

## KEEFEKTIFAN LAMAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA INTENSIF MAHASISWA BIPA LEVEL 2 DI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Mufti Isror Alfarobby<sup>1</sup>, Suyatno<sup>2</sup>, Syamsul Sodik<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabayaafiliasi, [mufti.21006@mhs.unesa.ac.id](mailto:mufti.21006@mhs.unesa.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Surabaya, [suyatno@unesa.ac.id](mailto:suyatno@unesa.ac.id)

<sup>3</sup> Universitas Negeri Surabaya, [syamsulsodik@unesa.ac.id](mailto:syamsulsodik@unesa.ac.id)

### ABSTRACT

This research aims to describe the effectiveness of the interactive page "Cerita Kita" to improve the intensive reading skills of BIPA students at Surabaya State University. The learning product used is an interactive website page that can make it easier for BIPA students to access reading learning. The results of this development were tested in learning in the ISS BIPA class at Surabaya State University. The development model used is the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) development model to determine the effectiveness of interactive pages. This research uses a quantitative approach with data collection methods using observation sheets, interviews, and questionnaires. The subjects in this research were BIPA level 2 students at Surabaya State University. In line with the objectives, the research results show the effectiveness of the page based on observations of student activities (80%) and the completion of learning outcomes in the very good category (100%), BIPA students showed a positive response to the interactive page with a percentage of 96.9%.

**Key Words:** *Website, intensive reading, BIPA.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan keefektifan laman interaktif "Cerita Kita" untuk meningkatkan kemampuan membaca intensif mahasiswa BIPA di Universitas Negeri Surabaya. Produk pembelajaran yang digunakan berupa laman website interaktif yang dapat memudahkan pemelajar BIPA untuk mengakses pembelajaran membaca. Hasil pengembangan ini diuji cobakan dalam pembelajaran di kelas ISS BIPA Universitas Negeri Surabaya. Model pengembangan yang dipakai adalah model pengembangan ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation dan Evaluation) guna mengetahui keefektifan laman interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara, dan angket atau kuesioner. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa BIPA level 2 di Universitas Negeri Surabaya. Sejalan dengan tujuan, maka hasil penelitian menunjukkan Keefektifan laman berdasarkan hasil pengamatan aktivitas mahasiswa (80%) dan ketuntasan hasil belajar kategori sangat baik (100%), Pemelajar BIPA menunjukkan respon positif terhadap laman interaktif dengan persentase 96,9%.

**Kata Kunci:** *Laman, membaca intensif, BIPA.*

## PENDAHULUAN

Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing atau BIPA menjadi salah satu program yang diminati banyak penutur asing. Hal ini disebabkan Bahasa Indonesia menjadi Bahasa terbesar di Asia Tenggara sehingga peminat pemelajar BIPA semakin tinggi. Narabahasa menunjukkan bahwa program BIPA telah dilaksanakan oleh 428 lembaga dan diikuti oleh 142.484 pemelajar BIPA yang tersebar di Eropa, Amerika, Asia-Pasifik, dan Afrika. Dalam pembelajaran BIPA tingkat menengah, penggunaan media yang selaras dengan perkembangan teknologi saat ini sangatlah penting dalam memberikan penguasaan materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Secara umum BIPA tidak mengintegrasikan peserta didik dengan lingkungannya, hampir dipelajari pada usia dewasa atau ketika seseorang telah menguasai sejumlah struktur dari bahasa pertamanya dan diproses di luar sistemnya sendiri. Faktor-faktor inilah yang menjadikan pembelajaran BIPA berbeda dengan pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa Indonesia. (Wojowasito, 1976: 38).

Salah satu bagian krusial dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media akan membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Tujuan penggunaan media pembelajaran di kelas adalah untuk menumbuhkan lingkungan responsif di mana guru dan siswa dapat bekerja sama untuk memastikan bahwa materi yang disajikan dapat dipertahankan. Secara umum dapat dikatakan bahwa media pendidikan dapat mendukung instruktur dalam menerapkan strategi dan melibatkan siswa guna menumbuhkan lingkungan belajar yang santai. Materi pembelajaran juga membantu instruktur dan siswa menjadi lebih kreatif, memungkinkan mereka merancang pengalaman belajar yang unik dan menarik sehingga terhindar dari kebosanan.

Dari pengamatan dalam proses pembelajaran kelas di program BIPA Universitas Negeri Surabaya, proses menyampaikan informasi dari pengajar kepada pemelajar BIPA, dikembangkan dalam berbagai bentuk. Pengajar menyesuaikan kebutuhan pemelajar dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam suatu rombongan belajar terdiri dari berbagai karakteristik pemelajar (heterogen). Secara umum, Pengajar harus mengenal metode belajar yang tepat bagi pemelajar, baik audio, visual, maupun kinestetik. Tingkat kenyamanan dan kenikmatan siswa dalam proses pembelajaran akan ditentukan oleh cara guru menggunakan

dan memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu, semangat siswa dalam belajar semakin meningkat. Guru dapat memenuhi harapan siswa terhadap lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif di kelas dengan mempertimbangkan pengamatan dan pertimbangan tersebut.

Heinich, dkk (1982) dalam Arsyad (2016) mengemukakan istilah media adalah saluran komunikasi yang mentransmisikan data dari sumber ke penerima. Akibatnya, media komunikasi meliputi radio, televisi, media cetak, gambar, dan foto. Media disebut media pembelajaran apabila menyampaikan atau memuat pesan-pesan yang dimaksudkan bersifat mendidik atau instruksional. Hal ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2016), yang menyatakan bahwa media pembelajaran terdiri dari segala alat nyata—buku, slide, film, foto, dan sejenisnya—yang digunakan untuk menyampaikan konten. bahan ajar.

Secara umum membaca dengan sungguh-sungguh, sungguh-sungguh, dan menyeluruh disebut dengan membaca intensif. Dengan menggunakan paradigma membaca ini, seseorang dapat mencari bahan bacaan dengan mencoba memahami permasalahan pembaca dan konsep-konsep yang ada di dalam buku, mulai dari gagasan kunci hingga gagasan deskriptif. Membaca cermat dan teliti merupakan nama lain dari membaca intensif. mengupayakan pemahaman menyeluruh dan mendalam terhadap materi yang dibaca. “Membaca untuk benar-benar belajar” adalah istilah lain yang sering digunakan untuk menggambarkan strategi membaca ini. Pemelajar BIPA penting untuk meningkatkan kemampuan membaca intensif guna mempercepat penyerapan setiap kalimat dalam Bahasa Indonesia. Siswa akan mampu membangun kemampuan membaca termasuk skimming dan mencari tahu topik utama buku melalui kegiatan membaca yang intens. Latihan membaca secara menyeluruh dapat meningkatkan dan memperkuat kemampuan membaca dan berpikir kritis seseorang. Walaupun dalam BIPA level 2 masih berupa kalimat-kalimat yang sederhana.

Subjek penelitian ini berada di Universitas Negeri Surabaya sebagai salah satu Lembaga penyelenggara program BIPA sejak tahun 2013. Berdasarkan observasi di kelas dan wawancara dengan para pengajar BIPA, media-media yang sering digunakan yaitu media *power point*. Media ini menjadi elemen penting dalam proses pembelajaran. Dalam pengamatan yang dilakukan ketika proses pembelajaran, pemelajar BIPA tampak lebih antusias tatkala pengajar menggunakan media interaktif sebagai sarana pembelajaran. Pada

pengamatan sebelumnya, media interaktif belum pada ranah *online (website)* melainkan power point yang diaplikasikan dalam pembelajaran interaktif. Pemelajar sangat kooperatif ketika pengajar menggunakan metode interaktif, karena dapat merangsang keterampilan literasi yang lebih kompleks.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah pada penelitian ini untuk mengetahui keefektifan penggunaan laman interaktif “Cerita Kita” untuk meningkatkan kemampuan membaca instensif mahasiswa BIPA di Universitas Negeri Surabaya.

Penelitian ini bertujuan mengukur keefektifan produk berupa laman atau website interaktif yang menyajikan bacaan dengan dilengkapi audio visual pendukung sehingga dapat menstimulus mahasiswa BIPA dalam mempelajari kosa kata, kalimat, dan paragraf. Interaktif dalam hal ini dibatasi oleh jaringan komputer bahwasanya laman interaktif yang dikembangkan bukan laman website yang menghubungkan pemelajar dengan pengajarnya melainkan pemelajar BIPA dengan system yang sudah terprogram dalam laman website yang dikembangkan. Selain itu produk laman atau website ini akan dilengkapi dengan kumpulan soal dan berbagai referensi bacaan maupun video pembelajaran yang terkoneksi dengan berbagai laman lainnya, sehingga pemelajar BIPA dapat dimudahkan dengan mengunjungi satu laman saja sudah terkoneksi dengan berbagai laman lainnya sesuai konteks pembelajaran, hal ini menjadi salah satu pembeda dengan laman yang sudah ada dan dikembangkan.

Penelitian pengembangan website sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Namun disetiap penelitian selalu memunculkan keberbedaan dengan yang lainnya. Seperti halnya laman website yang akan dikembangkan ini berbeda dengan penelitian sebelumnya akan tetapi menjadikan penelitian terdahulu sebagai referensi untuk mengembangkan produk baru. Penelitian dilakukan oleh Dyah Ayu Fajar Utami & Laili Etika Rahmawati tahun 2020 yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Pemelajar BIPA Tingkat A1. Penelitian ini memanfaatkan metode R & D atau penelitian dan pengembangan. Penelitian ini dirancang dengan tahap penggalian potensi dan masalah, mengumpulkan data terkait, dan membuat rancangan bahan ajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain modul pembelajaran untuk pemelajar BIPA level A1 (pemula). Selaras dengan penelitian yang akan dilakukan, penelitian terdahulu juga

memanfaatkan metode R & D, akan tetapi objek yang digunakan adalah pemelajar BIPA tingkat A1 atau pemula. Selain itu penelitian terdahulu terkait keefektifan merujuk pada penelitian yang dilakukan Ram Primurhadi, Tatu Hilaliyah, dan Herwan dari Jurnal Paramasastra dengan judul Keefektifan Media Film Pendek Dan Lagu Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas X MA Negeri 1 Serang. Penelitian ini membandingkan keefektifan penggunaan media film dan lagu. Hasil penelitian menunjukkan hasil posttest dengan menggunakan media film pendek menunjukkan nilai rata-rata sebesar 78,89, sedangkan hasil posttest dengan menggunakan media lagu menunjukkan nilai rata-rata sebesar 73,52. Berdasarkan hal tersebut media film pendek lebih efektif dalam pembelajaran menulis cerita pendek.

Penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan penelitian yang akan dilakukan. Peneliti mengukur keefektifan penggunaan laman interaktif dalam hal penggunaan media laman website sebagai sarana pembelajaran BIPA. Salah satu kelebihan media yang diukur adalah system pemrograman yang akan disajikan sehingga banyak fitur tambahan dalam mendukung fitur utama dalam media ini yaitu membaca intensif.

Jenis penelitian ini menggunakan pengembangan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian ini mengukur keefektifan Laman Interaktif “Cerita Kita” Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Instensif Mahasiswa BIPA Level 2 di Universitas Negeri Surabaya. Produk pembelajaran yang diukur berupa laman atau website yang akan diujicobakan dalam pembelajaran di kelas BIPA level 2 Universitas Negeri Surabaya. Model pengembangan yang dipakai adalah model pengembangan ADDIE

ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Menurut Januszewski and Molenda (2008) ketika membuat sistem pendidikan dengan pendekatan sistem dan model ADDIE. Ide mendasar di balik metode sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran menjadi beberapa fase, mengatur langkah-langkah dalam urutan yang logis, dan kemudian memanfaatkan keluaran setiap langkah sebagai masukan untuk langkah berikutnya.

Penelitian menggunakan model ADDIE karena (1) searah dengan penelitian pengembangan, yaitu mengembangkan media laman interaktif untuk mahasiswa BIPA, (2) uraian dan penjelasan pada penelitian model ADDIE saling berkaitan dan saling berpengaruh untuk mendukung tercapainya hasil belajar yang memuaskan; (3) para ahli dilibatkan dalam

pengembangan model ADDIE, memastikan bahwa media halaman interaktif diperbarui sebelum pengujian lapangan berdasarkan evaluasi, rekomendasi, dan umpan balik para ahli, dan (4) media laman interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengetahui proses pengembangan laman interaktif, mengetahui kualitas laman interaktif, dan mengetahui respon pemelajar BIPA terhadap penggunaan laman interaktif.

Subjek penelitian ini adalah pemelajar BIPA level 2 semester genap tahun 2023 di Universitas Negeri Surabaya. Laman yang digunakan sudah uji oleh validator ahli media dan dosen BIPA Unesa. Untuk mengetahui keefektifan diperoleh dari hasil pengamatan mahasiswa dan ketuntasan hasil belajar.

Teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Statistik deskriptif digunakan dalam pelaksanaan prosedur analisis deskriptif. Hasil penelitian diuraikan dengan menggunakan analisis kuantitatif. Pengolahan data berupa angka skor dari jawaban tes dan survei merupakan cara penerapan teknik ini. Informasi yang dikumpulkan berasal dari evaluasi keandalan, efisiensi, dan kegunaan media pembelajaran.

## PEMBAHASAN

Proses pengembangan laman interaktif cerita kita untuk pemelajar BIPA level 2 mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahap: (1) analisis, (2) perancangan (3) pengembangan, (4) penerapan, dan (5) evaluasi.

Analisis merupakan tahap memetakan materi yang ada pada laman. Materi dalam laman yang dianalisis berasal dari buku Sahabat BIPA Indonesia yang diterbitkan oleh Kemendikbud yang sudah disesuaikan dengan kompetensi membaca.



Gambar 1. Buku Sahabat BIPA

Perancangan merupakan tahap menyusun bahan materi dan reverensi ke dalam bentuk laman. Reverensi bacaan diperoleh dari laman resmi BIPA Kemendikbud dengan system *hyperlink* yang dapat diakses secara bebas oleh semua pengunjung laman. Penyusunan media laman interaktif disesuaikan dengan program populer yang digunakan oleh pengembang *website* yaitu aplikasi *glide.page*.



**Gambar 2. Halaman Muka Laman Interaktif**

Pengembangan merupakan tahap mengaplikasikan rancangan pada bagan laman atau *home page* menggunakan aplikasi *glide.page*. Halaman pertama pada media ini menyuguhkan tutorial dan fitur yang dapat diakses oleh pengunjung, disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai mengenai keterampilan membaca secara intensif. Video pada halaman pertama ini berfungsi sebagai panduan bagi pengunjung agar dapat memanfaatkan media secara maksimal.

Penerapan merupakan tahap di mana produk pengembangan laman diterapkan dalam perkuliahan program BIPA pada tanggal 8 Februari 2024. Sejalan dengan proses penerapan produk, dilakukan tindakan pengumpulan data penelitian dengan teknik pengamatan dan uji kompetensi mahasiswa. Pada kegiatan uji coba, mahasiswa memberikan respons positif terhadap media yang dikembangkan yaitu sebesar (96,8%), dibuktikan dalam table berikut ini.

No	Uraian pertanyaan	Penilaian/pendapat	
		Tertarik	Tidak tertarik
1	Bagaimana pendapat Anda terhadap komponen berikut?	11	0
	a. Materi/isi pembelajaran	11	0
	b. Media pembelajaran	11	0
	c. Lembar kegiatan mahasiswa/ kuis	11	0
	d. Suasana belajar	11	0
	e. Cara mengajar dosen	11	0
2	Apakah Anda merasa baru terhadap media pembelajaran ini?	<b>Baru</b>	<b>Tidak baru</b>

	a. Bentuk media	9	2
	b. Penggunaan Media	9	2
	c. Keefektifan media	11	0
	d. Cara mengajar dosen	11	0
3	Apakah Anda mudah memahami materi membaca intensif?	<b>Mudah</b>	<b>Tidak Mudah</b>
	a. Materi inti	11	0
	b. Bacaan	11	0
	c. Kosakata Baru	9	2
	d. Cara mengajar dosen	11	0
4	Apakah Anda berminat untuk mengikuti,,pembelajaran seperti ini ?	<b>Berminat</b>	<b>Tidak berminat</b>
		11	0
5	a. Bagaimana penjelasan dosen pada,saat kegiatan belajar mengajar? b. Bagaimana bimbingan dosen pada saat Anda melaksanakan praktik?	<b>Berminat</b>	<b>Tidak berminat</b>
		11	0
		11	0
6	a. Apakah Anda merasa mudah untuk..menjawab butir soal/tes hasil belajar? b. Bagaimana usaha Anda dalam menguasai tujuan pembelajaran?	<b>Mudah</b>	<b>Tidak Mudah</b>
		11	0
		11	0
Jumlah		192	6
Persentase%		96,9	3,1

**Tabel 2. Respon Pemelajar BIPA**

Evaluasi merupakan merupakan tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi penggunaan laman dengan mengukur keefektifan berdasarkan pengamatan aktivitas mahasiswa dan hasil belajar mahasiswa.

Hasil analisis untuk keefektifan penggunaan laman interaktif diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas mahasiswa dan ketuntasan hasil belajar mahasiswa. Pengamatan dilakukan tiga kali pertemuan di kelas Program BIPA Unesa. Hasil pengamatan aktivitas mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Mahasiswa yang diamati		Pengamat 1				Pengamat 2				Skor rata-rata	Rata-rata (%)
		1	2	3	Rata-rata	1	2	3	Rata-rata		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	LK	3	4	4	3,67	5	4	5	4,67	25	83,33
2.	JY	3	4	4	3,67	4	4	4	4	23	76,67
3.	CN	4	4	3	3,67	4	3	4	3,67	22	73,33
4.	SK	4	4	4	4	4	4	5	4,33	25	83,3
5.	ST	4	4	3	3,67	4	4	5	4,33	24	80
6.	DM	3	4	4	3,67	4	4	4	4	23	76,67
7.	AN	4	3	4	3,67	3	4	4	3,67	22	73,33
8.	SD	4	3	4	3,67	4	5	5	4,67	25	83,33

9.	BN	4	3	5	4	3	4	4	3,67	23	76,67
10.	MN	5	4	4	4,33	4	5	4	4,33	26	86,67
11.	MO	4	4	4	4	5	4	5	4,67	26	86,67
<b>Jumlah skor</b>		<b>42</b>	<b>41</b>	<b>43</b>		<b>44</b>	<b>45</b>	<b>49</b>			
<b>Persentase(%) skor</b>		<b>76,3</b>	<b>74,5</b>	<b>78,1</b>		<b>80</b>	<b>81,8</b>	<b>89</b>		<b>80</b>	

**Tabel 3. Pengamatan Aktivitas Mahasiswa**

Ketuntasan hasil belajar diperoleh dari nilai uji kompetensi melalui kuis yang tersaji pada laman. Penilaian sikap mahasiswa dengan teknik observasi dilakukan dosen dengan dibantu oleh dosen pengamat. Ketuntasan belajar didasarkan pada pencapaian nilai mahasiswa. Nilai yang harus dicapai mahasiswa dalam perkuliahan adalah kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan minimal memperoleh skor 2,67 atau berkategori baik. Standar yang digunakan untuk menentukan ketuntasan belajar mahasiswa adalah  $\geq 75\%$  individu dalam kelas tuntas. Berikut data hasil kegiatan penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

No	Nama Mhs	Penilaian					Ketuntasan Belajar				
		Sikap			Rata-rata	Predikat	Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
		Pertem	1	2							
1.	LK	3,55	3,55	3,75	3,61	A	3,90	3,80	T	T	T
2.	JY	3,55	3,70	3,80	3,68	A	3,85	3,75	T	T	T
3.	CN	3,50	3,60	3,75	3,61	A	3,90	3,80	T	T	T
4.	SK	3,45	3,60	3,75	3,60	A	3,90	3,80	T	T	T
5.	ST	3,45	3,50	3,70	3,55	A	3,80	3,70	T	T	T
6.	DM	3,65	3,80	3,90	3,78	A	3,90	3,75	T	T	T
7.	AN	3,75	3,75	3,85	3,78	A	3,85	3,65	T	T	T
8.	SD	3,65	3,65	3,75	3,68	A	3,90	3,80	T	T	T
9.	BN	3,60	3,70	3,65	3,65	A	3,90	3,70	T	T	T
10.	MN	3,70	3,70	3,85	3,75	A	3,75	3,75	T	T	T
11.	MO	3,55	3,65	3,80	3,67	A	3,90	3,75	T	T	T
<b>Rata-rata nilai</b>					<b>3,66</b>		<b>3,86</b>	<b>3,75</b>			
<b>Persentase Ketuntasan</b>									<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

**Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar**

Berdasarkan tabel 4 hasil ketuntasan belajar mahasiswa pada pembelajaran BIPA berhasil mencapai ketuntasan belajar yang ditentukan, yaitu untuk aspek sikap (100%),

pengetahuan sebesar (100%), dan keterampilan sebesar (100%) dengan rata-rata nilai mahasiswa untuk aspek sikap sebesar 3,66 dengan kategori baik sekali, aspek pengetahuan dengan rata-rata sebesar 3,86 dengan kategori baik sekali, dan aspek keterampilan dengan nilai rata-rata sebesar 3,75 dengan kategori baik sekali.

Analisis ketuntasan hasil belajar ke dalam kategori ketuntasan sangat baik (100%). Hal ini menunjukkan bahwa laman mampu mengantarkan mahasiswa mencapai kriteria ketuntasan belajar dengan sangat baik. Tingkat ketercapaian keefektifan laman dirangkum pada tabel berikut.

Kriteria/ Hasil	Aktivitas Mahasiswa	Ketuntasan Hasil Belajar	Kriteria Kepraktisan
Nilai	80%	100%	Efektif
Kategori	Baik	Tuntas	

**Tabel 5. Kriteria Kepraktisan**

Tingkat ketercapaian keefektifan, berdasarkan pada Tabel 5 diperoleh nilai aktivitas mahasiswa sebesar (80%) dengan kategori baik, sedangkan ketuntasan hasil belajar mahasiswa sebesar (100%) yang berarti menunjukkan hasil belajarmahasiswa dinyatakan tuntas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa laman dalam kategori efektif.

## SIMPULAN

Laman interaktif yang dikembangkan melalui proses pengembangan ADDIE, dibagi menjadi lima tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Keefektifan laman produk pengembangan laman interaktif untuk Mahasiswa Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Universitas Negeri Surabaya berdasarkan hasil pengamatan aktivitas mahasiswa (80%) dan ketuntasan hasil belajar kategori sangat baik (100%). Hasil ketuntasan belajar mahasiswa pada pembelajaran BIPA berhasil mencapai ketuntasan belajar yang ditentukan, yaitu untuk aspek sikap (100%), pengetahuan sebesar (100%), dan keterampilan sebesar (100%) dengan rata-rata nilai mahasiswa untuk aspek sikap sebesar 3,66 dengan kategori baik sekali, aspek pengetahuan dengan rata-rata sebesar 3,86 dengan kategori baik sekali, dan aspek keterampilan dengan nilai rata-rata sebesar 3,75 dengan kategori baik sekali. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media

laman interaktif dikategorikan sebagai media pembelajaran efektif untuk digunakan dalam pembelajaran membaca intensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asteria, P. V., & Afni, A. N. (2023). PROTOTYPE PEMBELAJARAN PLURILINGUAL DAN PLURIKULTURAL BERBASIS BUDAYA JAWA PADA PEMBELAJARAN BIPA. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 10(1), 113-127.
- Ambarastuti, R. D., & Savitri, L. A. (2021). Efektivitas Metode Daring Berbantuan Video Animasi dalam Pembelajaran Huruf Kanji. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 8(1), 60-74.
- Azzah, I. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Ekowisata Indonesia pada Pembelajaran Bipa Tingkat Dasar.
- A. Januszewski & M.Molenda. 2008. *Educational Technology: A Definition with Commentary*, New York: Routledge.
- Batubara, F. A. (2015). Perancangan Website Pada PT. Ratu Enim Palembang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Terapan" Reintek"(Rekayasa Inovasi Teknologi)*, 7(1).
- Bawamenewi, A., & Waruwu, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa melalui Transformasi Digital Berbasis E-Learning. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 58-66.
- Bustomi, Al Kafa Yazid. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Cerita Beraplikasi Lectora Inspire untuk Pembelajaran Menulis Teks Fabel kelas VII SMP Al-Islam Krian*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS UNESA.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dinaqi, A. A. N., Rakhmat, C., & Nugraha, F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Think, Pair, and Share Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas V SD Negeri I Bojongsambir. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 2, No. 2, pp. 80-87).
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fahriyanti, A. J. E., & Mulyaningtyas, R. (2022). Pengembangan Media MisBook dalam Pembelajaran Cerita Imajinasi bagi Siswa Kelas VII. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 184-196.
- Farinda, F. U. (2023). Upaya Pengenalan Kuliner Lokal Indonesia dalam Materi Ajar BIPA Melalui Media Audiovisual. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 10(1), 46-56.
- Hidayat, Rahmat. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis : Pengertian*. Website. Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kompas, Gramedia.

- Indrastuti, R. R. Novi Kussuji, dan Diah Erna Triningsih. 2010. “Buku Sekolah Elektronik “Cakap Berbahasa Indonesia Untuk Kelas VIII SMP/MTs”. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Limbong, T., & Sriadhi, S. (2021). *Pemrograman Web Dasar*. Yayasan Kita Menulis.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Berbahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mayer, R.E. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. *Performance improvement*, 54(2), 40-42.
- Nugraha, A.D., Binadja, A., & Supartono. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi SETS Berorientasi Konstruktivistik. *Journal of Innovative Science Education*. 2(1):27-34.
- Nieveen, Nienke and Tjeerd Plomp, Jan van den Akker, Robbert Maribe Branch, Kent Gustafsan. 1999. *Design Approaches ant Tools in Education and Training*. Netherlands: Springer-Science-Business Media.
- Pratama, R. A., & Syadza, A. (2024). Pengaruh Media Infografis dalam Penulisan Teks Pidato Persuasif Berdasarkan Gender Kelas IX SMPIT Ibnu Khaldun. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 398-416.
- Primurhadi, R., Hilaliyah, T., & Herwan, H. (2024). Keefektifan Media Film Pendek Dan Lagu Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas X Ma Negeri 1 Serang: Keterampilan Menulis Cerita Pendek. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 11(1), 76-95.
- Ramadloni, S. (2022). Pemanfaatan Laman BIPA Daring dalam Konteks Multimodalitas bagi Pemelajar BIPA. *Madah: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 13(1), 80-90.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung:Alfabeta.
- Riduwan. 2011. *Dasar-Dasar Statistika*. Yogyakarta: Gava Media.
- Septriani, H. (2021). Pemanfaatan Media Digital G Suite For Education dalam Pembelajaran BIPA Jarak Jauh di University of Vienna. *Jurnal Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 3(2), 70-77.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABET
- Susilowati, Y. (2019). *Modul E-Commerce-Teaching Factory For Students*. Mutiara Publisher.
- Sodiq, Syamsul. 2010. *Pengembangan Materi Pendidikan Kecakapan Hidup padaBuku Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Literasi (Disertasi)*.Surabaya: Unesa.
- Tarigan, Henry Guntur. (1986). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Trianto, (2007). *Model-model Pembelajaran iInovatif berorientasi konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta. Syaodih, Nana. (2011).
- Limbong, T., & Sriadhi, S. (2021). *Pemrograman Web Dasar*. Yayasan Kita Menulis.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajwojoaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Widyartono, D. (2012). *Bahasa Indonesia Riset*. Malang: UB Press.
- Wojowasito, S. 1976. *Perkembangan Ilmu Bahasa (Linguistik) Abad 20*. Bandung: Shinta Dharma.

Zural, M. M. Effectiveness Of Heredity Interactive Media For The Third Year Of Senior High School Efektivitas Media Interaktif Pola-Pola Hereditas Untuk Siswa Kelas XII IPA SMA.