

Analisis Kebutuhan GABI (Game Android Bahasa Indonesia) Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran BIPA

A Need Analysis of GABI (Game Android Bahasa Indonesia) Based on Local Wisdom in Indonesian Language Learning for Foreigner

Hanindya Restu Aulia¹, Afrinar Pramitasari^{2*}, Ariesma Setyurum³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pekalongan

*email: nurasyifaa2018@gmail.com

ABSTRAK

Histori Artikel:

Diajukan:
04/10/2023

Diterima:
31/10/2023

Diterbitkan:
01/11/2023

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran BIPA berbasis game android yang dapat digunakan untuk mengenalkan aspek budaya tanpa melalui kunjungan atau pengamatan. Pendekatan penelitian ini ialah deskriptif-kualitatif. Kebutuhan media pembelajaran BIPA berbasis game android dan konten didalamnya diperoleh berdasarkan hasil analisis bahan ajar, analisis media pembelajaran, dan analisis materi pembelajaran BIPA. Analisis bahan ajar dilakukan telaah pada buku ajar BIPA Sahabatku Indonesia baik dari level A1 hingga C2. Analisis media pembelajaran dilakukan melalui FGD dengan Dosen PBSI Unikal dan Pengajar di Sekolah Indonesia Bangkok. Sementara analisis kebutuhan materi dijangar dengan menyebarkan kuesioner bagi pembelajar BIPA di Sekolah Indonesia Bangkok dan pembelajar di Jawa Tengah yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah FGD dan penyebaran kuesioner. Analisis data penelitian ini menggunakan model siklus interaktif berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan atau verifikasi. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran game android sebagai pilihan yang paling sesuai dengan kondisi pembelajar BIPA yang dapat menumbuhkan minat pembelajar BIPA. Game android juga dapat digunakan dalam pembelajaran daring dan diharapkan akan digemari karena aplikasi yang menyerupai game dapat dioperasikan pada android.

Kata kunci: BIPA; Game; Android; Kearifan Lokal

ABSTRACT

The aim of this research is to identify the needs of Android-based BIPA learning media that can be used to introduce cultural aspects without visiting or observing. This research approach is descriptive-qualitative. The BIPA learning media needs are based on Android games and their content are obtained based on the results of teaching material analysis, learning media analysis, and learning material analysis of BIPA. The teaching materials analysis is carried out in the BIPA textbook Friends of Indonesia both from level A1 to C2. The analysis of learning media is done through FGD with the Unique PBSI Lecturer and Teacher at the Indonesian School of Bangkok. While the analysis of material needs is networked by disseminating questionnaires for BIPA students at the School of Indonesia of Bangkok and students in Central Java of 20 people. The research data collection technique is FGD and the dissemination of questionnaire. The data analysis of this study uses an interactive cycle model of data reduction, data presentation, and conclusion withdrawal or verification. Based on the results of the analysis, the results were obtained that the Android game learning media is the choice that best suits the conditions of the BIPA student who can grow the interest of BIPA students. Android games can also be used in online learning and is expected to be popular because applications that resemble games can be operated on android.

Keywords: *BIPA; Games; Android; Local Wisdom*

PENDAHULUAN

Berbagai pihak telah melakukan upaya pengembangan program BIPA untuk meningkatkan eksistensi pengajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing (BIPA). Kebutuhan masyarakat internasional untuk berinteraksi (menggunakan bahasa Indonesia) dalam berbagai kepentingan membuat pemerintah Republik Indonesia menyusun dan mengesahkan Standar Kompetensi Lulusan BIPA yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017. Peraturan tersebut dijadikan landasan hukum dan acuan pelaksanaan program BIPA. Memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia ke dunia internasional dalam rangka meningkatkan citra positif Indonesia di luar negeri menjadi salah satu tujuan BIPA. Akan tetapi, dalam pembelajaran BIPA, tidak semua khasanah budaya Indonesia dapat dijangkau melalui aktivitas kunjungan atau pengamatan. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran BIPA yang dapat digunakan untuk mengenalkan aspek budaya tanpa melalui kunjungan atau pengamatan.

Menuruy Andika (2021) "Media buku yang digunakan untuk pembelajaran kini perlahan-lahan ditinggalkan dan digantikan dengan media *smartphone* dan internet. Media yang tepat di era globalisasi ini adalah aplikasi *mobile*, dalam hal ini adalah aplikasi *Android*". Aplikasi *Android* tepat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran BIPA karena aplikasi *Android* sering digunakan sebagai alat dalam pencarian informasi, hampir semua orang menggunakan aplikasi *Android* untuk memudahkan maupun sebagai hiburan sehari-hari, remaja maupun dewasa bahkan mahasiswa asing.

Namun, dalam internet yang begitu luas, terkadang informasi mengenai budaya dan sejarah tertinggal karena dinilai kurang menarik. Pembelajaran BIPA dijadikan wahana signifikan dan potensial untuk memperkenalkan masyarakat dan budaya Indonesia. Perlu dimasukkan norma pedagogis pembelajaran BIPA berupa aspek-aspek budaya ke dalam program pembelajaran BIPA untuk

disampaikan kepada pelajar asing. Materi budaya yang perlu diperkenalkan kepada pelajar asing berupa benda-benda budaya Indonesia, termasuk benda-benda peninggalan sejarah dan karya-karya produk budaya yang unggul. Selama pembelajaran BIPA, pelajar asing perlu diajak berkunjung ke tempat-tempat bersejarah yang menjadi kekayaan budaya bangsa Indonesia. Pelajar asing juga perlu diperkenalkan dengan karya-karya kerajinan tradisional dan seni-seni tradisional masyarakat Indonesia salah satunya batik yang merupakan warisan budaya leluhur bangsa Indonesia.

Dalam kenyataan di lapangan, tidak semua khasanah budaya Indonesia dapat dijangkau dalam pembelajaran BIPA melalui aktivitas kunjungan atau pengamatan. Oleh karena itu, pemelajar BIPA dapat diperkenalkan aspek budaya dalam bentuk pengetahuan budaya. Aktivitas diskusi atau penjelasan pakar merupakan alternatif mengenalkan pengetahuan budaya. Selain diskusi dan penjelasan pakar, dalam upaya mengembangkan aspek budaya dalam pembelajaran BIPA, dibutuhkan sarana penyampaian budaya sesuai dengan perkembangan teknologi salah satunya teknologi android yang dapat dijangkau oleh semua kalangan termasuk pembelajar BIPA. Penggunaan sarana *game* berbasis android menjadi salah satu alternatif mengenalkan aspek budaya dalam BIPA agar pembelajar BIPA tertarik mempelajari aspek budaya Indonesia.

Dari permasalahan tersebut, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran BIPA berbasis *game android* (GABI) yang dapat digunakan untuk mengenalkan aspek budaya tanpa melalui kunjungan atau pengamatan. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh Aulia dan Pramitasari (2017) dengan judul "Analisis Kebutuhan GABI (*Game Android* Bahasa Indonesia) sebagai Media Pembelajaran MKU Bahasa Indonesia". Penelitian Aulia dan Pramitasari (2017) meneliti analisis kebutuhan *game android* bahasa Indonesia untuk Media

Pembelajaran MKU Bahasa Indonesia di Universitas Pekalongan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Aulia dan Pramitasari (2017) adalah sama-sama meneliti analisis kebutuhan *game android*. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah *game android* dalam penelitian ini digunakan untuk pembelajaran BIPA dengan konten yang berbeda. Penelitian lain yang relevan juga pernah dilakukan oleh Huda (2021) dengan judul penelitian “Pemanfaatan Aplikasi SPAI untuk Mahasiswa Asing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Tujuan penelitian Huda (2021) adalah untuk menyampaikan pemanfaatan aplikasi SPAI yang dilakukan oleh mahasiswa asing untuk memperoleh definisi kata asing dan menemukan padanan kata yang tepat dalam bahasa Indonesia, sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran BIPA berbasis *game android* yang dapat digunakan untuk mengenalkan aspek budaya tanpa melalui kunjungan atau pengamatan.

Andika, dkk. (2023) juga pernah melakukan penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Pengenalan Batik ‘Indonesiaku’ Melalui Permainan Berbasis *Android*”.

Dari empat penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa perbedaan. Perbedaan tersebut terletak pada masalah yang diteliti, data dan sumber data, serta metode penelitian.

METODE

Data- data yang dianalisis dalam penelitian ini dijabarkan melalui pendekatan analisis deskriptif-kualitatif. “Tujuan penelitian dengan metode deskriptif adalah memberikan pemahaman dan penjelasan tentang fenomena yang diamati” (Ratna, 2012). Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan kebutuhan desain GABI dan konten didalamnya berdasarkan hasil analisis bahan ajar, analisis media pembelajaran, dan analisis materi pembelajaran BIPA. Analisis bahan ajar dilakukan dengan telaah pada buku ajar BIPA Sahabatku Indonesia baik dari level A1 hingga C2. Analisis media pembelajaran dilakukan melalui FGD dengan Dosen PBSI Unikal dan Pengajar

di Sekolah Indonesia Bangkok. Sementara analisis kebutuhan materi dijamin dengan menyebar kuesioner bagi pembelajar BIPA di Sekolah Indonesia Bangkok dan pembelajar di Jawa Tengah yang berjumlah 20 orang.

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah FGD dan penyebaran kuesioner. Digunakan model siklus interaktif berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan atau verifikasi (Miles & Huberman, 1992:16) dalam analisis data penelitian.

1. Tahap reduksi dilakukan untuk pemilihan relevan atau tidaknya data dengan tujuan akhir penelitian. Reduksi data dilakukan setelah data terkumpul dengan cara memilah informasi sampai informasi bisa dikelompokkan dalam kategorisasi.
2. Setelah data dipilah, data disajikan dalam bentuk narasi dan tabel. Selanjutnya, hasil kategorisasi diuraikan secara terpisah atau dikaitkan satu sama lain untuk memahami peristiwa sesuai konteksnya.
3. Tahap terakhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan simpulan dilakukan dengan melihat hasil reduksi data dan tetap mengacu pada tujuan analisis hendak dicapai. Tahap ini bertujuan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan untuk ditarik kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan GABI diperoleh dari hasil analisis bahan ajar, analisis media pembelajaran, dan analisis materi pembelajaran BIPA. Analisis bahan ajar dilakukan telaah pada buku ajar BIPA Sahabatku Indonesia baik dari level A1 hingga C2. Bahan Ajar BIPA Sahabatku Indonesia mulai dari buku A1 hingga C2 menyajikan empat keterampilan berbahasa (membaca, menulis, menyimak, dan berbicara) pada tiap unitnya. Selanjutnya, dilanjutkan dengan muatan tata bahasa. Pada bagian akhir tiap unit berisi tentang wawasan Indonesia. Materi dan tugas belajar dalam bahan ajar dikembangkan dengan berbasis teks agar pemelajar secara terintegrasi dapat mengembangkan kompetensi berbahasanya

dalam keempat keterampilan: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis berbagai jenis teks. Selain itu, materi dan tugas belajar secara terpadu dirancang untuk dapat mengembangkan wawasan keindonesiaan. Untuk keperluan evaluasi, setiap unit dilengkapi dengan tugas terstruktur berupa latihan-latihan.

Berdasarkan FGD dengan Dosen PBSI yang dihadiri oleh 5 orang dan 2 orang pengajar SIB, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game android* dihipotesiskan sebagai pilihan yang paling sesuai dengan kondisi pembelajar dan dapat menumbuhkan minat pembelajar BIPA. Game android juga dapat digunakan dalam pembelajaran daring dan diharapkan akan digemari karena aplikasi yang menyerupai game dapat dioperasikan pada android. Adapun media pembelajaran berupa *game android* BIPA diharapkan agar dapat meningkatkan motivasi belajar pembelajar BIPA, materi mudah dipahami, dan menciptakan suasana belajar yang bervariasi. Selain itu, diharapkan *game android* BIPA dirancang dengan menarik dan menyenangkan.

Untuk mengetahui kebutuhan materi untuk pembelajar BIPA dilakukan kuesioner pada 20 pembelajar yang berasal dari Thailand, Mesir, Kazakhstan, dan Somalia. Hasil analisis kuesioner kebutuhan materi ajar BIPA dari keempat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dapat dilihat pada diagram berikut.

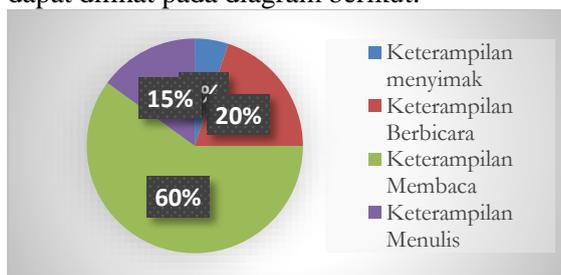


Diagram 1. Hasil analisis kuesioner aspek keterampilan berbahasa

Pada aspek kebutuhan pembelajaran keterampilan berbahasa menunjukkan bahwa sebanyak dua belas pembelajar atau 60% memilih keterampilan membaca, empat pembelajar atau sebesar 20% memilih keterampilan berbicara, tiga pembelajar atau sebesar 15% memilih keterampilan menulis,

dan satu pembelajar atau sebesar 5% memilih menyimak. Sedangkan hasil analisis kuesioner pada aspek budaya yang ingin dieksplorasi pembelajar BIPA dalam GABI dapat dilihat pada diagram berikut.

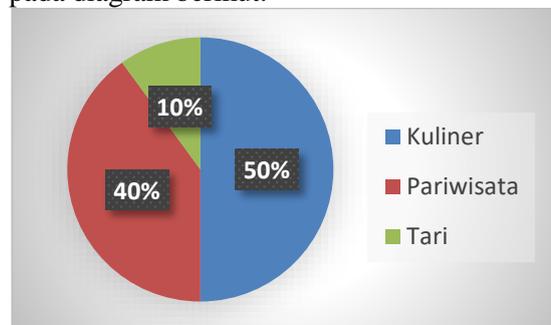


Diagram 2. Hasil analisis kuesioner aspek budaya BIPA

Dari 20 pembelajar BIPA yang berasal dari Thailand, Mesir, Kazakhstan, dan Somalia yang mengisi kuesioner diperoleh hasil sepuluh pembelajar atau sebesar 50% memilih aspek kuliner, delapan pembelajar atau sebesar 40% memilih aspek pariwisata, dan dua pembelajar BIPA atau sebesar 10% memilih aspek budaya tari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang meliputi analisis bahan ajar, media pembelajaran, dan materi, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran *game android* sebagai pilihan yang paling sesuai dengan kondisi pembelajar BIPA yang dapat menumbuhkan minat pembelajar BIPA. *Game android* juga dapat digunakan dalam pembelajaran daring dan diharapkan akan digemari karena aplikasi yang menyerupai game dapat dioperasikan pada android. Selanjutnya berdasarkan hasil kuesioner kebutuhan materi dan aspek budaya yang diminati pembelajar BIPA, dapat disimpulkan bahwa desain media pembelajaran yang akan dibuat merupakan *Game Android* yang mengajarkan keterampilan membaca dengan kearifan budaya berupa kuliner khas Jawa Tengah.

DAFTAR PUSTAKA

Andika, M. C., Sutjiadi, R., & Trianto, E. M. (2016). Perancangan dan Pembuatan

- Aplikasi Pengenalan Batik "Indonesiaku" Melalui Permainan Berbasis Android. *Teknika*, 5(1), 32-37. <https://doi.org/10.34148/teknika.v5i1.49>
- Aulia HR, Pramitasari A. (2017). ANALISIS KEBUTUHAN GABI (GAME ANDROID BAHASA INDONESIA) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MKU BAHASA INDONESIA.
- Byram M, Wagner M. (2018). Making a difference: Language teaching for intercultural and international dialogue. *Am Counc Teach Foreign Lang ACTFL*. 51:140–51.
- Dony Novaliendry, Andriani S. (2020). English Edugame Application for Childhood base on Android. *RESTI Rekayasa Sist Dan Teknol Inf*. 4(1):187–92
- Gusnawaty G, Nurwati A. (2019). A learning model of bahasa Indonesia as a foreign language based on local intercultural politeness. *Cakrawala Pendidik*. 38(1):141–55.
- Harahap NS. (2012). ANDROID: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika
- Hudaa S. (2021) Pemanfaatan Aplikasi SIPEBI untuk Pemelajar BIPA. *Jurnal Bhs Indones Bagi Penutur Asing JBIPA*.3(2):78–85.
- Hudaa S. (2021). Pemanfaatan Aplikasi SPAI untuk Mahasiswa Asing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing JBIPA*. 3(1):01.
- Hudhana WD, Wiharja IA, Fitriani HSH (2021). Bentuk Kesalahan Kalimat dalam Karya Ilmiah Mahasiswa BIPA Thailand. *Lingua Rima J Pendidik Bahasa dan Sastra Indonesia*. 10(2):43–50.
- Kusmiatun A. (2019). BIPA Teachers' and Learners' Perspective on Indonesia-Thailand Culture Parities.
- Muzaki H. (2021) Pengembangan Bahan Ajar BIPA Tingkat 3 Berbasis Budaya Lokal Malang. *SEMANTIKA*. 2(2):1–9.
- Ningsih, S. A., Rasyid, Y., & Muliastuti, L. (2018). Analisis Kebutuhan Materi Ajar Membaca BIPA A1 dengan Pendekatan Deduktif di SD D’Royal Moroco. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i2.5974>
- Safaat H, N. (2012). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Edisi Revisi, Bandung: Informatika
- Supardi Y. (2017). Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pengembangan (Research and Development/R&D). Bandung: PT Alfabeta; 2012. Dst