

ABSTRAK

Prasetyo, Agustinus Bayu. 2012. *Pemanfaatan Media Adobe Captivate 5.5 sebagai Media Pembelajaran dalam Pengajaran Menyimak Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) Tingkat Dasar di Wisma Bahasa Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: PBSID, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Skripsi ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan media *Adobe Captivate 5.5* sebagai media pembelajaran dalam pengajaran pelajaran menyimak Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) tingkat dasar di Wisma Bahasa Yogyakarta?

Pengembangan media ini diawali dengan kegiatan analisis bahan ajar 1B dan analisis kebutuhan. Instrumen yang digunakan untuk analisis kebutuhan adalah instrumen wawancara dan kuesioner analisis kebutuhan pembelajar (*need analysis*). Analisis bahan ajar 1B dilakukan dengan buku ajar yang dimiliki oleh Wisma Bahasa, sedangkan wawancara ditujukan kepada manager bagian pengajaran Wisma Bahasa dan untuk kuesioner analisis kebutuhan pembelajar (*need analysis*) ditujukan kepada lima pembelajar di Wisma Bahasa, kegiatan tersebut dilakukan pada bulan Mei-Juli 2012.

Dari hasil analisis kebutuhan di atas, peneliti telah mengembangkan materi ajar yang diperuntukkan untuk tingkat dasar dan dikemas di dalam media interaktif. Materi ajar tersebut, yaitu: (1) unit 1 “Selamat Pagi!”, (2) unit 2 “ Di Kantor Pos”, (3) unit 3 “Kegiatan Sehari-hari”, (4) unit 4 “Halo, Ada Apa?”, dan (5) unit 5 “Pekerjaan”. Materi tersebut sangat perlu dikembangkan dengan menggunakan media *Adobe Captivate 5.5* agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan inovatif juga berbasis teknologi informasi di era digital ini, pada masing-masing unit yang ada di media interaktif, terdapat indikator pembelajaran dan empat kegiatan pembelajar, yaitu: (1) percakapan (mendengarkan/menyimak), (2) kosakata, (3) struktur dan (4) soal latihan.

Pengembangan media interaktif ini diadaptasi dari model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*)/R&D yang merujuk pada teori Borg dan Gall. Langkah-langkah tersebut dikelompokkan menjadi lima langkah yakni: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli, (4) uji coba lapangan, dan (5) revisi produk.

Guna mengetahui kualitas dan hasil dari pengembangan media ini, peneliti mengadakan uji coba produk dan validasi dari para ahli. Uji coba dilakukan dengan dua tahap, yaitu (1) penilaian dari pengajar Wisma Bahasa, manager bagian pengajaran Wisma Bahasa dan dosen ahli Universitas Sanata Dharma. (2) uji coba lapangan kepada satu pembelajar asing tingkat dasar .

Hasil uji coba dan penilaian validasi tersebut menyatakan bahwa, kelima unit media yang dikembangkan ini sangat layak digunakan sebagai kegiatan pembelajaran menyimak bahasa Indonesia untuk penutur asing tingkat dasar di Wisma Bahasa. Selain itu, media ini dapat digunakan di rumah untuk kegiatan pembelajaran tanpa adanya pengajar.

ABSTRACT

Prasetyo, Agustinus Bayu. 2012. *The Utilization of Adobe Captivate 5.5 Media as a Learning Media in Teaching Listening of Indonesian Language for The Foreigners at Basic Level in Wisma Bahasa Yogyakarta*. Thesis. Yogyakarta: PBSID, Sanata Dharma University Yogyakarta

This thesis is a development research. The issue discussed in this thesis is how to develop and to use Adobe Captivate 5.5 as a learning media in teaching listening of Indonesian language for the foreigners at basic level in Wisma Bahasa Yogyakarta.

The development of this media is started by analyzing learning materials 1B and need analysis. The instruments used for need analysis are interview and questionnaire. The analysis of learning material 1B was conducted using the handbook from Wisma Bahasa, while the interview was addressed to the Wisma Bahasa Manager, and the questionnaire was given to five learners in Wisma Bahasa. This activity was conducted on May up to July 2012.

From the need analysis above, the researcher has developed a learning material aimed for the basic level and packaged in an interactive media. The learning materials are like: (1) Unit 1 "Selamat Pagi!", (2) Unit 2 "Di Kantor Pos", (3) Unit 3 "Aktivitas Sehari-hari", (4) Unit 4 "Halo, Ada apa?", and (5) Unit 5 "Pekerjaan". It is necessary to develop the material, using Adobe Captivate 5.5, to make the learning activity attractive and innovative, and based on information technology of current digital age. For each topic/unit in interactive media, there are four indicators and learning objectives, i.e. (1) (Percakapan), (2) (Kosakata), (3) (Struktur) and (4) Question.

The development of interactive media is adapted from the model of research and development (Research and Development) / R & D which refers to Borg and Gall's theory. Those steps are grouped into five, which are: 1) analyse the product to be developed, 2) develop the initial product, 3) validation by expert, 4) field test, and 5) product revision.

In order to see the quality and the result of this development, the researcher conducted field test and validation by experts. The field test is conducted in two steps by (1) tutors of Wisma Bahasa, education of Wisma Bahasa manager and Sanata Dharma University lecturers. (2) one learner in basic level.

Results shows that those five units of interactive media is appropriate to be used as learning activity in listening of Indonesian language for foreigners at basic level in Wisma Bahasa. Moreover, the learners can learn independently by themselves at home without any the tutors.