh Shaffa Pemandu Perjalanan

Pakaian yang digunakan oleh pemandu terdiri dari kerudung, baju, dan kardigan. Definisi kerudung dalam KBBI adalah kain penutup kepala perempuan, yang dalam hal ini merepresentasikan salah satu agama di Indonesia. Indonesia merupakan negara yang memiliki berbagai keberagaman, salah satunya keberagaman agama. Pemerintah Indonesia mengakui bahwa terdapat enam agama di Indonesia yakni Islam, Protestan Katolik, Hindu, Buddha dan Konghucu. Dengan adanya keberagaman agama yang ada dengan begitu kerukunan umat beragama merupakan hal yang sangat penting untuk mencapai kesejahteraan hidup di negeri ini. Kebebasan dalam beragama dijamin dalam UUD 1945 Pasal 29 yang menyatakan bahwa negara berdasar atas Ketuhanan Yang Maha Esa dan Negara Menjamin Kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agamanya masing-masing dan beribadat menurut agamanya dan kepercayaannya (Kasumawati, 2021).

Kerudung yang digunakan dalam visualisasi adalah konteks dari pemandu yang merupakan seorang muslim. Menurut laporan *The Royal Islamic Strategic Studies Centre* (RISSC), populasi muslim di Indonesia diperkirakan sebanyak 237,56 juta jiwa yang menjadikan Indonesia negara dengan jumlah penduduk muslim terbesar di dunia pada tahun 2022. Jumlah penduduk muslim tersebut setara dengan 86,7% populasi di Indonesia. Jika dibandingkan secara global, jumlahnya setara dengan 12,30% dari populasi muslim dunia yang sebanyak 1,93 miliar jiwa (Rizaty, 2022).

Pemilihan warna visual dalam video mayoritas menggunakan warna biru dikarenakan menurut Jones (2015) secara umum biru mampu memberi kesan

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

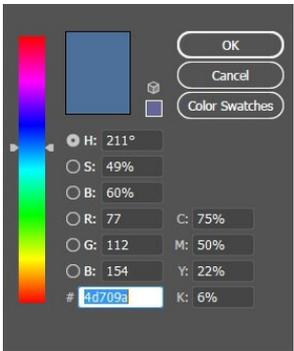
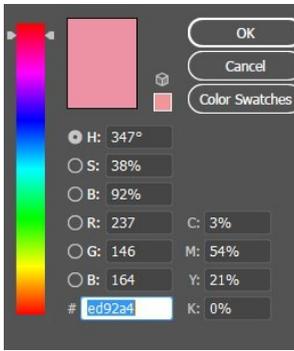
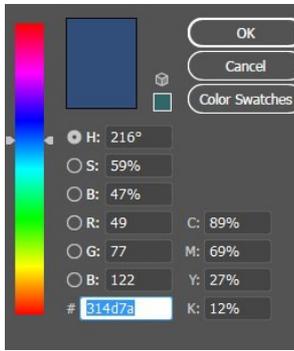
**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3  
BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING**

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

profesional dan kepercayaan. Biru diyakini dapat merangsang kemampuan berkomunikasi, ekspresi artistik dan sebagai simbol kekuatan. Berdasarkan cara pandang ilmu psikologi warna biru tua mampu merangsang pemikiran yang jernih dan biru muda membantu menenangkan pikiran dan meningkatkan konsentrasi. Arti biru sangat dipengaruhi tergantung pada bayangan dan corak yang tepat. Warna biru muda seringkali menggambarkan kondisi rileks, menenangkan, menyegarkan dan ramah. Warna biru cerah dapat memberi energi dan menyegarkan, sedangkan biru tua merepresentasikan kondisi lebih kuat dan dapat diandalkan.

**Tabel 4.19** Rincian Palet Warna Pakaian Pemandu

Bendera Indonesia yang tersemat di dada sebelah kiri pemandu (sebelah kanan dari sudut pandang penonton) melambungkan kebanggaan akan identitas Indonesia dan sebagai representasi BIPA. Sesuai dengan Undang-Undang Tahun

Kerudung	Baju	Kardigan
		

2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan pada Pasal 23 yang berisi Bendera Negara yang digunakan sebagai lencana dipasang pada pakaian di dada sebelah kiri.

Kerudung pemandu berwarna biru *shade steel*, baju berwarna merah muda mawar atau *rose pink*, dan kardigan berwarna biru *shade yale*. Pemilihan biru dalam pakaian tokoh pemandu dimaksudkan untuk memunculkan rasa percaya 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

keramahan, serta warna merah muda untuk kesan kebaikan, kasih sayang dan harmoni.

Selain tokoh pemandu, di dalam video terdapat tiga tokoh mahasiswa dari mancanegara yang bernama Jordan, Bella, dan Kim. Ketiga nama tersebut diambil dari nama yang populer di Amerika, Afrika, Eropa, dan Asia khususnya Korea. Ketiga mahasiswa ini merepresentasikan mahasiswa dari belahan dunia yang berbeda namun tetap bersatu dan bersemangat untuk mempelajari bahasa dan budaya Indonesia.



**Gambar 4.30** Tokoh Mahasiswa Mancanegara (Jordan, Bella, Kim)

Jordan digambarkan dengan karakteristik Ras Negroid yang merupakan seorang mahasiswa dari Afrika yang berkuliah di Amerika Serikat. Lazi dan Efendi (2017, hlm. 122—123) menyebutkan bahwa Ras Negroid atau berkulit hitam, adalah ras manusia yang terutama mendiami benua Afrika di sebelah gurun Sahara. Secara umum ras ini memiliki ciri-ciri fisik a) pigmentasi kulit yang kuat atau kulit hitam, b) bibir dan hidung lebar dan tebal, c) rambut keriting, d) mata berwarna coklat sampai hitam.

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

Bella merupakan tokoh yang berasal dari Eropa dan termasuk Ras Kaukasoid. Lazi dan Efendi (2017, hlm. 122—123) menjelaskan Ras Kaukasoid atau berkulit putih, adalah ras manusia yang sebagian besar menetap di Eropa, Afrika Utara, Timur Tengah, Pakistan, dan India. Secara umum ras ini memiliki ciri fisik a) berkulit putih, b) tekstur bibir tipis, c) memiliki bulu yang tebal, d) rambut lurus atau bergelombang.

Sesuai dengan namanya, Kim digambarkan sebagai tokoh Ras Mongoloid yang berasal dari Asia khususnya Korea Selatan. Ras Mongoloid atau berkulit kuning, adalah ras manusia yang sebagian besar menetap di Asia Utara, Asia Timur, Asia Tenggara, Madagaskar di lepas pantai timur Afrika, beberapa bagian India Timur Laut, Eropa Utara, Amerika Utara, Amerika Selatan, dan Oseania. Secara umum ras ini memiliki ciri fisik a) kulit kuning, b) kelopak mata terdapat *plica marginalis*, c) mata berwarna coklat sampai hitam, d) rambut berwarna hitam dan lurus, e) dahi kecil dan tegak.



**Gambar 4.31** Palet Warna Jordan, Bella, dan Kim

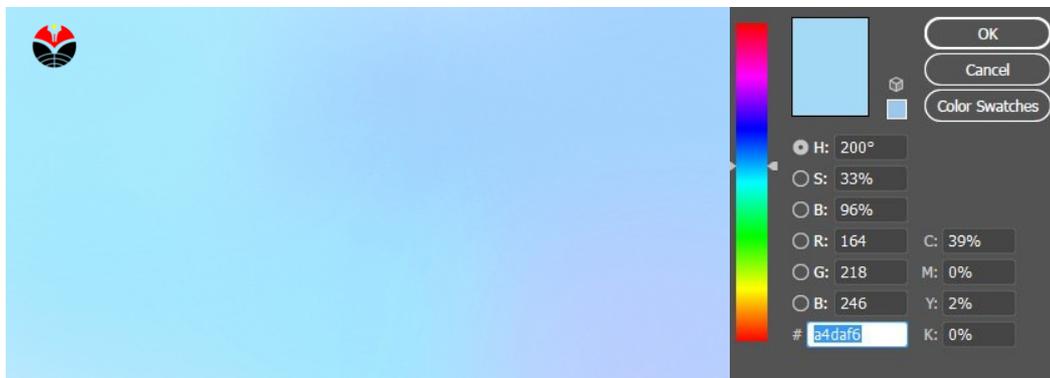
Amirush Shaffa Fauzia, 2023

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

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

Pakaian yang digunakan oleh ketiga mahasiswa mancanegara cenderung menggunakan beragam warna yakni biru, merah, coklat, kuning, oranye, dan abu-abu, hal ini dihadirkan sebagai representasi keberagaman mancanegara dan sifat toleransi yang membawa kedamaian meski datang dari latar belakang yang berbeda. Warna rambut, tinggi badan, bentuk dan warna mata disesuaikan dan dicocokkan dengan ras masing-masing.

Latar belakang atau *background* yang digunakan di dalam video ini menggunakan latar berwarna biru muda. Dalam visualisasi film animasi, background sangat mendominasi. Seperti yang dikemukakan oleh White tahun 1991 dalam Azizah dan Budiman (2018, hlm. 1320) bahwa dari keseluruhan *scene*, lebih dari 90% diisi oleh *background*. Karena itu, warna dan kualitas *background* dapat menjadi penyebab meningkat atau menurunnya *mood* yang diciptakan dalam sebuah tayangan. *Background* video berwarna gradasi biru *shade baby blue* yang diselaraskan dengan warna merah muda *shade carnation pink* dengan *opacity* 93% di sebelah kanan untuk menambah kesan hangat. Pada bagian kiri atas layer dicantumkan logo Universitas Pendidikan Indonesia sebagai identitas penulis yang merupakan mahasiswa UPI.



**Gambar 4.32** Palet Warna Latar Belakang Video

Warna di dalam video dipilih berdasarkan makna dan estetikanya. Kemampuan untuk melihat warna muncul untuk memenuhi kebutuhan biologis manusia untuk bertahan hidup (Klimchuk, 2008, hlm. 105). Warna dapat memberikan efek perubahan fisiologis lebih dari sekedar efek psikologis stimulus penglihatan (Krisnawati, 2005, hlm. 4). Darmaprawira (2002, hlm. 41) berpendapat bahwa warna mempunyai pengaruh terhadap emosi dan asosiasinya terhadap 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

macam-macam pengalaman, maka setiap warna mempunyai arti perlambangan dan makna.

Warna secara emosional mempunyai simbol sesuai dengan fungsi dan penerapannya. Dari perspektif psikologi warna, arti warna biru adalah dapat diandalkan dan bertanggung jawab. Warna ini menunjukkan rasa aman dan percaya diri. Ini adalah warna yang mencari kedamaian dan ketenangan di atas segalanya yang berkaitan dengan relaksasi fisik dan mental.



**Gambar 4.33** Representasi Gradasi Warna Biru

Nugroho (2008, hlm. 35—36), menyatakan bahwa dalam psikologi warna, bahwa warna diyakini mempunyai dampak psikologis terhadap manusia. Dampak tersebut dapat dipandang dari berbagai macam aspek, baik aspek panca indera, aspek budaya, dan lain-lain. Warna merupakan salah satu dari yang menghasilkan daya tarik visual, dan daya tarik pada emosi dari pada akal. Daya tarik warna yang ditimbulkan oleh satu kuantitas cahaya yang dipantulkan oleh suatu obyek ke arah

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

mata. Warna merupakan unsur desain yang pertama kali orang tertarik, karena indera kita lebih cepat dan mudah melihatnya. Warna desain yang digunakan dalam video mayoritas berwarna biru dengan beberapa macam. Berikut merupakan makna warna menurut Goethe dan Itten (1840).

**Tabel 4.20** *Makna Warna Menurut Goethe dan Itten (1840)*

No	Warna	Makna
1.	Kuning	Memberi arti kehangatan dan rasa bahagia. Semangat dan ceria. Orange memberi kesan hangat dan bersemangat. Warna ini merupakan simbol dari petualangan, percaya diri dan kemampuan dalam bersosialisasi.
2.	Merah Muda	Warna ini melambangkan keromantisan, kelembutan, kasih sayang, cinta dan feminin.
3.	Biru	Diasosiasikan dengan kecerdasan, komunikasi, kepercayaan, efisiensi, ketenangan, tugas, logika, kesejukan, protektif, refleksi, kooperatif, integritas, dan sensitif.
4.	Ungu	Kemewahan, spiritualitas, kekayaan, dan kecanggihan. Merah simbol dari energi, emosi, tantangan, aktif, kekuatan dan kegembiraan.
5.	Hijau	Mampu memberi suasana tenang dan santai. Hijau juga melambangkan keterbukaan dalam berkomunikasi
6.	Coklat	Kuat dan dapat diandalkan, selain itu kaku, malas, kolot, dan pesimis.
7.	Putih	Keaslian, kemurnian, kesucian, sederhana, kepolosan, kedamaian, dan kebersihan.
8.	Hitam	Suram, penyendiri, gelap, tegas dan menakutkan namun juga elegan.

Warna memberikan efek spontan bagi psikologis netra manusia yang melihatnya. Apabila dihubungkan dengan dunia desain, warna dapat menjadi salah

satu sarana utama untuk menyampaikan pesan sehingga dapat membantu meningkatkan atau memperkuat citra suatu produk. Warna juga merupakan salah satu bagian penting yang menjadi daya tarik sebuah benda, karya seni atau desain. Setiap warna memiliki efek psikologis serta persepsi yang berbeda antara orang yang satu dengan yang lainnya, hal ini dipengaruhi pula oleh kebudayaan negara tertentu. Hal ini yang menjadikan suatu produk atau karya harus didesain sedemikian rupa dengan mengkomposisikan warna yang digunakan agar sesuai dengan tema dan tujuan yang dimaksud (Monica dan Luzar, 2011, hlm. 1084).



**Gambar 4.34** Pesawat di dalam Video Simakan

Warna pesawat di dalam video yakni berwarna merah putih dengan nama Maskapai Nusantara. Warna merah putih merepresentasikan bendera Indonesia yang memiliki makna filosofis. Merah berarti berani, putih berarti suci. Merah melambangkan tubuh manusia, sedangkan putih melambangkan jiwa manusia. Keduanya saling melengkapi dan menyempurnakan untuk persatuan Indonesia (Aini, 2020, hlm. 5).

Setelah video selesai dan diproses/*rendering* di *Wondershare Filmora*, kemudian diunggah di NearPod menggunakan bantuan Youtube. Salah satu media interaktif yang efektif mendukung kegiatan pembelajaran dan relevan dengan situasi pembelajaran di era ini adalah Nearpod. Nearpod merupakan sebuah e-media berbasis komputer dan web yang memiliki beberapa fleksibilitas yang

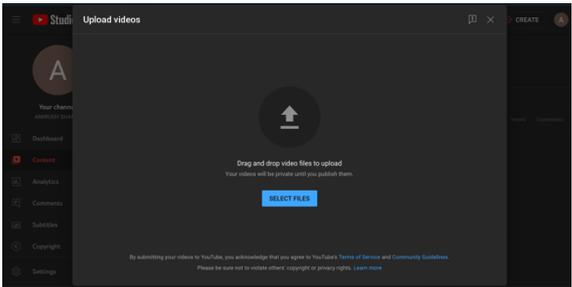
Amirush Shaffa Fauzia, 2023

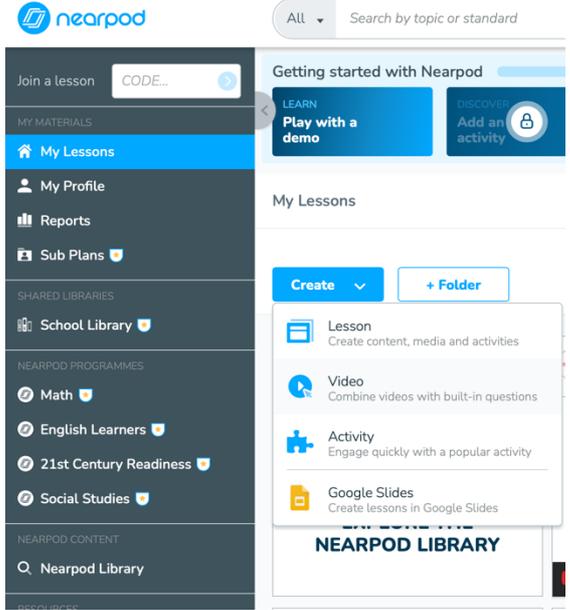
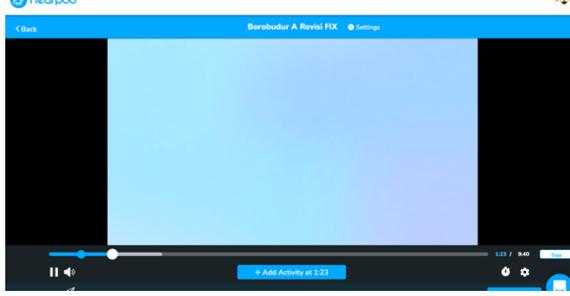
**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3  
BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING**

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

mendukung pembelajaran, seperti 1) bisa diakses kapan pun dan dimana pun selama terdapat jaringan internet; 2) mendukung pelaksanaan pembelajaran secara interaktif (*tele-conference dan virtual*); 3) dapat dioperasikan via HP maupun PC; dan 4) dapat dengan mudah diakses secara mandiri oleh siswa (Susanto, 2021). Nearpod mampu menjawab kebutuhan pembelajaran era digital dengan menyediakan ruang interaksi real-time antara guru dan siswa melalui materi pelajaran interaktif, video interaktif, gamifikasi, dan berbagai aktivitas edukatif lainnya (Nearpod, 2022). Berikut merupakan tata cara pengunggahan video dan menggunakan fitur interaktif di NearPod.

**Tabel 4.21** *Tata Cara Mengunggah Video dan Menggunakan Fitur Interaktif NearPod*

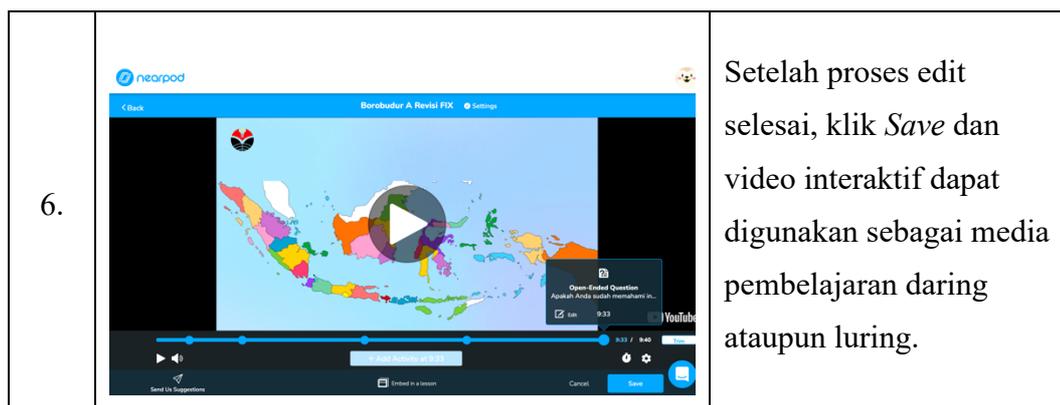
No.	Gambar	Keterangan
1.		Mengunggah video yang utuh di <i>Youttube</i> menggunakan akun masing-masing.
2.		Masuk menggunakan akun masing-masing ke NearPod lalu memilih opsi <i>Create</i> lalu pilih <i>Video (Combine videos with built-in questions)</i> .

		
3.		Menempel ( <i>paste</i> ) tautan video dari <i>Youtube</i> lalu membukanya di NearPod. Setelah terbuka, video dapat ditambahkan pertanyaan interaktif.
4.		Berikut merupakan tampilan video di NearPod.
5.		Tulis pertanyaan terbuka maupun pertanyaan ganda dengan melengkapi pilihan yang tepat.

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



Pendekatan *Scaffolding* yang digunakan di dalam video terwujud dalam bantuan berupa petunjuk, arahan, pertanyaan stimulus, gambar bergerak dan gambar diam, lambang-lambang, serta jalan cerita yang terintegrasi di dalam video interaktif. Terdapat dua puluh *Scaffolding* terdapat dalam video Candi Borobudur yakni 1) musik pengiring pembangun konteks, 2) pengenalan dan animasi pemandu, 3) pertanyaan stimulus, 4) animasi dan gambar ketiga mahasiswa mancanegara, 5) pertanyaan pemahaman terhadap konteks sesi sebelumnya, 6) tampilan tiga mahasiswa mancanegara yang membawa peralatan bepergian atau *travelling* (paspor, kamera, koper) serta bendera Indonesia yang menunjukkan tujuan mereka, 7) pengumuman di pesawat yang mengandung materi, 8) arahan dari pemandu, 9) penjelasan materi kalimat permintaan dan kalimat harapan beserta contoh nyata penggunaan di pengumuman pesawat sebelumnya, 10) pertanyaan pemahaman terhadap konteks sesi sebelumnya, 11) informasi mengenai Candi Borobudur yang dilengkapi dengan *footage*, 12) tampilan peraturan masuk Candi Borobudur yang dilengkapi dengan gambar peraturan dan disertai dengan angka di setiap peraturannya, 13) pertanyaan pemahaman terhadap konteks sesi sebelumnya, 14) penjelasan tradisi “Sarungisasi” di Borobudur serta tata cara pemakaian sarung beserta gambar tata cara pemakaian yang aktual berupa foto plang peraturan yang terdapat di Borobudur, 15) informasi jam operasional Candi Borobudur dengan menyertakan gambar jam sebagai penunjuk waktu dan ketika matahari terbit di Candi Borobudur sebagai waktu terbaik berkunjung, 16) Pertanyaan pemahaman terhadap konteks sesi sebelumnya yang merupakan pertanyaan terakhir di dalam video, 17) pembangun konteks oleh-oleh khas Magelang dan tradisi membawa pulang buah tangan, 18) penjelasan gethuk yang berasal dari Magelang, 19) ucapan 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

terima kasih dari pemandu, 20) penutup beserta gambar peta Indonesia sebagai latar belakang.

Hal ini sejalan dengan pendekatan *Scaffolding* yang berarti memberikan kepada individu sejumlah besar bantuan selama bertahap-tahap awal pembelajaran dan kemudian mengurangi bantuan tersebut dan memberikan kesempatan kepada anak didik tersebut untuk mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar, segera setelah mampu mengerjakan sendiri. Bantuan yang diberikan oleh pembelajar (guru) dapat berupa petunjuk, peringatan, dorongan, menguraikan masalah ke dalam bentuk lain yang memungkinkan siswa dapat mandiri. Vygotsky mengemukakan tiga kategori pencapaian siswa dalam upanyanya memecahkan permasalahan, yaitu (1) siswa mencapai keberhasilan dengan baik, (2) siswa mencapai keberhasilan dengan bantuan, (3) siswa gagal meraih keberhasilan. *Scaffolding* mengupayakan pengajar untuk membimbing siswa dalam upayanya mencapai keberhasilan. Dorongan pengajar sangat dibutuhkan agar pencapaian siswa ke jenjang yang lebih tinggi menjadi optimum (Trianto, 2007). Dalam hal ini dorongan dilakukan melalui berbagai arahan dan petunjuk di dalam video interaktif. Pembelajaran ini kemudian secara bertahap mengaktifkan siswa untuk belajar mandiri (Hari, 2004).

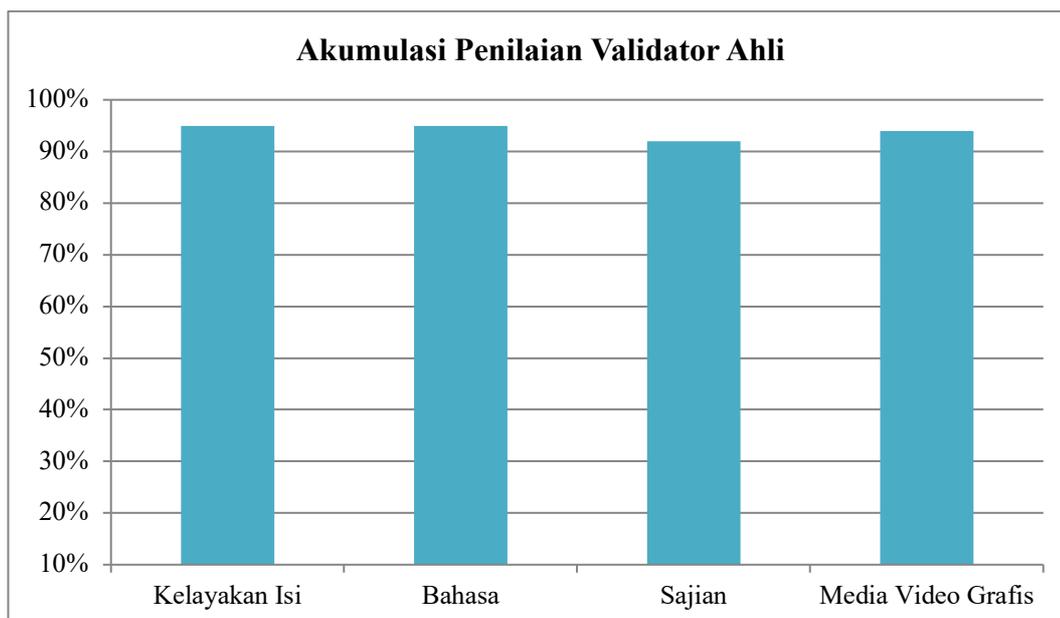
#### **4. Deskripsi Implementasi Bahan Pengayaan Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan *Scaffolding***

Secara umum tujuan bahan pengayaan adalah untuk meningkatkan pemahaman dan wawasan terhadap materi yang sedang atau telah dipelajari siswa serta agar siswa dapat belajar secara optimal baik dalam hal pendayagunaan kemampuannya maupun perolehan dari hasil belajar (Usman dan Setiawan, 1993, hlm. 108). Hal ini diwujudkan dalam bahan pengayaan yang dirancang melalui proses validasi berbagai ahli dengan memuat aspek-aspek di antaranya aspek materi atau isi, aspek bahasa, aspek sajian, dan aspek media video grafis dengan butir-butir pendukung validasi kelayakan.

1. Materi Simakan
  - a. Materi mendukung dan sesuai dengan SKL BIPA Tingkat 3.
  - b. Materi tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan Republik Indonesia.
  - c. Informasi dalam isi materi video interaktif akurat.
  - d. Materi pembuka, penjelasan pra-materi, materi yang memuat *Scaffolding*, serta soal latihan sesuai dengan kompetensi dan indikator pembelajaran menyimak BIPA 3.
  - e. Materi memaksimalkan penggunaan sumber, fakta, dan data yang aktual.
  - f. Materi memuat pendekatan *Scaffolding* dan membantu pemelajar melalui arahan dan petunjuk dalam video interaktif.
2. Aspek Kelayakan Bahasa
  - a. Bahasa yang digunakan merupakan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai ejaan yang berlaku.
  - b. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir pemelajar BIPA 3.
  - c. Kata/ungkapan yang digunakan *tidak* menimbulkan multitafsir/ambiguitas.
  - d. Ketepatan struktur kalimat.
  - e. Ketepatan tata bahasa.
  - f. Ketepatan ejaan.
3. Teknik Penyajian
  - a. Penyajian materi sistematis dan mudah dipahami.
  - b. Penyajian materi bersifat interaktif.
  - c. Penyajian materi disajikan secara sistematis, materi bagian sebelumnya dapat membantu pemahaman materi bagian selanjutnya di dalam video interaktif.
  - d. Mengembangkan pengetahuan dan wawasan mengenai Indonesia.
  - e. Materi yang disajikan memuat aspek bahasa dan budaya Indonesia.
  - f. Materi memuat latihan pertanyaan.
  - g. Materi dapat diulang.

## Aspek Media Video Grafis

1. Kemudahan akses video interaktif
  - a. Video interaktif dapat diakses dengan gawai yang terkoneksi jaringan internet melalui tautan yang tersedia.
  - b. Alur penggunaan bahan pengayaan video interaktif tidak sulit dan sederhana.
2. Desain video
  - a. Tampilan video interaktif mendukung konteks materi pembelajaran.
  - b. Tata letak judul konten, isi konten, dan tulisan lain dalam video interaktif *tidak* mengganggu pemahaman.
  - c. Pemilihan warna pada konten dan tulisan dalam video interaktif sesuai.
  - d. Kesesuaian pilihan ukuran dan bentuk huruf.
  - e. Ilustrasi sesuai dan menarik.
  - f. Kualitas gambar pada video interaktif.
3. Tipografi video
  - a. Keterbacaan teks pada video interaktif.
  - b. Tata letak teks pada video interaktif.
  - c. Tipografi mudah dibaca
4. Audio
  - a. Kualitas suara pada video interaktif.
  - b. Ketepatan suara latar atau lagu pengiring video interaktif.
  - c. Volume suara latar dan suara narator terdengar jelas dengan persentase yang tepat.
  - d. Tempo suara narator dan suara materi dalam video interaktif sesuai dengan pemelajar BIPA 3.
  - e. Pelafalan narator dalam video interaktif terdengar jelas.



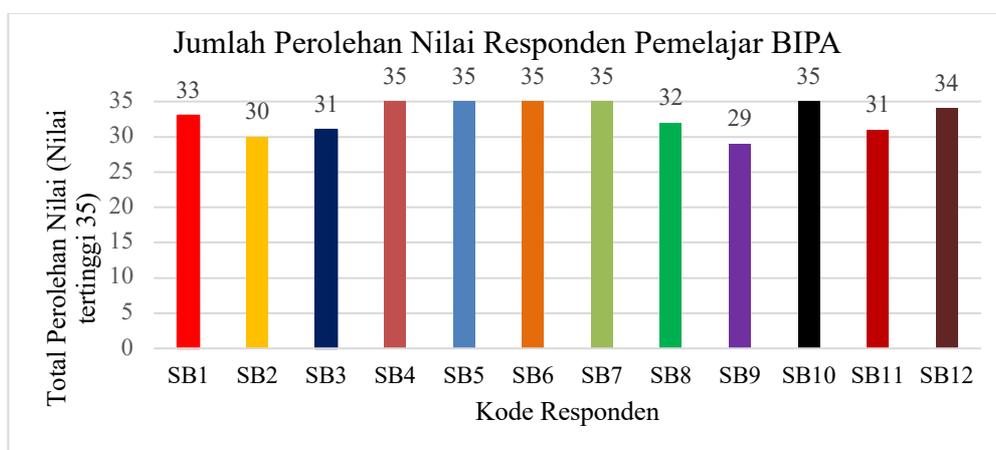
**Gambar 4.35** *Persentase Akumulasi Kelayakan Bahan Pengayaan Berdasarkan Penilaian Ahli*

Berdasarkan hasil validasi bahan pengayaan, gambar grafik yang memperlihatkan akumulasi penilaian validator ahli di atas dapat dilihat bahwa aspek kelayakan isi mendapatkan nilai 95%, aspek kelayakan bahasa 95%, aspek kelayakan sajian 92%, dan aspek kelayakan media video grafis mendapatkan 94%. Keempat aspek tersebut mendapatkan predikat sangat baik dan sangat layak. Persentase perolehan ini tentunya dengan perbaikan-perbaikan dan masukan dari para ahli yang diakomodasi oleh penulis agar produk bahan pengayaan dapat lebih baik lagi setelah melalui proses perbaikan.

Salah satu ahli materi BIPA memberikan saran terhadap kalimat yang digunakan di dalam video yakni “Apakah Anda memahami?” sebaiknya ditambahkan kata-kata atau kalimat selanjutnya yang sesuai dengan konteks sebelumnya agar lebih dapat dipahami oleh pemelajar, karena kalimat tanya tersebut dapat menjadi ambigu atau ditafsirkan sebagai pertanyaan yang terlalu umum. Saran perbaikan ini telah diperbaiki oleh penulis sehingga di dalam video simakan menjadi “Apakah Anda memahami sesi perkenalan sebelumnya?”, “Apakah Anda sudah memahami penjelasan kalimat permintaan dan kalimat harapan?”, “Apakah Anda sudah memahami peraturan masuk Candi Borobudur?”.

Saran dan tanggapan dari prototipe awal yang disampaikan oleh ahli media adalah Untuk tata letak/ukuran judul konten, sebaiknya dibedakan dengan sub-judul/isi seperti pada menit 2:47, teks “Kalimat Permintaan” dibuat lebih mencolok, seperti dibuat *textbox* atau ukuran yang lebih besar dibanding dengan poin isi. Sehingga, pemelajar/penonton video pembelajaran ini dapat lebih mudah memahami dan membedakan mana konteks utama dan isi dari konteks tersebut. Hal ini juga menjadi catatan bagi produk sehingga diperbaiki *font* dan ukurannya menjadi lebih presisi. Komposisi suara narator dan suara musik latar yang kurang seimbang, karena menjadi tidak terdengar meski *volume* gawai sudah paling besar. Masukan ini juga diakomodasi oleh penulis sehingga persentase suara narator dan musik latar lagu daerah menjadi seimbang. Masukan dari ahli media selanjutnya adalah kesesuaian huruf sudah cukup baik dan dapat dipahami. Akan lebih baik lagi apabila memilih huruf yang lebih *simple* dan *general* agar lebih nyaman di mata berbagai usia dan kalangan. Seperti, pemilihan huruf yang tidak memiliki aksent *italic* atau meliuk-liuk, tapi tidak terlalu kaku juga. Referensi yang dapat digunakan, misalnya: *Arial*, *Montserrat*, *League Spartan*, atau *Impact*. *Font* yang sebelumnya meliuk-liuk dan seperti balon diperbaiki menjadi *font AdobegothicStd-Bold* dan *Arial Unicode MS* yang lebih universal dan nyaman dibaca.

Deskripsi respons pengguna terhadap bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding* yakni melalui respons pemelajar dan pengajar BIPA. Berikut merupakan gambar grafik perolehan nilai responden yang telah menilai bahan pengayaan video interaktif melalui NearPod dan *Google Form*.



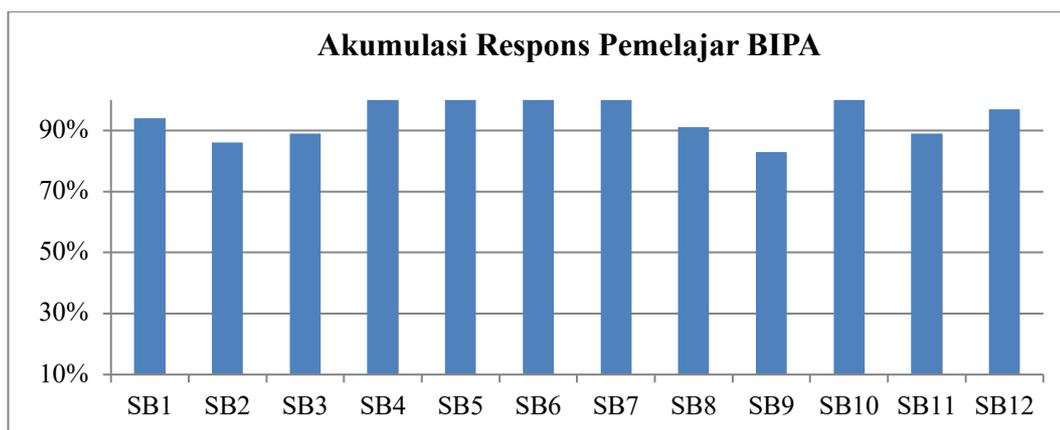
**Gambar 4.36** Jumlah Perolehan Nilai Responden Pemelajar BIPA

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

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

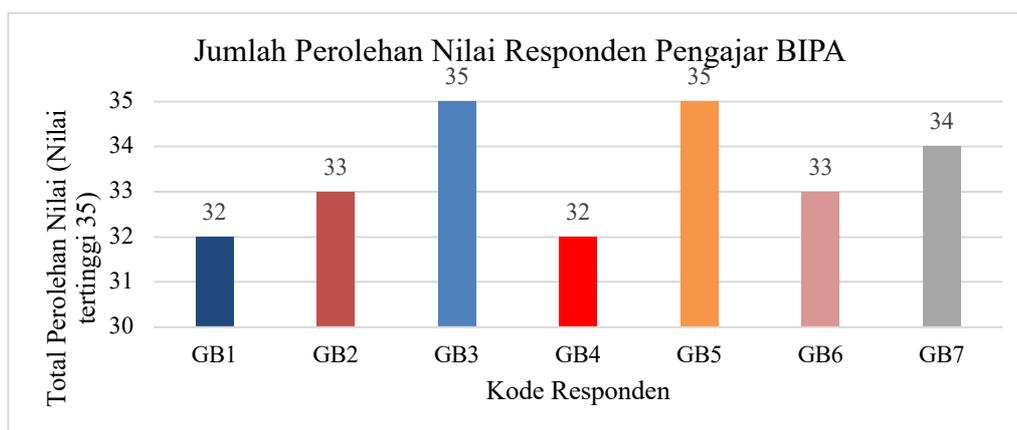
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Perolehan nilai tertinggi dari 7 pertanyaan menggunakan skala Likert adalah 35. Berdasarkan data grafik di atas dapat kita lihat bahwa perolehan nilai pemelajar BIPA yang telah mengisi *Google Form* setelah mengikuti rangkaian video pembelajaran interaktif di NearPod rata-rata memperoleh nilai 33 dari 35 nilai yang artinya mayoritas pemelajar memahami dan menyatakan bahwa bahan ajar video interaktif tersebut bermanfaat dan menarik.



**Gambar 4.37** *Persentase Akumulasi Respons Bahan Pengayaan Berdasarkan Pemelajar BIPA*

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa dari responden yang berjumlah 12 pemelajar, rata-rata persentase akumulasi respons bahan pengayaan adalah 94% dengan predikat sangat baik. Berikut ini merupakan akumulasi respons pengajar BIPA dengan rata-rata perolehan 33 dari total nilai sempurna 35 yang artinya menempati predikat sangat baik.

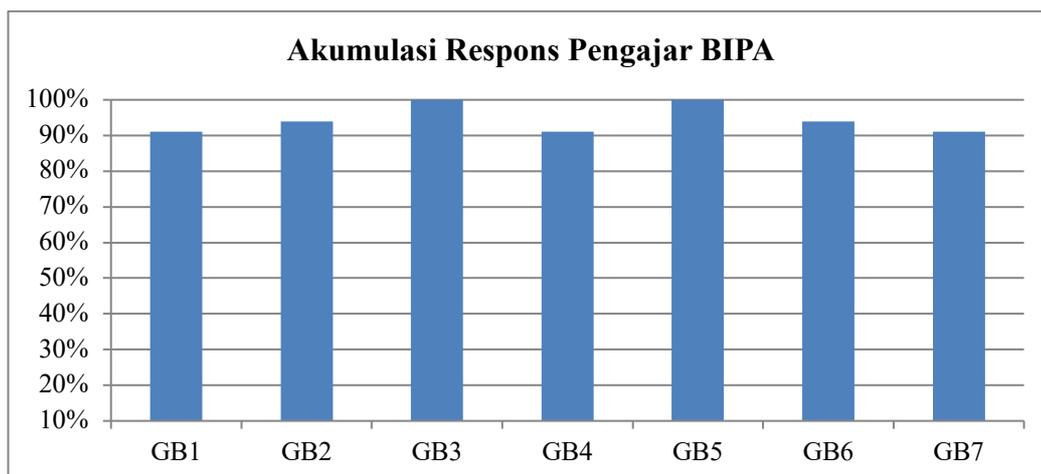


**Gambar 4.38** *Perolehan Nilai Responden Pengajar BIPA*

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



**Gambar 4.39** *Persentase Akumulasi Respons Bahan Pengayaan Berdasarkan Pengajar BIPA*

Berdasarkan gambar di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perolehan rata-rata nilai yang diberikan responden berada di rata-rata 94% yang menandakan penilaian yang diberikan menunjukkan hasil dengan predikat yang sangat baik.

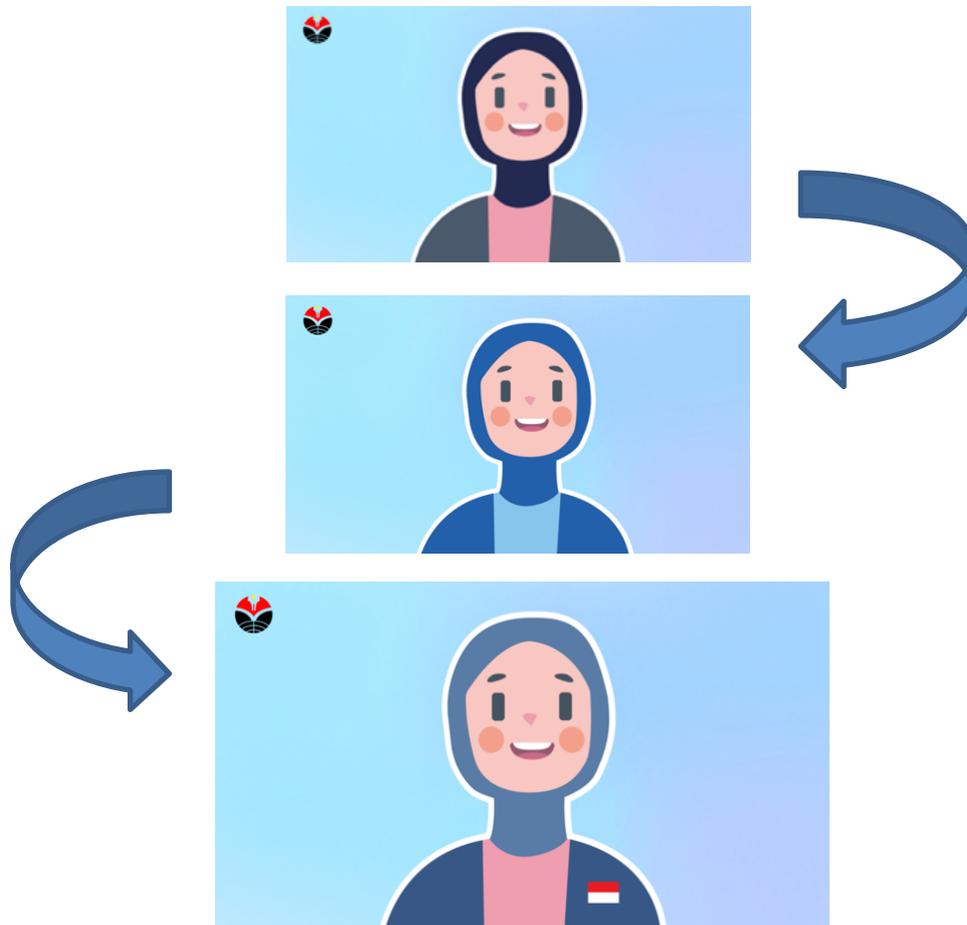
## 5. Deskripsi Evaluasi Bahan Pengayaan Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan *Scaffolding*

Evaluasi bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding* dilakukan pada beberapa elemen di antaranya sebagai berikut.

### a. Warna Pakaian Pemandu

Warna kerudung pemandu biru *shade space* yang apabila di layar terlihat bias dan cenderung menjadi hitam. Setelah diperbaiki, warna kerudung menjadi biru *shade shapphire* atau biru safir dan baju berwarna biru muda disesuaikan dengan warna kerudung dan baju pemandu agar senada, akan tetapi perbaikan kedua menuai kontra dari beberapa validator ahli karena warna biru safir terlihat terlalu mencolok dan identik dengan warna salah satu partai politik di Indonesia. Berbagai masukan dan saran dari para validator ahli diakomodasi oleh penulis sehingga melahirkan perbaikan terhadap warna pakaian pemandu menjadi kerudung berwarna biru *shade steel*, baju berwarna merah muda mawar atau *rose*

*pink*, dan kardigan berwarna biru *shade yale* yang mendapatkan penilaian tertinggi dari validator ahli media di antara dua desain vektor sebelumnya.



**Gambar 4.40** Proses Perbaikan Warna Pakaian Pemandu

Warna kerudung biru yang digunakan pemandu terinspirasi dari warna biru muda dalam logo Tut Wuri Handayani Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang berarti pengabdian yang tak kunjung putus dengan memiliki pandangan hidup yang mendalam (pandangan hidup Pancasila).



**Gambar 4.41** Logo Tut Wuri Handayani

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

Warna biru menurut psikologi warna dapat merangsang kemampuan seseorang dalam berkomunikasi (Krisna, 2005).

b. Tujuan Pembelajaran

Sebelumnya hanya terdapat tujuan pembelajaran secara lisan yang mengatakan bahwa pembelajaran ini akan membahas tentang destinasi wisata Indonesia. Setelah perbaikan, tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan SKL BIPA tingkat 3 ditampilkan berupa teks sebelum pemandu muncul.



**Gambar 4.42** Tujuan Pembelajaran di dalam Video Sebelum dan Sesudah Perbaikan

Tujuan Pembelajaran yang diselaraskan dengan SKL BIPA tingkat 3 adalah sebagai berikut.

1. Pemelajar mampu menemukan informasi detail dari simakan mengenai destinasi wisata Indonesia.
2. Pemelajar mampu menggunakan kalimat harapan dan kalimat permintaan.

c. Penjelasan Kalimat Harapan dan Kalimat Permintaan



**Gambar 4.43** Penjelasan Kalimat Harapan dan Permintaan Sebelum Perbaikan

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



**Gambar 4.44** *Penjelasan Kalimat Harapan dan Permintaan Setelah Perbaikan*

Sebelum perbaikan, penjelasan kalimat harapan tidak disertai teks yang utuh sesuai simakan, masukan yang diperoleh untuk perbaikan adalah menyertakan teks utuh agar membantu pemelajar agar tidak kehilangan fokus di video penjelasan ini.

d. Penomoran dalam Peraturan Masuk Candi Borobudur



**Gambar 4.45** *Peraturan Masuk Candi Borobudur Sebelum Perbaikan*



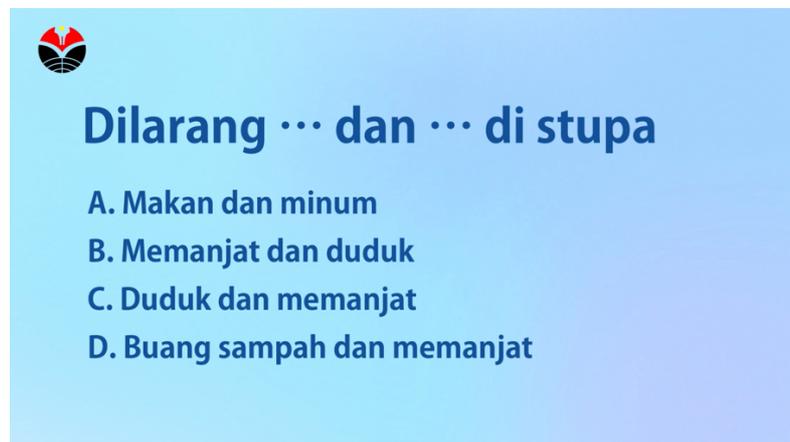
**Gambar 4.46** *Peraturan Masuk Candi Borobudur Setelah Perbaikan*

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

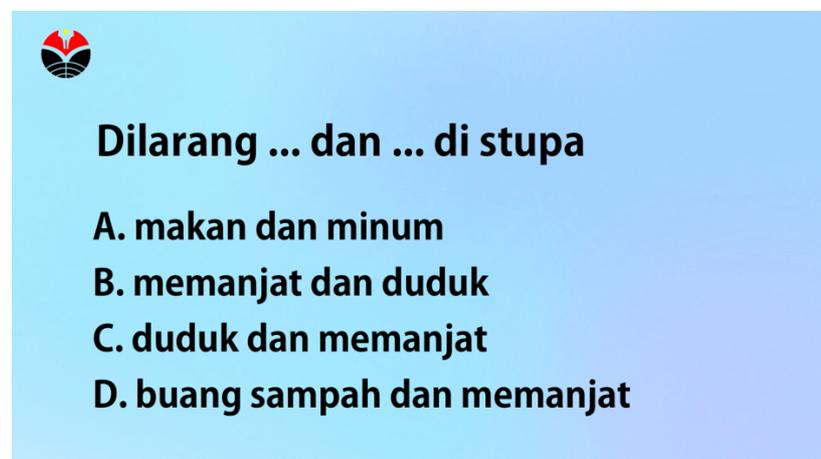
**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3 BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING**

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

## e. Tanda Elipsis



**Gambar 4.47** Tanda Elipsis dalam Pertanyaan Sebelum Perbaikan



**Gambar 4.48** Tanda Elipsis dalam Pertanyaan Setelah Perbaikan

## f. Opsi Jawaban Pertanyaan Ganda

Pertanyaan

Candi Borobudur bukan hanya sebagai tempat wisata tapi juga (tempat) ... (ditambahkan kata tempat sesuai dengan saran perbaikan).

Opsi jawaban tempat berkemah, tempat sekolah, tempat ibadah, tempat memanjat, semua opsi dihilangkan titik akhir karena bukan kalimat sehingga tidak memerlukan titik. Opsi tersebut diubah menjadi:

- A. tempat sekolah
- B. tempat hadiah
- C. tempat ibadah

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

D. tempat kemah

Opsi diubah menjadi:

A. manggala

B. maharaja

C. menara

D. mandala

Keunggulan bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding* adalah akses yang mudah, praktis dan fleksibel dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring. Kemudahan akses pemelajar tanpa harus *log in* menggunakan email atau pengguna baru juga merupakan kelebihan bahan pengayaan berbentuk video dalam NearPod ini.

Terdapat pemandu yang diambil dari kehidupan nyata dan kontekstual, serta pemandu yang menjelaskan tokoh dan informasi dengan jalan cerita sehingga menjadikan video pembelajaran menjadi tidak membosankan. Suara latar yang diambil dari lagu daerah dari destinasi wisata yang ditampilkan menjadi nilai tambah kemenarikan bahan pengayaan video interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Kelemahan bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding* adalah terbatasnya fitur di dalam NearPod terutama untuk penjelasan kosakata tambahan dan respons apabila diperlukan. Fitur interaktif di dalam NearPod juga tidak fleksibel dapat diubah secara manual, sehingga fitur yang dapat digunakan dalam satu rangkaian simakan terbatas. Waktu pengembangan dalam penelitian berpengaruh sehingga produk yang matang adalah produk bahan pengayaan Candi Borobudur, sedangkan bahan pengayaan Danau Toba dan Likupang diperlukan banyak perbaikan lanjutan.