



Website Development of Indonesian Culture Teaching Materials based on the International Baccalaureate (IB) Curriculum for BIPA SMA

Pengembangan Laman Bahan Ajar Budaya Indonesia Berdasarkan Kurikulum *International Baccalaureate* (IB) untuk BIPA SMA

Pitra Ramadhani¹, Yulianeta² & Nuny Sulistiany Idris³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Setiabudi No. 229, Kota Bandung, Jawa Barat, 40154

Email: pitra.ramadhani@upi.edu

Abstract

With an international curriculum, *Sekolah Satuan Pendidikan Kerja Sama* (SPK) brings a new perspective to BIPA learning. With limited reference to BIPA materials, this situation is a challenge. The aim of this research is to provide Google Sites-based teaching resources for Indonesian culture. The ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation) is used in this study, which is descriptively analyzed. Respondents in this study were students, subject teachers, media specialists, and material experts. The research instrument used were tested for validity and reliability, including a feasibility test questionnaire, practicality test, and validity test (r number > 0.70). The Indonesian cultural resources for the Indonesian B course came up to have been developed by the requirements of the Language B Policy of the IB DP Curriculum. The policy consists of five themes: identity, experience, human ingenuity, social organization, and sharing the planet. The Google Sites materials consist of a home menu, learning materials, exercises, portfolios, and reflections. The materials are checked for feasibility, practicality, and effectiveness. According to test results, Indonesian cultural materials are considered highly relevant and appropriate (91.1%), efficient (87.8%) and highly effective (86.7%) in conducting BIPA learning. It is hoped that the page-based product of the Indonesian cultural materials Google site will be a reference for BIPA learning.

Keyword: BIPA high school, Google Sites, teaching materials

Abstrak

Sekolah Satuan Pendidikan Kerja Sama (SPK) yang berkurikulum internasional, memberikan warna baru pada pembelajaran BIPA.

Kondisi ini memberikan tantangan di tengah keterbatasan referensi bahan ajar pembelajaran BIPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk bahan ajar budaya Indonesia berbasis Google Sites. Penelitian ini menggunakan *Research & Development (R&D)* dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*) dan dianalisis secara deskriptif. Responden penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran, dan peserta didik. Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitas meliputi kuesioner uji kelayakan, uji kepraktisan dan uji efektivitas (r hitung $> 0,70$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar budaya Indonesia pada mata pelajaran bahasa Indonesia dirancang sesuai dengan ketentuan dalam panduan *Language B* pada kurikulum IB DP terdiri dari 5 topik yaitu identitas, pengalaman, kecerdasan manusia, organisasi sosial dan berbagi planet. Google Sites bahan ajar ini terdiri dari menu beranda, materi pembelajaran, latihan, portofolio dan refleksi. Bahan ajar diuji kelayakan, kepraktisan dan efektivitasnya. Hasil pengujian menunjukkan produk bahan ajar budaya Indonesia dinilai sangat valid/ layak (91,1%), sangat praktis (87,8%) dan sangat efektif (86,7%) untuk diimplementasikan pada pembelajaran BIPA. Produk bahan ajar budaya Indonesia berbasis laman Google Sites diharapkan mampu menjadi pilihan referensi dalam pembelajaran BIPA.

Kata kunci: bahan ajar, BIPA SMA, Google Site

Pendahuluan

Sekolah internasional yang sejak 2014 berganti status menjadi sekolah Satuan Pendidikan Kerjasama (SPK), sudah sejak lama ikut meramaikan dan terlibat dalam tumbuhnya program bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA). Hingga saat ini, ada 681 sekolah yang telah terdaftar dan disetujui sebagai sekolah SPK yang meliputi PAUD 72 sekolah, TK 115 sekolah, SD, 196 sekolah, SMP 176 sekolah, dan SMA 122 sekolah. Kurikulum International Baccalaureate (IB) saat ini sedang berkembang pesat dan diaplikasikan pada banyak sekolah Satuan Pendidikan Kerjasama (SPK) di Indonesia. International Baccalaureate (IB) sendiri sebagai sebuah organisasi telah berdiri sejak tahun 1968 di Jenewa dan IB menggunakan pendekatan pembelajaran holistik (International Baccalaureate, 2017). Terdapat 4 tingkatan program dalam kurikulum International Baccalaureate (IB), yaitu *Primary Years Programme (PYP)* ditujukan untuk anak berusia 3-12 tahun, *Middle Years Programme (MYP)* ditujukan untuk anak yang berusia 11-16 tahun, *Diploma Programme (DP)* untuk usia 16-19 tahun, dan *IB Career Related Programs*.

Program Diploma ini merupakan program dua tahun khusus untuk kelas 11 dan 12 ini, menawarkan dua kelas bahasa yang berbeda. Pertama adalah kategori kelas Bahasa A yang berfokus pada bahasa dan sastra (International Baccalaureate, 2017), sementara pada kategori kelas Bahasa B fokus utamanya ada pada pemerolehan bahasa peserta didik (International Baccalaureate, 2020).

Pengadaan dan pemilihan kelas bahasa ini sangat tergantung pada minat dan kemampuan peserta didik terhadap pembelajaran. Sementara bahan ajar bermuatan budaya Indonesia di sekolah SPK yang menggunakan kurikulum IB di Indonesia belum banyak dikembangkan dan masih terbatas. Bahan ajar yang disediakan kurikulum IB terbatas pada bahan ajar bahasa Inggris, meskipun dapat diterjemahkan namun terdapat perbedaan yang sangat mencolok berkaitan dengan konteks budayanya. Ogina (2021) dalam penelitiannya juga mengungkapkan sebanyak 74,4% pengajar BIPA sangat mengandalkan internet untuk memperoleh bahan ajar yang sesuai khususnya bahan ajar untuk kemampuan menyimak, sehingga tergambar bahwa para pengajar BIPA termasuk guru di sekolah SPK sangat bergantung pada produk bahan ajar digital.

Kusmiatun (2015) mengungkapkan bahwa semua bentuk benda dan kegiatan yang memiliki kandungan unsur budaya dapat dijadikan media pembelajaran BIPA yang berbasis budaya. Pembelajaran BIPA, pada pelaksanaannya menuntut pengajar untuk memberikan pengetahuan tentang identitas dan beragamnya budaya bangsa Indonesia. Kebudayaan yang terdapat pada penelitian ini merujuk pada kebudayaan universal Koentjaraningrat. Ketujuh unsur tersebut meliputi (1) bahasa, (2) religi, (3) pengetahuan, (4) organisasi sosial, (5) teknologi dan peralatan hidup, (6) kesenian dan (7) sistem mata pencaharian (2009: 264-269). Ketujuh unsur budaya tersebut dikaji dan dianalisis untuk menjadi pilihan materi ajar bagi peserta didik kelas Bahasa B pada kurikulum IB.

Prastowo (2015) mengungkapkan bahwa saat pengajar hanya menggunakan bahan ajar konvensional tanpa melakukan pengembangan yang inovatif, maka mutu pembelajaran akan rendah. Pengajar dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menghasilkan bahan ajar yang mudah digunakan kapan dan di mana saja. Bahan ajar tersebut juga harus memiliki daya tarik agar peserta didik antusias menggunakannya.

Majid (2006: 174) dalam bukunya menyebutkan bahwa bahan ajar berdasarkan bentuknya dapat terbagi empat jenis, yaitu (1) bahan cetakan, berupa buku pedoman, buku atau modul, lembaran kerja, brosur, *leaflet*, *wallchart*, gambar, model; (2) bahan audio, berupa kaset, radio, piringan hitam, cakram padat; (3) bahan audio-visual, berupa video dan film; (4) bahan ajar interaktif. Konten laman berfungsi untuk mengelola berbagai bahan ajar yang dapat diakses kapan saja dari semua perangkat yang terhubung dengan jaringan Internet. Konten bahan ajar dapat berupa laman, media audio, video, gambar, multimedia interaktif, file, dan lainnya. Selain sebagai media untuk mengelola bahan ajar, laman ini juga dapat dimanfaatkan sebagai portofolio peserta didik selama proses pembelajaran.

Penelitian ini akan memanfaatkan platform Google Sites yang berisi materi budaya Indonesia, agar menjadikan pembelajaran menarik secara alami dan peserta didik dapat menggunakannya kapan dan di mana saja. Google Sites merupakan salah satu aplikasi dari Google Workspace yang digunakan oleh

komunitas Sekolah Mutiara Nusantara untuk seluruh aktivitas belajar dan administrasi. Aplikasi ini ramah pengguna dan dapat dikembangkan oleh beberapa pengguna secara bersamaan dalam waktu langsung. Faktor ini yang menjadi fondasi untuk mengembangkan bahan ajar budaya Indonesia berbasis laman. peserta didik sudah terbiasa dengan fitur-fitur dari Google Workspace, sehingga akan memudahkan proses pembelajaran itu sendiri.

Penelitian sebelumnya yang telah membahas budaya Indonesia dalam pembelajaran BIPA terdapat pada artikel Hamid (2020) yang fokus kepada pengembangan model bahan ajar pada kurikulum International Baccalaureate (IB) dan memilih mata pelajaran Bahasa Indonesia A pada unit intertekstualitas bukan pada bahan ajar budaya Indonesia. Sementara, Amandangi (2020) membahas budaya Indonesia yang terdapat pada cerita rakyat Jawa Tengah sebagai bahan pengayaan kepada siswa.

Hal serupa juga dilakukan oleh Hendrawati (2020) melalui penelitiannya yang mengungkapkan budaya Jawa yang terdapat dalam novel *Entrok* karya Okky Madasari, namun belum menggambarkan budaya Indonesia secara umum untuk kebutuhan peserta didik. Namun demikian pada penelitian Hendrawati ini telah mampu memunculkan tradisi, ritual, dan penggunaan bahasa yang dapat digunakan untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada peserta didik BIPA. Halimah (2019), telah mengungkapkan materi budaya Indonesia yang dibandingkan dengan dengan budaya Jepang yang terdapat pada cerita rakyat *Timun Mas* dan *Momotaro* melalui penelitiannya, sementara pada penelitian, Rohimah (2018), dijelaskan pentingnya internalisasi budaya Indonesia pada pembelajaran BIPA.

Pada penelitian-penelitian terdahulu hanya fokus pada salah satu budaya yang berasal dari daerah tertentu saja, belum menggambarkan budaya Indonesia secara umum untuk pembelajaran BIPA SMA. Perbedaan antara penelitian terdahulu, penelitian ini akan fokus pada unsur budaya Indonesia secara umum agar memberikan pemahaman budaya Indonesia secara lebih luas dan diberikan pada peserta didik kelas Indonesia B di Sekolah Mutiara Nusantara yang menggunakan kurikulum IB.

Pengembangan materi ajar menggunakan Google Sites juga menggunakan konsep rumah tumbuh yang menjadi kebutuhan di kelas, hal ini belum dibahas pada penelitian-penelitian terdahulu dan menjadi pembeda dengan penelitian ini. peserta didik juga diharapkan dapat terlibat secara penuh untuk menjadikan Google Sites ini menjadi portofolio mereka.

Atas dasar latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan laman bahan ajar budaya Indonesia berdasarkan kurikulum International Baccalaureate (IB) untuk BIPA SMA. Hasil produk dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pengayaan budaya Indonesia berbasis Google Sites yang mampu diakses secara daring dalam proses pembelajaran serta sebagai sumber belajar mandiri peserta didik dan

menjadikannya sebagai *platform* portofolio dalam kelas Indonesia B dengan konsep rumah tumbuh.

Metode

Penelitian ini mengaplikasikan metode penelitian dan pengembangan (R&D) untuk membuat dan meninjau tanggapan peserta didik terhadap materi budaya Indonesia berbasis laman. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development and production, implementation, and evaluation*).

Pendekatan pengembangan pembelajaran yang sistematis dapat digambarkan menggunakan model ADDIE. Pemilihan model penelitian ini didasarkan pada produk yang akan dikembangkan yaitu pada bentuk media pembelajaran, bukan pada jenis desain perangkat lunak. Oleh karena itu, metode ADDIE cocok untuk proses pengembangan produk (Branch, 2009).

Sebelum membuat laman bahan ajar, peneliti menganalisis kebutuhan bahan ajar dengan menganalisis kurikulum dan jenis bahan ajar yang dibutuhkan. Penekanan dalam program IB DP pada Sekolah Mutiara Nusantara adalah mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahaman antar budaya, keterbukaan pikiran, dan sikap yang perlu mereka hormati, serta mengevaluasi berbagai sudut pandang. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan silabus mata pelajaran Indonesia B yang merupakan pembelajaran pemerolehan atau akuisisi bahasa. Kemudian peneliti mengumpulkan informasi dan menggali masalah apa yang dihadapi dalam perancangan bahan ajar di Sekolah Mutiara Nusantara melalui kegiatan observasi dan wawancara.

Penelitian ini diawali dengan membuat analisis permasalahan dan kebutuhan siswa. Tahapan-tahapan tersebut dilaksanakan berdasarkan analisis kurikulum dan silabus yang meliputi kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi. Selanjutnya, menganalisis sumber belajar melihat ketersediaan, kesesuaian serta kemudahan penggunaan. Terakhir, dilakukan analisis kebutuhan peserta didik pada saat proses wawancara dengan beberapa peserta didik untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan peserta didik dalam belajar. Kemampuan siswa untuk mandiri dalam pembelajaran menjadi tujuan pencapaian, sehingga dengan adanya bahan dan materi ajar berbasis *laman (google sites)* diharapkan siswa menjadi mandiri dalam memahami materi budaya. Pada penelitian ini *google form* digunakan sebagai kuesioner yang dibagikan kepada peserta didik dan pengajar.

Pada tahapan desain, peneliti akan menyusun teks audio, teks gambar, pemahaman isi mengenai kebudayaan berbasis *laman (google sites)* yang dapat digunakan tanpa batas ruang dan waktu. Jenis teks yang akan ditampilkan pada laman bahan ajar budaya Indonesia ini berupa teks tertulis, teks audio, teks visual, dan teks audio-visual. seluruh jenis teks ini memungkinkan untuk diaplikasikan pada laman. Teks-teks autentik yang berasal dari media massa, media sosial, rekaman dokumentasi, karya jurnalistik dan lainnya, dipilih agar peserta didik dapat memahami bagaimana bentuk dan format dari setiap teks yang dipelajari.

Pada tahap Pengembangan, peneliti mengembangkan produk berbasis laman (google sites). Setelah menyusun materi budaya, hal selanjutnya yang dilakukan adalah menambahkan video budaya dan membuat beberapa latihan soal kemampuan berbicara untuk melengkapi konten. Tahap pengembangan produk selanjutnya adalah penggabungan materi budaya dan soal latihan menjadi bagian yang terintegrasi. Pada tahap ini akan dihasilkan suatu produk yang siap dinilai kelayakannya dan diujicobakan kepada pengguna. Tiga orang validator yang terdiri dari (1) ahli media, (2) ahli materi, dan (3) guru mata pelajaran akan memvalidasi bahan ajar berbasis Google Sites tersebut ketika telah berhasil dikembangkan. Hal ini berfungsi untuk menilai kelayakan rancangan bahan ajar. Jika hal ini dianggap belum atau tidak layak, maka akan ditinjau kembali dan bahan ajar dapat digunakan jika sudah dianggap layak.

Selanjutnya adalah saat ketiga validator menyatakan bahwa bahan ajar valid, maka tahap implementasi dapat dimulai. Tahap uji coba diimplementasikan terbatas pada 6 orang peserta didik yang terdiri dari masing-masing 2 peserta didik kemampuan mahir, kemampuan menengah dan kemampuan kurang atau rendah. Setelah tahap uji coba, kemudian dilakukan uji kepraktisan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kegunaan dari bahan ajar berbasis laman google sites oleh peserta didik. Bahan ajar digolongkan praktis apabila hasil uji cobanya baik/praktis sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Namun, ketika hasilnya menunjukkan bahwa hasilnya tidak praktis, perlu dilakukan pemeriksaan silang antara sampel penelitian dengan input.

Terakhir adalah tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil pada setiap fase. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil dari tahap-tahap sebelumnya. Proses evaluasi penelitian ini dilakukan oleh pengguna yaitu pengajar dan tiga orang validator. Sebagai pengguna produk, respons ini digunakan untuk mengevaluasi kelayakan materi pengayaan budaya berdasarkan Google Sites dari sudut pandang pengguna.

Penulis menerapkan teknik pengumpulan data dengan angket yang dibagikan melalui Google form kepada peserta didik, guru mata pelajaran, ahli materi, dan ahli media. Empat jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket analisis masalah dan kebutuhan pengguna, angket uji kelayakan bahan ajar, angket uji kepraktisan bahan belajar, dan angket uji keefektifan bahan ajar. Data-data yang dihasilkan dianalisis dan difokuskan pada tujuan penelitian, yaitu produksi bahan ajar berbasis laman situs Google yang pantas. Kriteria kelayakannya adalah persyaratan kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang laman Google Sites. Analisis data penelitian meliputi uji kelayakan, uji kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar budaya Indonesia.

Hasil dan Pembahasan

Bagian ini berisi uraian mengenai pengembangan laman bahan ajar budaya Indonesia berdasarkan kurikulum International Baccalaureate untuk BIPA SMA.

Hasil

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima fase: Analisis, desain, pengembangan, implementasi serta evaluasi. Produk yang dikembangkan merupakan laman bahan ajar pengayaan budaya Indonesia untuk bahasa Indonesia B pada kelas 11 dan 12, berdasarkan kurikulum International Baccalaureate Diploma Program (IBDP).

Tahap Analisis

Hasil analisis masalah dan kebutuhan yang dihadapi oleh peserta didik, guru mata pelajaran antara lain yaitu:

Tabel 1. Analisis Permasalahan dan Kebutuhan Pengguna

Pengguna Bahan Ajar	Permasalahan	Kebutuhan
Peserta didik	Peserta didik memiliki paparan budaya Indonesia yang terbatas, sehingga sulit untuk memahami materi yang bermuatan budaya Indonesia.	Peserta didik membutuhkan berbagai materi budaya Indonesia untuk memahami masyarakat Indonesia secara umum. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berbahasanya dalam konteks dan topik yang beragam.
Guru mata pelajaran	Terbatasnya bahan ajar dengan konteks budaya Indonesia, sehingga guru kesulitan untuk memilih muatan budaya Indonesia yang sesuai dengan latar belakang dan kebutuhan peserta didik berdasarkan kurikulum IBDP.	Guru membutuhkan banyak referensi materi budaya Indonesia, sehingga memiliki pilihan bahan ajar bermuatan bermuatan budaya Indonesia berdasarkan kurikulum IBDP.

Tahap Perencanaan

Peneliti merancang sebuah bahan ajar tentang budaya Indonesia berbasis laman Google Sites yang selaras dengan kebutuhan pengajar dan peserta didik. Tujuannya adalah untuk menyiapkan desain awal prototipe dari bahan ajar dan alat penilaian. Tahap perencanaan terdiri dari beberapa langkah: (1) mengkonstruksi tes; (2) pemilihan media; (3) desain awal.

Mengkonstruksi Tes

Penyusunan tes bertujuan untuk mengevaluasi bahan ajar budaya Indonesia yang akan dikembangkan, terutama dari segi kelayakan, kepraktisan dan keefektifannya.

Pemilihan Media

Pemilihan media adalah tentang menemukan media yang sesuai untuk menampilkan dan menyampaikan isi pembelajaran. Hasil temuan dari analisis panduan kurikulum IB, kecocokan antara karakteristik peserta didik dan sumber produksi media, maka sumber daya yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah bahan ajar budaya Indonesia yang disajikan di Google Sites.

Desain Awal

Pada desain awal, rencana bahan ajar bersumber pada hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap analisis, dengan menggunakan kriteria yang ditentukan oleh media dan format yang sesuai. Kemudian, peneliti mulai menyusun teks audio, teks gambar, pemahaman isi mengenai kebudayaan berbasis laman Google Sites yang dapat diakses kapanpun dan di mana saja. Pada langkah ini, desain awal laman bahan ajar budaya Indonesia terdiri dari beberapa bagian, (1) menu beranda; (2) menu silabus; (3) menu materi pembelajaran; (4) menu latihan; (5) menu portfolio; dan (6) menu refleksi.



Gambar 1. Tampilan menu beranda



Gambar 2. Tampilan menu silabus

Menu Beranda

Menu beranda merupakan tampilam utama berisi informasi tentang bahan ajar budaya Indonesia berdasarkan laman Google Sites dan perkenalan dengan tim pengajar.

Menu Silabus

Menu silabus berisikan informasi mengenai silabus yang digunakan sebagai panduan dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia (Language B). Penyimpanan silabus bahasa indonesia B di Google Sites bertujuan untuk memudahkan peserta didik mempelajari topik yang akan dipelajari di kelas pada pertemuan-pertemuan selanjutnya. Sehingga para peserta didik dapat mempersiapkan diri lebih awal.



Gambar 3. Tampilan menu materi pembelajaran

Menu Materi Pembelajaran

Menu materi pembelajaran terbagi menjadi sub-sub materi, dengan materi yang telah dirancang dengan baik sehingga peserta didik tidak hanya bisa membaca materi tetapi bisa juga melakukan *download*. Materi pembelajaran terdiri dari sub materi atau tema identitas, pengalaman, kecerdasan manusia, organisasi sosial dan berbagi planet.

Menu tema pembelajaran dilengkapi dengan beberapa topik, dan masing-masing topik berisi tentang fenomena yang ada di masyarakat yang erat kaitannya dengan budaya Indonesia. Contoh fenomena disampaikan dalam bentuk video (*youtube*), teks berita, poster dan lain-lain. Pendekatan ini dilakukan karena media yang menggunakan audio visual terbukti lebih menstimulasi anak dalam pembelajaran. Menurut studi meta-analisis oleh Felianti et al. (2022) menemukan bahwa media pembelajaran video dinilai dapat berpengaruh dalam memaksimalkan performa peserta didik sekolah dasar (hasil uji Ancova 88,280). Nurwahidah dkk. (2021) menyatakan bahwa media video dapat digunakan untuk menyebarkan ide inovasi. Media video tidak hanya dapat

menggabungkan gambar dan suara, tetapi juga dapat dikemas dalam berbagai format.



Gambar 4. Tampilan menu latihan

Menu Latihan

Pengajar mata pelajaran bahasa Indonesia dapat menggunakan menu latihan untuk memberikan informasi dan instruksi kepada peserta didik terkait soal latihan dan tugas.

Menu Portofolio

Menu portofolio digunakan oleh peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia B untuk menampilkan hasil pembelajaran berupa tulisan dan rekaman percakapan. Laman dengan konsep rumah tumbuh ini memungkinkan peserta didik lain untuk belajar secara mandiri melalui menu portofolio ini. Peserta didik akan diberi akses untuk dapat mengunggah hasil pekerjaannya ke laman secara mandiri.



KEMAMPUAN BERBICARA

Penilaian Oral Internal



Gambar 5. Tampilan menu portofolio

Menu Refleksi

Menu refleksi digunakan oleh peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk menyampaikan umpan balik setiap menyelesaikan pembelajaran. Refleksi yang disampaikan oleh peserta didik terdiri dari refleksi manfaat pembelajaran, rencana untuk meningkatkan hasil belajar, dan refleksi metode belajar. Menu refleksi juga dapat digunakan guru dalam mendapatkan informasi mengenai proses pembelajaran dari peserta didik. Tujuan refleksi ini untuk mengevaluasi dan meningkatkan proses pembelajaran yang akan diberikan guru kepada peserta didik.



Gambar 6. Tampilan menu refleksi

Tahap Pengembangan

Tahapan pengembangan bahan ajar ini tidak berlangsung secara linier. Setelah bahan ajar budaya Indonesia selesai dikembangkan, akan dilakukan uji kelayakan agar produk yang dikembangkan diketahui layak atau tidaknya digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh pertanyaan bersifat “valid”. Berdasarkan hasil pengujian validitas, kuesioner dengan 9 butir pertanyaan ini telah diisi oleh 30 responden (guru SMA) di sekolah lain. Hasil perhitungan validitas menunjukkan 9 butir pertanyaan dinyatakan valid dengan r hitung $>$ r tabel. Setelah uji validitas, dilakukan juga uji reliabilitas dengan nilai Cronbach Alpha 8,164 ($>$ 0,70) yang menunjukkan bahwa kuesioner tersebut reliabel. Setelah kuesioner dinyatakan valid dan reliabel kemudian dilakukan uji kelayakan dengan melibatkan ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran sebagai penilainya.

Tahap Implementasi

Implementasi program adalah tahapan menginterpretasikan desain sesungguhnya dalam bentuk media pembelajaran berbasis laman Google Sites.

Pemanfaatan Google Sites diharapkan mampu menjawab masalah media pembelajaran selama ini. Seperti yang dipahami, keterbatasan bahan ajar interaktif yang tidak membutuhkan memori *smartphone* yang besar adalah persoalan yang harus kita hadapi pada saat ini. Alasan inilah yang menjadi salah satu tujuan untuk mengembangkan materi ajar digital berbasis Google Sites. Penggunaan bahan ajar tersebut tidak membutuhkan kapasitas penyimpanan yang besar karena *browser* menyimpan materi pembelajaran digital berbasis halaman yang dapat digunakan di mana dan kapan saja (Fernando et al., 2022).

Uji Kepraktisan Bahan Ajar

Hasil pengujian validitas instrumen uji kepraktisan menunjukkan bahwa seluruh pertanyaan bersifat "valid". Berdasarkan hasil pengujian validitas, kuesioner dengan 12 butir pertanyaan ini telah diisi oleh 30 responden (peserta didik tingkat SMA) di sekolah lain. Hasil perhitungan validitas menunjukkan 12 butir pertanyaan dinyatakan valid dengan r hitung $>$ r tabel. Selain uji validitas, dilakukan juga uji reliabilitas dan diperoleh nilai cronbach alpha 11,238 ($>$ 0,70) yang menunjukkan bahwa kuesioner tersebut reliabel. Setelah kuesioner dinyatakan valid dan reliabel kemudian dilakukan uji kepraktisan dengan melibatkan peserta didik sebagai penilainya. Uji kepraktisan ini dilakukan dalam uji coba terbatas terhadap 6 peserta didik yang dibagi menjadi 2 peserta didik yang mahir, 2 peserta didik dengan kemampuan menengah, dan 2 peserta didik yang kurang atau rendah.

Tahap Evaluasi

Laman Google Sites ini merupakan pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini yang dilengkapi rancacngan pembelajaran, materi, animasi, ruang untuk mengumpulkan hasil karya dan kerja peserta didik, ruang diskusi hingga soal latihan dan ulangan. Tujuan pengembangan bahan ajar adalah untuk memfasilitasi pembelajaran peserta baik sendiri maupun kelompok, memotivasi dan membantu peserta didik dalam pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Google Sites adalah alat yang menarik untuk dipelajari dan dikembangkan. Pertama, Google Sites tidak berbayar. Kedua, Google sites relatif mudah dibuat dan memiliki keunggulan sebagai media yang ramah pengguna dan mudah digunakan. Ketiga, Google Sites memberikan kemungkinan pengguna untuk berkolaborasi dalam pemanfaatannya. Keempat, terdapat fasilitas penyimpanan daring sebesar 100 MB secara cuma-cuma. Kelima, tentunya mudah ditelusuri dengan mesin pencari Google. Terdapat satu atau dua hal menarik lainnya yang masih dapat dikembangkan dari media ini. Pada tahap akhir evaluasi, peneliti melakukan evaluasi para ahli dan peserta didik melalui uji efektivitas.

Uji Efektivitas Bahan Ajar

Instrumen yang digunakan dalam uji efektivitas telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh pertanyaan bersifat "valid". Berdasarkan hasil pengujian validitas, kuesioner dengan 11 butir pertanyaan ini telah diisi oleh 30 responden (peserta didik 20 orang dan guru SMA 10 orang) di sekolah lain. Hasil perhitungan validitas menunjukkan 11 butir pertanyaan dinyatakan valid dengan r hitung $>$ r tabel. Uji reliabilitas juga dilakukan dan diperoleh nilai Cronbach Alpha 10,253 ($>$ 0,70) yang menunjukkan bahwa kuesioner tersebut reliabel. Setelah kuesioner dinyatakan valid dan reliabel, lalu dilakukan uji efektivitas dengan melibatkan ahli materi dan media, guru mata pelajaran serta peserta didik sebagai penilainya.

Hasil uji efektivitas ahli materi dan media, guru mata pelajaran dan peserta didik menunjukkan mayoritas orang ($>$ 4 orang) sangat setuju bahwa bahan ajar budaya Indonesia berbasis Google Sites memenuhi hampir semua indikator penilaian. Adapun penilaian "tidak setuju" ditemukan pada indikator kemudahan untuk diakses. Berdasarkan hasil penilaian instrumen uji efektivitas bahan ajar budaya Indonesia dapat kita peroleh hasil bahwa dari 11 butir pertanyaan dalam instrumen uji efektivitas bahan ajar menunjukkan nilai rata-rata 86,7% dengan predikat "sangat efektif". Pada tahapan evaluasi produk, peserta didik memberikan penjelasan tentang kelebihan produk bahan ajar budaya Indonesia yaitu isi materi menarik karena memberikan pengetahuan baru.

Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan interpretasi hasil pengembangan laman bahan ajar budaya Indonesia berdasarkan kurikulum International Baccalaureate (IB) untuk BIPA SMA menggunakan model ADDIE sebagai tujuan penelitian ini.

Berdasarkan hasil penilaian instrumen uji kelayakan bahan ajar dapat kita peroleh hasil bahwa dari 9 butir pertanyaan dalam instrumen uji kelayakan bahan ajar menunjukkan nilai rata-rata 91,1% dengan predikat "sangat valid/layak". Pada tahapan pengembangan produk, para ahli memberikan penjelasan tentang kelebihan produk bahan ajar budaya Indonesia yaitu media yang digunakan cukup menarik dan relevan dengan perkembangan dunia pendidikan saat ini.

Ahli media dan materi, guru mata pelajaran menilai bahwa budaya Indonesia sebagai bahan ajar berdasarkan laman Google Sites menunjukan nilai rata-rata 100,0% untuk indikator materi mendukung pencapaian peserta didik pada silabus bahasa Indonesia B kurikulum IBDP, indikator unsur budaya Indonesia yang ditampilkan dari bahan otentik telah menyertakan sumber asli, indikator unsur kebudayaan Indonesia yang ditampilkan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, serta indikator materi budaya Indonesia menggunakan sumber-sumber otentik yang sesuai dengan konteks Indonesia. Ahli materi memberikan saran terkait dengan isi materi kebudayaan agar dapat

ditambahkan beberapa kalimat singkat sebagai pengantar setiap video yang bertujuan untuk memudahkan penerimaan dan pemahaman peserta didik.

Penilaian dan masukan yang dihasilkan dari bahan ajar terkait dengan indikator penggunaan kaidah bahasa Indonesia yang baik oleh ahli materi dan guru mata pelajaran yaitu agar lebih konsisten dalam penggunaan dan penggunaan istilah bahasa Indonesia dan bahasa asing dan menggunakan istilah-istilah yang dipahami oleh peserta didik. Uji kelayakan pada penelitian pengembangan produk dapat dilakukan berkali-kali hingga produknya dinyatakan layak (Nugroho dan Grendi, 2021). Namun, penelitian ini hanya melakukan satu kali pengujian karena hasil uji kelayakannya menunjukkan nilai rata-rata 91,1%, artinya produk tersebut sangat valid/layak untuk digunakan.

Sementara pada hasil uji kepraktisan pada peserta didik menunjukkan sebagian besar orang (>4 orang) sangat setuju bahwa bahan ajar Budaya Indonesia memberikan kemudahan instruksi dan informasi, kemudahan memahami materi, kemudahan belajar dan mengunggah hasil belajar serta mampu memberikan motivasi belajar. Selain itu proporsi yang sama ditunjukkan pada indikator penilaian pengemasan dan relevansi materi serta indikator jenis teks dengan rentang nilai sangat setuju dan setuju. Namun untuk indikator lainnya, hasil penilaian menunjukkan sebaran di rentang nilai tidak setuju sampai dengan sangat setuju. Adapun penilaian “tidak setuju” ditemukan pada indikator tampilan. Peserta didik tersebut beranggapan bahwa tampilannya kurang menarik dan terkesan monoton. Kemudian beberapa penilaian netral yang ditemukan pada indikator tampilan, ketersediaan contoh, ilustrasi dan gambar, ketertarikan menggunakan Google Sites serta motivasi belajar.

Hal ini terjadi karena peserta didik merasa sudah terpapar dengan tampilan materi yang diberikan. Perlu diketahui bahwa tampilan Google Sites bukan sesuatu yang asing dan juga mudah dimengerti serta peserta didik terbiasa menggunakan media google classroom dalam pembelajaran sehari-hari di Sekolah Mutiara Nusantara. Hasil penilaian tersebut kemudian dibandingkan dengan kriteria pemberian nilai kepraktisan menurut Riduwan (2010). Berdasarkan hasil penilaian instrumen uji kepraktisan bahan ajar budaya Indonesia dapat kita peroleh hasil bahwa dari 12 butir pertanyaan dalam instrumen uji kepraktisan bahan ajar menunjukkan nilai rata-rata 87,8% dengan predikat “Sangat Praktis”. Hal utama yang cukup penting, melalui tersedianya bahan ajar budaya Indonesia berbasis Google Sites hasil keluaran dari penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan prestasi peserta didik. Dewi (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa e-learning berbasis Google Sites yang dikembangkannya layak dan efektif untuk memaksimalkan kinerja Peserta didik dalam mempelajari animasi 2D. Materi disajikan dengan lengkap dalam e-learning berbasis Google Sites. Penggunaan video pembelajaran, soal daring dan formulir kumpulan tugas yang mempermudah peserta didik belajar secara independen di mana dan kapan saja.

Melalui bahan ajar ini, peserta didik tidak mengalami kendala dalam mengakses *website*. Mereka hanya membutuhkan *smartphone/laptop* yang terhubung dengan jaringan internet. Selain itu, rata-rata nilai peserta didik untuk indikator pengemasan bahan ajar relevan dengan materi yaitu 90,0%. Pemilihan model atau media belajar berbasis laman Google Sites ini sudah disesuaikan dengan harapan yang ingin dicapai dengan mengacu pada panduan/ *guideline* language B yang dikeluarkan oleh IB (International Baccalaureate). Tidak ada model atau media yang paling baik dibandingkan dengan yang lain, semua model atau media akan baik jika penggunaannya tepat artinya digunakan pada materi pelajaran yang sesuai dan relevan. Salah satu inovasi pembelajaran yang sudah banyak dimanfaatkan guru adalah pemanfaatan laman dalam pembelajaran melalui pembelajaran berbasis web (PBW).

Hasil pengujian efektivitas bahan ajar budaya Indonesia berbasis laman Google Sites berkisar antara 71,1% - 93,3% yang artinya ada di rentang efektif - sangat efektif. Hasil penilaian dari peserta didik memberikan komentar pada indikator kemudahan akses dengan rentang nilai 2-5 yaitu beberapa diantaranya mengalami kendala ketika menggunakan bahan ajar harus terkoneksi dengan internet serta mengakses beberapa video yang membutuhkan kuota cukup besar. Selain itu, ahli media juga memberikan saran agar menambahkan petunjuk cara menggunakan laman tersebut. petunjuk penggunaan laman harus dapat memberikan informasi tentang (1) cara mempelajari topik dengan benar sesuai dengan materi dan media yang disediakan, (2) diskusi langsung pada halaman interaktif yang disediakan, dan (3) petunjuk mengunduh dan berbagi media, seperti video, audio dan Tugas.

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar tentang budaya Indonesia yang bermutu tinggi, dengan mempertimbangkan validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Validitas bahan kajian ditentukan oleh survey ahli yang dalam hal ini termasuk dalam kategori valid. Penelitian yang dilakukan di Sekolah Mutiara Nusantara tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis laman Google Sites dalam pembelajaran bahasa Indonesia mampu mengembangkan dan menghasilkan bahan ajar yang valid, praktis dan efektif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nalasari et al. (2021), bahan ajar yang berbasis pada laman Google Sites yang membahas pemanfaatan sumberdaya alam di Indonesia bagi siswa kelas IV SD masuk dalam kategori sangat baik dan dinilai valid. Disebutkan juga bahwa laman ini praktis diintegrasikan dalam proses belajar oleh pengajar dan peserta didik. Laman ini juga dapat digunakan sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran.

Dalam proses belajar, penjelasan topik diberikan pengajar dengan mengunggah materi ke Google Sites, sehingga peserta didik dapat langsung mengakses semua materi-materi yang pelajari di Google Sites. Hasil penelitian ini memiliki kemiripan dengan penelitian Sitepu dan Herlinawati (2022), yang mengembangkan Google Sites sebagai media belajar untuk materi ikatan ion dan kovalen yang sudah memenuhi standar kriteria yang didasarkan pada versi BSNP

yang valid dan redundan dengan rata-rata peringkat kelayakan isi 3,63; kelayakan bahasa 3,85; kelayakan penyajian 3,87; dan kelayakan grafis 3.74.

Bangun (2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa selain bertujuan untuk membuat bahan ajar yang layak, praktis, dan efektif namun pengembangan laman Google Sites untuk pembelajaran juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan peserta didik dalam mata kuliah *Advanced Reading Comprehension* setelah Google Sites digunakan sebagai media pembelajaran.

Simpulan

Merujuk pada hasil penelitian dan pembahasan maka disimpulkan bahwa telah dihasilkan sebuah bahan ajar bermuatan budaya Indonesia berbasis laman Google Sites untuk peserta didik BIPA SMA berdasarkan kurikulum International Baccalaureate dengan hasil evaluasi proses, dan hasil belajar yang memenuhi kriteria kelayakan yaitu: 1) materi budaya Indonesia pada kelas Indonesia B berdasarkan kurikulum IB terdiri dari 5 topik utama yaitu identitas, pengalaman, kecerdasan manusia, organisasi sosial dan berbagi planet; 2) desain laman materi bahan ajar budaya Indonesia pada laman google sites mencakup menu beranda, tema pembelajaran, latihan, portofolio dan refleksi; 3) hasil uji kelayakan bahan ajar yang mencakup aspek desain, media, dan materi yaitu sebesar 91,1 % dan termasuk dalam kriteria "sangat valid"; 4) hasil uji praktikalitas berdasarkan evaluasi yang melibatkan peserta didik yaitu sebesar 87,8 % dan termasuk dalam kriteria "sangat praktis"; 5) hasil uji efektivitas berdasarkan evaluasi yang melibatkan para ahli dan peserta didik yaitu sebesar 86,7 % dan termasuk dalam kriteria "sangat efektif".

Rujukan

- Abdul Majid. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amandangi, D. P., Mulyati, Y., & Yulianeta, Y. (2020). Cerita Rakyat Sebagai Bahan Pengayaan Literasi Budaya Bagi Pemelajar BIPA Tingkat Menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 20(2), 157-166.
- Bangun, RH dkk. (2022). *Google Sites as Learning Media in the Material Development of Advanced Reading Comprehension*. *International Journal of Research and Review Vol. 9; Issue: 7; July 2022 Website: www.ijrrjournal.com. E-ISSN: 2349-9788; P-ISSN: 2454-2237*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer.
- Dewi, N.C. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10 (1) 2020. p-ISSN 2089-483X e-ISSN 2655-8130. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/diadik/article/view/18149>.
- Felianti dkk. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Video terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD. *Sultra Educational Journal Vol 2 No 2: Agustus (2022)*. <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i2.245>.
- Fernando, S dkk. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah. *Journal Tunas Bangsa Volume 9, Number 1, 2022 pp. 18-32*. P-ISSN: 2355-0066 E-ISSN : 2502-681X. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa>.
- Halimah, H., Yulianeta, Y., & Sembiring, S. U. B. (2019). SASTRA BANDINGAN SEBAGAI ALTERNATIF BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA). In *Seminar Internasional Riksa Bahasa*.

- Hamid, H. H., & Mulyati, Y. (2020). Pengembangan Model Bahan Ajar International Baccalaureate (IB) Unit Intertekstualitas Untuk Program Diploma Sekolah Satuan Pendidikan Kerja Sama (SPK). In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 332-340).
- Herdawati, N., Subiyantorob, S., & Wardani, N. E. Pengenalan budaya melalui novel Entrok karya Okky Madasari bagi Pembelajaran BIPA.
- International Baccalaureate Organization. (2020). *Language B Guide*. Wales, United Kingdom: International Baccalaureate Organization.
- International Baccalaureate. (2017). *The History of the IB*. International Baccalaureate Organization.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kusmiatun, Ari. (2015). *Mengenal BIPA dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: K-Media.
- Nugroho, M. K. C., & Grendi, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. (J-PSH) *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), 59–70.
- Nalasari, K.A dkk. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Vol 11 No 2 (2021): Oktober, Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.658.
- Prastowo, Andi. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Riduwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rohimah, D. F. (2018). Internasionalisasi bahasa Indonesia dan internalisasi budaya Indonesia melalui bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA). *An-Nas: Jurnal Humaniora*, 2(2), 199-212.