

## ABSTRAK

**Hermawati, F. Lusi Veranita. 2004. *Pengembangan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Pembelajar Asing Tingkat Dasar (Beginner) Di Puri Bahasa Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sanata Dharma.**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang dihasilkan adalah media gambar. Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta?

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media gambar untuk pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta. Pengembangan media gambar ini diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pembelajar dalam kontak bahasa dan cara belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Informasi tersebut didapatkan dengan menggunakan kuesioner yang dibagikan pada pembelajar. Kegiatan lainnya adalah wawancara. Wawancara dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan media gambar. Wawancara ini dilakukan secara informal.

Pengembangan media gambar dilakukan dengan menggunakan model Sadiman. Langkah-langkah pengembangan tersebut adalah sebagai berikut: (a) mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik pembelajar, (b) merumuskan tujuan instruksional dengan operasional dan khas, (c) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, (d) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (e) menulis naskah media, dan (f) mengadakan tes dan revisi.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti membuat produk berupa media gambar berdasarkan materi dari modul 1b yang digunakan khusus di Puri Bahasa Yogyakarta dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*). Media gambar tersebut disusun untuk enam pelajaran, yaitu pelajaran 7 sampai dengan pelajaran 12. Untuk masing-masing pelajaran, media gambar tersebut terdiri dari tiga tahap untuk setiap strukturnya, yaitu (1) tahap pengenalan, (2) tahap *drill*, dan (3) tahap penguatan; dan satu tahap untuk struktur gabungan, yaitu tahap *review*. Media gambar tersebut terdiri dari kartu, dan gambar berseri.

Kualitas media gambar dapat diketahui setelah dilakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan masukan dan saran terhadap produk pengembangan. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu: (1) penilaian oleh dosen ahli bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dan pengajar bahasa Indonesia dari Puri Bahasa Yogyakarta, dan (2) uji coba

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

lapangan. Data yang didapatkan dari kedua uji coba tersebut, digunakan untuk merevisi produk yaitu media gambar yang telah dibuat.

Produk pengembangan ini belum diujicobakan di lapangan secara menyeluruh dalam proses pembelajaran, sehingga dimungkinkan adanya kekurangan-kekurangan dalam pengembangan produk ini, oleh karena itu, perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk melihat keefektivan media gambar tersebut untuk seluruh pelajaran. Selanjutnya apabila terdapat ketidakefektivan atau kekurangan-kekurangan lain setelah media gambar untuk seluruh pelajaran diimplementasikan, maka produk ini perlu dikembangkan sesuai dengan konteks pembelajaran yang sedang berlangsung.



*ABSTRACT*

Hermawati, F. Lusi Veranita. 2004. **Developing a Set of Draw Media In Indonesian Study for Foreign Student of Beginner Level's In Puri Bahasa Yogyakarta**. Thesis. Yogyakarta: The Study of Language Education, Art of Indonesia and Area Program. Teachership and Education Science Faculty. Sanata Dharma University

This research is a development research. The product that has been yielded is a set of draw media. The problem formulation stated is: how is the development of draw media in Indonesian study for foreign student of beginner level's in *Puri Bahasa Yogyakarta*?

The goal of this development research is to yielding a draw media for Indonesian studying for foreign student in the beginning level's in *Puri Bahasa Yogyakarta*. The development research is begun with the activity of needs analysis. The activity is done to get information about the student's needs in language contact and the way how to learn Indonesian studying. The information is obtained by using the questionnaire which is allotted to other students. Another activity is interview. Interview is attended to get information about things that related to draw set media development. The interview is done informally.

Draw media development is conducted by using Sadiman's Model. The steps are explained bellow: (a) identifying the requirement and characteristic the student, (b) formulating the instructional goal operationally and specific, (c) formulating material that support for getting a goal, (d) developing the efficacy grader, (e) writing the media script, and (f) perform test and revise.

In this developing research, the researcher make product such a draw media based on the material from 1b modul that's used specifically in studying Indonesian language in *Puri Bahasa Yogyakarta*, especially for foreign people of beginner level's. The draw media is arranged for six lesson, that is seventh to twelve lesson. In each lesson, the draw media consist of 3 phases for each structure, which is: (1) introduction phase, (2) drill phase, and (3) strengthening phase; and one phase for combination of all structures, that is a review phase. This draw media consist of card and serial draw.

The draw media quality is known after done a product try out. The product try out is done to get an input and suggestion toward the developing product. The product try out steps are: (1) the try out with lecturer of Indonesian learning in Sanata Dharma University and the teacher of Indonesia language in *Puri Bahasa Yogyakarta*, and (2) try out in class. The data which to get from both of that try out, used to revise the developing product that is a draw media.

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

This developing product has not been completely tried out in teaching learning activity in class, so there is a possibility of existence to lack in developing this product, moreover, a further research needed to find out the effectiveness of this product after it has been implemented for all of a lesson then to lack of this product after it has been found, so this product needs to be developing according to studying context to go on.

