

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan program pembelajaran Bahasa Indonesia yang ditujukan untuk pemelajar asing yang ingin mempelajari bahasa Indonesia sebagai bahasa asing atau bahasa kedua. Hal tersebut sejalan dengan Kusuma (2023: 2) yang menyatakan bahwa bahasa Indonesia yang diajarkan dalam Program BIPA masuk dalam kategori ISL (*Indonesian as A Second Language*). Artinya, bahasa Indonesia yang diajarkan dalam program BIPA ini tidak hanya berkedudukan sebagai pembelajaran bahasa asing saja, tetapi juga pembelajaran bahasa kedua. Hal tersebut membuktikan bahwa program BIPA ini memang dikhususkan untuk orang asing yang bukan penutur asli bahasa Indonesia.

Saat ini program BIPA semakin memiliki banyak peminat. Hal tersebut dibuktikan dengan data dalam laman bipa.kemdikbud.go.id yang menjelaskan bahwa terdapat 598 lembaga yang menyelenggarakan Program BIPA, baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Hal ini membuktikan bahwa upaya pemerintah dalam penginternasionalisasian bahasa Indonesia dalam program BIPA sudah berhasil.

Pembelajaran BIPA telah menjadi program pemerintah untuk mempromosikan peran bahasa Indonesia sebagai bahasa internasional tingkat Asia. Menurut Suyitno (2021: 10) pembelajaran BIPA merupakan perwujudan semangat pegiat dan peminat bahasa serta kebudayaan Indonesia untuk menyebarluaskan dan meningkatkan martabat bahasa dan kebudayaan Indonesia. Untuk mewujudkan misi tersebut, lembaga pendidikan formal dan kursus membuka kelas pembelajaran

BIPA. Dengan demikian, pemerintah mengeluarkan kebijakan mengenai kurikulum untuk dijadikan sebagai acuan.

Pembelajaran BIPA pada umumnya mengacu pada kurikulum Standar Kompetensi Lulusan (SKL) BIPA yang diatur dalam Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017. Berdasarkan SKL BIPA, ruang lingkup BIPA memiliki 7 jenjang yaitu BIPA 1, BIPA 2, BIPA 3, BIPA 4, BIPA 5, BIPA 6, dan BIPA 7. Klasifikasi kelas meliputi kelas tingkat pemula (BIPA 1, BIPA 2, dan BIPA 3), tingkat madya (BIPA 4 dan BIPA 5), dan tingkat mahir (BIPA 6 dan BIPA 7).

Pada pembelajaran BIPA, setiap lembaga pendidikan berhak menentukan konsep pembelajaran yang sesuai dengan visi pembelajaran BIPA yang ada di lembaga tersebut (Permendikbud, 2017). Oleh karena itu, beberapa lembaga pendidikan melakukan modifikasi pada SKL BIPA untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pemelajar BIPA. Hasil modifikasi tersebut kemudian digunakan sebagai kurikulum pembelajaran BIPA.

Menurut Kusmiatun (2016: 42) terdapat dua aspek penting pada pembelajaran BIPA, yaitu aspek intruksional dan aspek non-intruksional. Aspek intruksional adalah pemelajar, pengajar, tujuan pembelajaran, perangkat pembelajaran, bahan ajar dan materi, metode dan strategi, media pembelajaran, evaluasi, persiapan dan pengelolaan kelas. Aspek non-intruksional adalah analisis kebutuhan pemelajar, sarana prasarana kelas, suasana kelas, lingkungan belajar, dan motivasi.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran BIPA adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara penyaluran

informasi/materi untuk diterima oleh penerima (Suryani, 2019: 2). Menurut Kusmiatun (2016: 99) media pembelajaran pada pengajaran BIPA merupakan penyampai materi serta sebagai sarana menyampaikan pemahaman budaya Indonesia. Oleh karena itu, media pembelajaran BIPA harus mampu memberikan penjelasan mengenai kesulitan pemelajar dalam menangkap konsep pembelajaran.

Prinsip utama media pembelajaran adalah mampu memberikan kemudahan (Kusmiatun, 2016: 113). Dengan demikian, kemudahan yang sejalan dengan perkembangan zaman adalah kemajuan teknologi. Hal ini membuat pengajar dituntut mampu memberikan pengajaran yang dipadukan dengan teknologi untuk memudahkan dan membangun pembelajaran yang menyenangkan.

Media pembelajaran teknologi dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang lebih kompleks seperti aplikasi media pembelajaran. Media pembelajaran berbentuk aplikasi dapat digunakan pada pembelajaran BIPA secara daring (dalam jaringan) dan pembelajaran BIPA secara luring (luar jaringan). Klasifikasi berdasarkan pelaksanaan pembelajaran BIPA menentukan kecocokan media yang digunakan.

Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu memberikan pembelajaran yang kompleks kepada pemelajar. Pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi dapat berbasis *android*. *Android* adalah aplikasi yang dapat diinstal di gawai atau laptop melalui sistem google dengan lebih dari 1 miliar pengguna untuk mempermudah kehidupan masyarakat dalam mengakses sesuatu (Gunawan. 2019: 69). Dengan demikian, *android* merupakan teknologi yang mudah ditemukan, yakni pada gawai pemelajar.

Pemelajar BIPA kemungkinan besar mampu menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis karena kemajuan teknologi sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Ngafifi, 2014: 34).

Setelah melakukan prapenelitian di Universitas Negeri Surabaya, ditemukan beberapa kesimpulan mengenai pembelajaran BIPA. Menurut Bapak Agung (2023) pengajar BIPA mata kuliah Budaya, menyatakan bahwa media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan pelaksanaan, yaitu: (1) pelaksanaan pembelajaran daring BIPA menggunakan media pembelajaran yang memaksimalkan pemanfaatan teknologi seperti penggunaan situs pembelajaran berbasis web; (2) sedangkan yang kedua, pelaksanaan pembelajaran luring BIPA lebih memanfaatkan media-media dalam bentuk barang atau bahan dan alat yang dapat memvisualisasikan materi secara langsung seperti praktik langsung di kelas, menggunakan bahan dan alat yang nyata, atau bekerja sama dengan pakar profesional sesuai dengan materi yang diajarkan.

Media pembelajaran berbasis teknologi sudah digunakan dalam pembelajaran BIPA UNESA. Namun, teknologi yang dimaksud berpusat pada situs web, video, internet, dan salindia. Teknologi tersebut unggul dalam satu kegunaan atau memiliki satu fokus bidang seperti video yang menampilkan gambar dan suara, *Microsoft Word* fokus pada tulisan, dan *Microsoft PowerPoint* berfokus pada poin-poin inti dalam materi ajar. Penggunaan media tersebut disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada pemelajar. Meski demikian, hal ini cukup membuktikan bahwa semakin banyak pengajar menggunakan media daring, maka semakin mudah pembelajaran diperoleh (Adji, 2019: 4).

Media pembelajaran interaktif lebih efisien dan efektif digunakan dalam kelas pembelajaran luring maupun daring (Shalikhah, 2016: 101). Media pembelajaran interaktif sudah terbukti berhasil digunakan dalam jenjang pendidikan di Indonesia seperti Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Akhir (SMA). Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif ini juga berhasil diterapkan dalam pembelajaran BIPA.

Penggunaan media pembelajaran interaktif akan mempermudah pemelajar dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media aplikasi yang terinstal di gawai dapat mempermudah pemelajar untuk belajar di manapun tanpa harus terikat pembelajaran di kelas. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi menjadi lebih efektif dan efisien karena sudah terdapat kebutuhan-kebutuhan materi dalam berbagai bentuk pada satu aplikasi (Abdurrahman, 2020: 40). Oleh karena itu, penggunaan aplikasi dibutuhkan dalam pembelajaran BIPA sebagai penunjang keberhasilan capaian tujuan pembelajaran.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* yang terintegrasi dengan budaya Madura. Hal ini karena kebudayaan Madura adalah salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia dan keberadaannya terus dilestarikan oleh masyarakat penduduk Madura hingga saat ini. Budaya Madura yang paling menonjol dan eksistensinya bisa sampai ke masyarakat asing adalah budaya Keraban Sapi (Firmansyah, 2022: 147). Oleh karena itu, mengintegrasikan kuliner Madura dengan media pembelajaran menjadi solusi untuk memaksimalkan eksistensi kebudayaan Madura.

Menurut Bapak Agung (2023), budaya yang dikenalkan kepada pemelajar BIPA adalah budaya Jawa. Hal ini karena Universitas Negeri Surabaya terletak di Jawa Timur, khususnya Surabaya. Secara regional, pulau Madura salah satu daerah yang cukup dekat dengan Universitas Negeri Surabaya. Oleh karena itu, media yang dikembangkan terintegrasi dengan budaya Madura untuk mengenalkan kepada pemelajar mengenai kuliner Madura.

Menurut Suyitno (2018: 13) pengembangan materi budaya dapat diarahkan pada pengenalan serta pengayaan wawasan budaya Indonesia kepada pemelajar, sehingga mampu memanfaatkannya sebagai bekal kehidupan bermasyarakat di Indonesia. Oleh karena itu, mengenalkan budaya Madura kepada pemelajar merupakan hal penting melihat banyak orang Madura yang juga tinggal di daerah Surabaya.

Alternatif yang dapat dilakukan untuk mengenalkan budaya Madura adalah dengan memanfaatkan wisatawan asing yang berwisata di Madura dan memperkenalkan budaya melalui media pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif BIPA adalah mengintegrasikan budaya Madura sebagai bentuk penyebarluasan ke kancan Internasional. Penggunaan media ini memberikan terobosan baru dalam mengenalkan budaya Madura tanpa harus mendatangi pulau Madura. Hal ini karena media dapat memberikan kemenarikan pada pembelajaran BIPA untuk mengenalkan budaya Madura secara relevan dan faktual.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif BIPA berbasis *Android* dapat

memberikan keuntungan bagi kemajuan pembelajaran BIPA di Indonesia. Media pembelajaran interaktif cocok digunakan pada kelas BIPA karena kemajuan teknologi yang menjalar secara global dapat dirasakan melalui teknologi yang dimanfaatkan sebaik mungkin sebagai penunjang pendidikan dengan kelas yang memiliki pemelajar dari berbagai negara. Hal ini memberikan kemudahan kepada pemelajar dan pengajar BIPA. Media pembelajaran interaktif ini berbentuk aplikasi *android* agar memudahkan pemelajar mengakses aplikasi hanya dengan menggunakan gawai atau laptop. Penggunaan aplikasi *android* yang didesain semenarik mungkin dengan fitur-fitur yang bervariasi dapat memudahkan pemelajar dalam memahami cara kerja aplikasi dan penjelasan materi yang disertai latihan soal untuk mengasah kemampuan pemahaman pemelajar. Berbagai macam kemudahan yang didapatkan dengan menggunakan media ini, pengajar dapat lebih menyadari bagaimana pentingnya mengikuti arus perkembangan zaman, salah satunya teknologi dalam pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* tentang kuliner Madura bagi pemelajar BIPA 3?
- 2) Bagaimana respons pengguna media pembelajaran interaktif berbasis *android* tentang kuliner Madura bagi pemelajar BIPA 3?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Uraian tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* tentang kuliner Madura bagi pemelajar BIPA 3”
- 2) Untuk mengetahui respons pengguna media pembelajaran interaktif berbasis *android* tentang kuliner Madura bagi pemelajar BIPA 3”

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan setelah dilakukan pengembangan adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang diberi nama “Kumabi 3”. *Kumabi 3* adalah akronim dari Kuliner Madura BIPA 3.
- 2) Aplikasi Kumabi 3 yang valid dan layak diuji.
- 3) Aplikasi Kumabi 3 yang nyaman dan praktis digunakan ketika pembelajaran dan di luar pembelajaran.
- 4) Aplikasi Kumabi 3 berbentuk aplikasi *android* yang dibuat melalui *iSpring Suite* dan dapat diinstal melalui gawai.
- 5) Aplikasi Kumabi 3 dirancang semenarik mungkin dengan ilustrasi kuliner Madura berupa gambar, video, dan penjelasan.
- 6) Aplikasi Kumabi 3 dirancang dengan penjelasan kosakata baru dalam teks yang sesuai dengan kemampuan pemelajar BIPA tingkat pemula akhir.
- 7) Aplikasi Kumabi 3 memuat empat kuliner Madura, yaitu *Tajin Sappar*, *Nang-ginang Lorjuk*, nasi *Serpang*, rujak buah petis.

- 8) Aplikasi Kumabi 3 terdapat evaluasi pada setiap capaian pembelajaran.
- 9) Aplikasi Kumabi 3 memuat keempat keterampilan berbahasa.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan diuraikan sebagai berikut.

- 1) Media yang dikembangkan berupa aplikasi *android* berbantuan *iSpring Suite* dan *Website 2 APK Builder Pro*.
- 2) Materi yang terintegrasi dengan media adalah materi makanan tentang kuliner Madura. Kuliner yang dikenalkan terbatas pada 4 kuliner, yaitu *Tajin Sappar*, *Nang-ginang Lorjuk*, nasi *Serpang*, dan rujak buah petis.
- 3) Pada tahap implementasi, uji coba dilakukan pada kelompok kecil yaitu 1 pengajar mata kuliah Budaya dan 7 pemelajar BIPA 3 kelas Darmasiswa.
- 4) Pada menu keterampilan berbicara tidak dapat merekam dan mengevaluasi pemelajar pada media sehingga perlu dipraktikkan secara langsung.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media harus dilakukan untuk menjawab permasalahan yang telah dipaparkan. Berikut paparan pentingnya pengembangan pada penelitian ini.

- 1) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* tentang kuliner Madura bagi pemelajar BIPA 3 dapat dimanfaatkan pengajar sebagai sarana menyampaikan materi kuliner Madura yang interaktif, menyenangkan, dan fleksibel.
- 2) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menjadi jawaban atas tuntutan perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan.

- 3) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* dapat digunakan pada pelaksanaan pembelajaran daring dan luring.
- 4) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* tentang kuliner Madura bagi pemelajar BIPA 3 dapat dimanfaatkan sebagai refensi untuk melakukan penelitian serupa.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah terkait penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian untuk menemukan upaya dalam memecahkan masalah dengan cara menghasilkan produk. Penelitian dan pengembangan dapat berupa produk yang sudah ada atau belum ada dan dikembangkan menjadi suatu produk yang lebih efisien digunakan dan memiliki inovasi baru yang diakui keberadaannya dalam memberikan kemajuan. Produk pada penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif.
- 2) Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang disusun secara kompleks dengan multimedia ke dalam satu media sehingga memudahkan pemelajar menerima pesan atau informasi dari pengajar. Media pembelajaran interaktif ini memberikan pembelajaran aktif antara media dan pemelajar sehingga penggunaannya memudahkan pemelajar dalam memilih tahapan belajar. Aktivitas belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dapat memberikan daya tarik atau semangat belajar

karena memiliki fitur dengan berbagai macam media lainnya seperti video, gambar, audio, dan lain sebagainya.

- 3) Media pembelajaran interaktif berbasis *android* merupakan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *android* melalui situs *iSpring Suite*. Situs *iSpring Suite* adalah Situs yang memuat pembuatan media pembelajaran atau bahan ajar secara praktis dengan teknologi dan dapat dijadikan aplikasi *android*. Penggunaan aplikasi *android* ini tentang kuliner Madura.
- 4) Pemelajar BIPA tingkat pemula adalah pemelajar BIPA yang kemampuan berbahasa Indonesia-nya masih mencapai dasar. Berdasarkan kurikulum, BIPA tingkat pemula dalam buku sahabatku Indonesia ada pada BIPA 1, BIPA 2, dan BIPA 3. Dengan demikian, yang menjadi rujukan pada media pengembangan ini adalah BIPA 3, yaitu BIPA pemula akhir.