



# PROSIDING SAMASTA

## Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia

### PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN *DART* BUDAYA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING TINGKAT MADYA B1

**Ken Arum Wulandari<sup>1)</sup>, Khaerunnisa<sup>2)</sup>**

<sup>1), 2)</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Jalan KH. Ahmad Dahlan, Cirendeui, Tangerang Selatan

<sup>1)</sup>[kenarumw@gmail.com](mailto:kenarumw@gmail.com), <sup>2)</sup>[khaerunnisa@umj.ac.id](mailto:khaerunnisa@umj.ac.id)

#### ABSTRAK

*Pentingnya budaya yang ada di Indonesia dalam pembelajaran BIPA dapat memengaruhi penutur asing mengenal kebudayaan lokal yang ada di Indonesia. Pengenalan budaya juga memiliki maksud untuk memperkaya pengetahuan pemelajar BIPA tentang budaya Indonesia. Maka dari itu, penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berupa papan dart mengenai budaya Indonesia khususnya dua konten budaya yaitu alat musik tradisional dan pakaian adat. Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D) dengan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini menggunakan dua teknik pengambilan data, yaitu wawancara dan angket untuk memperoleh data kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Sumber data diperoleh dari ahli media, ahli materi, ahli budaya, dan respon pemelajar. Hasil dari validasi ahli media memperoleh skor 3.76 dikategorikan sangat layak, ahli materi memperoleh skor 3.31 dikategorikan sangat layak, ahli budaya memperoleh skor 2.92 dikategorikan layak, dan respon pemelajar memperoleh skor 3.78 dikategorikan sangat layak. Kesimpulan dan saran yang dapat direkomendasikan adalah perlu dilakukan penambahan kosakata lebih lanjut untuk menguji kelayakan media papan dart budaya Indonesia, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan secara maksimal dalam pembelajaran BIPA.*

**Kata kunci:** media pembelajaran, papan dart, Budaya Indonesia, Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)

#### PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan pembelajaran bahasa Indonesia yang subjeknya adalah penutur asing. BIPA dipandang lebih pada faktor pembelajarannya. Bahasa Indonesia merupakan bahasa asing bagi pembelajar, baik sebagai bahasa kedua, bahasa ketiga,

bahasa keempat, atau lainnya (Khaerunnisa, 2017: 21). Ellis dalam Suyitno (2007: 62) mengemukakan pelajar BIPA adalah pelajar asing yang memiliki latar belakang bahasa dan budaya berbeda dengan budaya bahasa yang dipelajarinya. Perbedaan bahasa dan budaya tersebut memiliki konsekuensi pada pemilihan materi bahasa Indonesia yang

diajarkan kepada mereka karena pemerolehan bahasa kedua, termasuk bahasa Indonesia untuk penutur asing, dipengaruhi secara kuat oleh bahasa pertama.

Menurut Depdiknas dalam Tiawati (2018: 396-397) ruang lingkup BIPA mencakup:

1. Mendengarkan, seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, dan bunyi atau suara.
2. Berbicara, seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan menyampaikan sambutan, dialog, pesan, dan pengalaman.
3. Membaca, seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, dan berbagai teks bacaan.
4. Menulis, seperti menulis karangan naratif dan normatif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memerhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosa kata yang tepat.

Pemelajar BIPA adalah pelajar asing yang telah mempunyai bahasa pertama dan memiliki latar belakang budaya yang berbeda. Perbedaan tersebut tentu akan berdampak pada materi pelajaran yang digunakan. Pembelajaran BIPA tidak hanya mempelajari bahasa Indonesia, tetapi juga seluruh budaya yang ada di Indonesia. Belajar bahasa Indonesia tidak sekadar mempelajari kosakata, bagaimana penyusunan bahasa sesuai dengan kaidah, melainkan juga belajar berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain yang melibatkan aspek budaya.

Pentingnya budaya yang ada di Indonesia dalam pembelajaran BIPA dapat memengaruhi penutur asing mengenal kebudayaan lokal yang ada di Indonesia. Selain itu, keberanekaragaman budaya yang

dimiliki oleh Negara Indonesia patut disebarluaskan, karena Indonesia salah satu negara berkembang menjadikannya negara yang diminati oleh penutur asing lainnya untuk mempelajari budayanya. Pengenalan budaya juga memiliki maksud untuk memperkaya pengetahuan pemelajar BIPA tentang budaya Indonesia. Budaya yang akan dikenalkan adalah seluruh budaya Indonesia yang berasal dari 34 provinsi. Pemelajar BIPA akan mempelajari dua konten budaya, yakni alat musik tradisional dan pakaian adat.

Indonesia memiliki bermacam kebudayaan yang sangat menarik, seperti pada alat musik tradisional dan pakaian adat. Kebudayaan yang dimiliki setiap daerah tentu berbeda. Alat musik tradisional di Indonesia amat beragam. Sedyawati dalam Rosadi (2012: 10) menjelaskan bahwa musik tradisional merupakan musik yang digunakan sebagai perwujudan dan nilai budaya yang sesuai dengan tradisi. Alat musik tradisional merupakan kekayaan warisan budaya yang perlu dilestarikan. Musik adalah penghayatan isi hati manusia yang diungkapkan dalam bentuk bunyi yang teratur dalam melodi atau ritme serta mempunyai unsur keselarasan yang indah (Widhyatama, 2012: 60). Begitu juga dengan pakaian adat. Pakaian adat merupakan pakaian yang secara turun-temurun dipakai oleh kelompok masyarakat pada zamannya dengan ciri-ciri yang menunjukkan lokal budaya diciptakannya pakaian adat tersebut. Pemakaiannya menyesuaikan dengan sistem pemerintahan di mana masyarakat tinggal (Widyastuti, 2015: 2).

Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran untuk pengenalan budaya Indonesia. Hal ini dikarenakan

belum banyaknya media pembelajaran mengenai budaya Indonesia. Masalah tersebut berdasarkan survei yang dilakukan di Pusat Pengembangan Bahasa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, bahwa belum ada media pembelajaran menggunakan papan *dart*, pengajar hanya menyediakan atau menggunakan *scrabble* (permainan susun kata). Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain untuk proses pembelajaran BIPA mengenai pengenalan budaya Indonesia.

Anshari dalam Syahidin dan Milastri (2010: 7) mengemukakan bahwa media atau alat pendidikan adalah segala sesuatu yang membantu terlaksananya pendidikan di dalam mencapai tujuannya baik berupa benda atau bukan benda. Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2006: 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Dengan demikian, pelajar BIPA akan lebih mudah memahami informasi mengenai budaya Indonesia daripada tanpa bantuan media.

Media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu disimpan dan digunakan manakala dibutuhkan.
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Untuk memanipulasi keadaan, juga media pembelajaran dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti seperti gerakan mobil, gerakan kapal terbang, gerakan pelari atau gerakan yang sedang berolah raga; atau sebaliknya dapat mempercepat gerakan-gerakan yang lambat seperti pertumbuhan tanaman, perubahan warna suatu zat, dan lain sebagainya.
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat (Sanjaya, 2006: 169-171).  
Menurut Arsyad (2011: 25) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut.
  1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
  2. Memperbesar perhatian siswa.
  3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
  4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
  5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
  6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Segi perkembangan teknologi Seels & Glasgow dalam Arsyad (2011: 33-35) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan Media Tradisional
  - a. Visual diam yang diproyeksikan, yaitu proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slide*, dan *filmstrips*.
  - b. Visual yang tak diproyeksikan, yaitu gambar, poster, foto, bagan, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu.
  - c. Audio, yaitu rekaman piringan, dan pita kaset.
  - d. Penyajian multimedia, yaitu *slide* plus suara (*tape*), dan *multi-image*.
  - e. Visual dinamis yang diproyeksikan, yaitu film, televisi, dan video.
  - f. Cetak, seperti buku teks, modul, teks terprogram, *word book*, majalah ilmiah, berkala, dan lembaran lepas (*hand-out*).
  - g. Permainan, seperti teka-teki, simulasi, dan permainan papan.
  - h. Realia, seperti model, *specimen* (contoh), dan manipulative (peta, boneka).
2. Pilihan media teknologi mutakhir
  - a. Media berbasis telekomunikasi, seperti telekonferensi dan kuliah jarak jauh
  - b. Media berbasis mikroprosesor, seperti *computer-assisted instruction*, permainan computer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

Media yang akan dikembangkan yaitu papan *dart*. Menurut Mukhtaromah (2015: 12) *dart* merupakan permainan mengarahkan panah-panah kecil (*dart*) ke target di papan bundar (*dartboard*). Media papan *dart* adalah sebagai salah satu bentuk variasi media pembelajaran. Slattery dan Jane dalam Puspasari (2017: 106) menerangkan bahwa *game can help the learners to create context in which the language is useful and meaningful*. Kelebihan permainan sebagai media pembelajaran menurut Kusuma (2013: 2) yaitu: (1) suatu yang menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan, (2) adanya partisipasi aktif, (3) dapat memberikan umpan balik langsung, (4) memungkinkan penerapan konsep ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) bersifat luwes, dan (6) mudah dibuat dan diperbanyak.

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran papan *dart* budaya Indonesia untuk BIPA tingkat madya B1. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran budaya Indonesia yang baru bagi pemelajar BIPA tingkat madya B1.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam pengembangan media papan *dart* budaya Indonesia adalah *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2016: 297) R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian pengembangan yang digunakan untuk melakukan prosedur pengembangan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, disc*).

*Design, Development, Implementation, & Evaluation*).

Penelitian ini dilakukan selama empat bulan, dari bulan September hingga bulan Desember. Subjek uji coba adalah pemelajar BIPA tingkat madya B1 di Pusat Pengembangan Bahasa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang melibatkan tiga pemelajar. Sebelum melakukan pengembangan media papan *dart* budaya Indonesia, dilakukan *analysis* (analisis) memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi kebutuhan-kebutuhan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Pada tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran yang nantinya akan membantu mempermudah pemelajar asing untuk menunjang kegiatan belajar serta kebutuhan sasaran lingkungan belajar.

Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai dasar untuk membuat *design* (desain) media pembelajaran. Hal yang dilakukan dalam tahap desain adalah penyusunan alur pembelajaran, yaitu pembuatan konsep, menyusun RPP, dan validasi kisi-kisi instrumen. Konsep perencanaan produk awal media Papan *Dart* Budaya Indonesia pada dasarnya sama dengan permainan papan *dart* pada umumnya yang terdapat papan *dart* dan anak panah (*dart*). Produk Papan *Dart* Budaya Indonesia terdiri dari papan *dart* yang didesain ulang atau dimodifikasi, anak panah berbahan magnet, kartu yang berisi dua konten (alat musik tradisional dan pakaian adat), dan petunjuk permainan.

Pada tahap berikutnya, *development* (pengembangan) Pengembangan dalam model ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk (Mulyatiningsih, 2012: 199). Dalam tahap ini peneliti mulai

memproduksi media pembelajaran yaitu berupa media papan *dart* budaya Indonesia. Beberapa langkah diantaranya adalah: pembuatan papan menggunakan papan yang lebih ringan, membuat kartu desain dan menggunakan kertas *art carton*, dan panah yang menempel berbahan magnet agar aman saat bermain. Sehingga tahap ini akan menghasilkan media pembelajaran, selanjutnya diuji oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Uji tersebut bertujuan untuk mengetahui kualitas media, sehingga dapat dilakukan proses perbaikan sebelum diuji coba sebelum ke pemelajar.

Selanjutnya *implemantation* (implementasi), yaitu implementasi media pembelajaran dilakukan terhadap pemelajar BIPA tingkat madya B1 di Pusat Pengembangan Bahasa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Tahap terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi), yaitu penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran yaitu media papan *dart* budaya Indonesia. Penilaian media yang dikembangkan dapat dilihat berdasarkan dari validasi ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli budaya, serta respons pemelajar BIPA tingkat madya B1.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara tidak terstruktur dan angket. Angket terdiri dari empat jenis, yaitu angket untuk ahli media, ahli materi, ahli budaya, dan respon pemelajar BIPA, digunakan untuk memberikan penilaian dan kelayakan suatu produk yang dikembangkan berdasarkan aspek-aspek tertentu. Angket untuk para ahli yaitu mencakup kualitas isi, kualitas instruksional, kualitas komunikasi visual, dan kualitas teknis (Arsyad, 2017: 219) yang dimodifikasi menjadi: 1) ahli media meliputi aspek pembelajaran, kurikulum, karakter, pewarnaan, bentuk,

pemakaian kata dan bahasa, dan tampilan media; 2) ahli materi meliputi aspek isi, konstruksi, dan bahasa; 3) ahli budaya meliputi aspek isi materi, merangsang keingintahuan, dan bahasa; dan 4) respon pemelajar meliputi aspek kualitas kualitas media, kualitas materi, dan kualitas teknik.

Teknik analisis data digunakan dalam mengolah data yang diperoleh menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif, yaitu analisis data deskriptif kualitatif untuk kelayakan media. Untuk mengubah skor penilaian ke dalam data kualitatif, dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan skala *likert*, maka digunakan pedoman skala penilaian instrumen. Berikut kategori penilaian instrumen (Alwan, 2017: 72).

Tabel 1  
Pedoman Sekala Penilaian Instrumen

Data Kuantitatif	Penilaian
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Perhitungan di atas merupakan pedoman skala penilaian instrumen. Teknik analisis data diinterpretasikan dengan menggunakan skala rentang 4 pilihan.

Tabel 2  
Skala Rentang Skor 4

Rentang Skor	Kategori
$x \geq \bar{x} + 1 S_{bi}$	Sangat Layak/ Tidak Perlu Direvisi
$\bar{x} + 1 S_{bi} > x \geq \bar{x}$	Layak/ Revisi Sebagian
$\bar{x} > x \geq \bar{x} - 1 S_{bi}$	Kurang Layak/ Revisi Sebagian
$x < \bar{x} - 1 S_{bi}$	Sangat Kurang Layak/ Revisi Total

Sumber: Alwan, 2017: 72

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis dilakukan untuk menganalisis permasalahan pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan analisis ditemukan bahwa pada saat proses pembelajaran BIPA, pemelajar asing tingkat madya B1 menggunakan proyektor, laptop, dan *speaker* (pengeras suara). Selain itu, belum ada media pembelajaran menggunakan papan *dart*, pengajar hanya menyediakan atau menggunakan *scrabble* (permainan susun kata). Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media papan *dart* budaya Indonesia agar dapat digunakan oleh pemelajar BIPA dalam pengenalan budaya yang ada di Indonesia.

Pada tahap desain dilakukan perencanaan produk awal media papan *dart* budaya Indonesia pada dasarnya sama dengan permainan papan *dart* pada umumnya yang terdapat papan *dart* dan anak panah (*dart*). Produk papan *dart* Budaya Indonesia terdiri dari papan *dart* yang didesain ulang, anak panah berbahan magnet, kartu yang berisi dua konten (alat musik tradisional dan pakaian adat), dan petunjuk permainan.

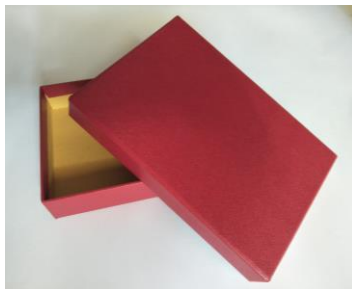
Pada tahap pengembangan media papan *dart* budaya Indonesia, produk diawali dengan mendesain ulang produk dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Word* 2013 untuk mendesain pilihan provinsi di papan *dart*. Pemilihan warna merah dan putih berdasarkan bendera Indonesia, desain tersebut berukuran diameter 50 cm. kemudian ditempelkan di papan *dart* yang telah dibuat. Setelah desain papan *dart* kemudian mendesain kartu. Tempat kartu terbuat dari *board* tebal. Selain kartu dan tempat kartu dibuat, petunjuk permainan dibuat menjadi bentuk buku.



Gambar 1 Papan *Dart*



Gambar 5 Buku Panduan Petunjuk Permainan



Gambar 2 Tempat Kartu



Gambar 3 *Dart Magnet*



Gambar 4 Kartu

Selanjutnya dilakukan validasi ahli. Validasi dilakukan tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli budaya. Pertama ahli media oleh Bapak Taufan Maulana F, S.Pd., memberikan saran dan revisi. Saran yang diberikan menambahkan variasi konten, seperti makanan khas daerah, tarian tradisional, tempat wisata, dan lain sebagainya. Revisi media untuk mengganti stiker magnet dengan seng atau bahan lain agar lebih merekat ketika melemparkan *dart*. Kedua ahli materi oleh Ibu Raisa Shahrestani, M.Hum., juga memberikan saran dan revisi. Saran yang diberikan: 1) instruksi pada petunjuk kurang jelas. Ada baiknya menjadi “pilihlah 5 dari alat musik atau baju adat yang kamu suka” atau semacamnya. Penambahan waktu sekitar 3-5 menit. 2) banyaknya kosakata yang sulit dipahami, maka peneliti ada baiknya penambahan glosarium atau alat pembantu dalam menjelaskan makna kata yang sulit. Terakhir ahli ketiga yaitu ahli budaya oleh Dr. Ganjar Harimansyah. Saran yang diberikan yaitu membuat buku atau pedoman untuk pengajar agar bisa digunakan secara praktis di kelas saat pembelajaran. Peneliti menambahkan ke dalam buku panduan petunjuk permainan. Selain validasi oleh ahli, terdapat respons dari pemelajar BIPA tingkat madya B1. Respons yang diberikan sangat baik dan

antusias terhadap media papan *dart* budaya Indonesia.

Hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli media memenuhi penilaian dengan skor 3.76 dengan kategori sangat layak, hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli materi memenuhi penilaian dengan skor 3.31 dengan kategori sangat layak, hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli budaya memenuhi penilaian dengan skor 2.92 dengan kategori layak dengan revisi.

Tabel 3  
Hasil Penilaian Validasi Ahli

Nama	Validator	Skor	Kategori
Taufan Maulana F, S.Pd.	Ahli Media	3.76	Sangat Layak
Raisa Shahrestani, M.Hum.	Ahli Materi	3.31	Sangat Layak
Dr. Ganjar Harimansyah	Ahli Budaya	2.92	Layak

Tabel 4  
Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Rentang Skor	Kategori
$x \geq +3$	Sangat Layak/ Tidak Perlu Direvisi
$3 > x \geq 2.5$	Layak/ Revisi Sebagian
$2.5 > x \geq 2$	Kurang Layak/ Revisi Sebagian
$x < 2$	Sangat Kurang Layak/ Revisi Total

Keterangan:

$$\tilde{x} = \frac{1}{2}(4 + 1)$$

$$\tilde{x} = \frac{1}{2}(5)$$

$$\tilde{x} = 2.5$$

$$Sbi = \left(\frac{1}{2}\right)\left(\frac{1}{3}\right)(4 - 1)$$

$$Sbi = \left(\frac{1}{2}\right)\left(\frac{1}{3}\right)(3)$$

$$Sbi = 0,5$$

$$\tilde{x} + Sbi = 2.5 + 0.5 = 3$$

$$\tilde{x} - Sbi = 2.5 - 0.5 = 2$$

$$\tilde{x} \geq +3$$

Jadi, rentang skor  $x = 3$

Hal ini menunjukkan bahwa produk media yang dikembangkan penelitian ini dikategorikan sangat layak berdasarkan tingkat kelayakan oleh validasi ahli media dan ahli materi dan dikategorikan layak berdasarkan tingkat kelayakan oleh validasi ahli budaya. Setelah validasi ahli, dilakukan penilaian berdasarkan respon pemelajar. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan oleh respon pemelajar BIPA tingkat madya B1 yang melibatkan 3 pemelajar, maka media papan *dart* memperoleh skor 3.78 dengan kategori sangat layak.

## KESIMPULAN

Media papan *dart* budaya Indonesia menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli media memenuhi penilaian dengan skor 3.76 dengan kategori sangat layak, ahli materi dengan skor 3.31 dengan kategori sangat layak, ahli budaya dengan skor 2.92 dengan kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa produk media yang dikembangkan penelitian ini dikategorikan sangat layak berdasarkan tingkat kelayakan oleh validasi ahli media dan ahli materi dan dikategorikan layak berdasarkan tingkat kelayakan oleh validasi ahli budaya. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan oleh pemelajar BIPA tingkat madya B1, maka media papan *dart* memperoleh skor 3.78 dengan kategori sangat layak.

## REFERENSI



- Alwan, Muhammad. 2017. *Pengembangan Model Blended Learning Menggunakan Aplikasi Edmodo Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. 4(1). p-ISSN: 2407-0963, e-ISSN: 2460-7177.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Media Pembelajaran*. (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Khaerunnisa. 2017. *Mosaik Pembelajaran BIPA (Strategi, Metode, Teknik, Media, dan Evaluasi)*. Cetakan Pertama. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UMJ Jakarta.
- Kusuma, Ade Irma, dan Santi Irawati. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan "Hunting Treasure" Pada Materi Himpunan untuk Siswa Kelas Bilingual VII-A di SMP Negeri 16 Malang*. Jurnal Universitas Negeri Malang. (<http://jurnal-online.um.ac.id>, diakses pada 20 Mei 2019)
- Mukhtaromah, Annisa RL. 2015. *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Student Team Achievement Division (STAD) Berbantuan Media Papan Dart Materi Kalor dan Perpindahannya Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa*. Skripsi Jurusan IPA Terpadu Universitas Negeri Semarang. (<http://lib.unnes.ac.id>, diakses pada 20 Mei 2017)
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Puspasari Uci, and A. Malik. 2017. *The Making of Dart Board Game for Elementary School Students*. Inovish Journal. 2(1). (<http://scholar.google.com>, diakses pada 24 September 2019)
- Rosadi, Okky Satya. 2012. *Teknik Permainan Instrumen dan Fungsi Musik Tradisional Phek Bung di Desa Wijirejo, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta*. Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Yogyakarta. (<http://eprints.uny.ac.id>, diakses pada 18 Juli 2019)
- Sanjaya. Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Cetakan ke-1. Jakarta. Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyitno. Imam. 2007. *Pengembangan Bahan Ajar BIPA*. Wacana Vol. 9(1). 223-420-1-SM.
- Syahidin, dan Mirna Milastri. 2010. *Media Pembelajaran: Penggunaan Media dalam Proses Belajar Mengajar*. Medan: CV. Media Persada.
- Tiawati R, Refa Lina. 2018. *Perencanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) untuk Tingkat Pemula*. Jurnal Gramatikal. V4.i2 (393-402)
- Widhyatama, Sila. 2012. *Pola Imbal Gamelan Bali dalam Kelompok Cooperland di Kota Semarang*. Jurnal Seni Musik. 1(1). ISSN 2301-4091.
- Widyastuti, Sri Harti. 2015. *Latar Sosial dan Politik Penggunaan Busana Adat dan Tatakrama di*

*Surakarta dalam Serat  
Tatakrama Kedhaton.* Jurnal  
Universitas Negeri Yogyakarta.  
Vol. 4. ISSN 2089-7537.