

Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbantuan Swarnadwipa Nusantara untuk Meningkatkan *Reading and Speaking Skill* Pada Mahasiswa BIPA

Innovative English Language Learning Assisted by Swarnadwipa Nusantara to Improve Reading and Speaking Skills in BIPA Students

Sabrina Mutiara Sari[♥], Devi Suci Rahmawati, Arik Susanti

Pendidikan Bahasa Inggris, FBS, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

[♥]e-mail korespondensi: sabrina.22049@mhs.unesa.ac.id

Riwayat Artikel

Diterima : 13 Agustus 2024
Direvisi : 14 September 2024
Diterima : 15 Oktober 2024
Publish : 31 Oktober 2024

Kata kunci:

BIPA, pop-up book
bilingual,
gamifikasi
folklore,
speaking,
reading
comprehension

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif untuk mahasiswa BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) guna meningkatkan keterampilan membaca (*reading comprehension*) dan berbicara (*speaking fluency*). Media yang dikembangkan adalah "Swarnadwipa Nusantara: Bilingual Pop-up Book berbasis Gamifikasi Folklore" sebuah buku pop-up bilingual (Indonesia-Inggris) yang mengintegrasikan cerita rakyat (*folklore*) Indonesia dengan elemen gamifikasi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran BIPA yang interaktif dan menarik, yang berfokus pada pengenalan budaya lokal (*local culture*) Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model ADDIE. Data dikumpulkan melalui validasi ahli (*expert judgement*) untuk mengukur kelayakan desain media dan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif, menarik mudah diakses, dapat meningkatkan minat dan kemampuan berbahasa Indonesia mahasiswa BIPA, serta mempromosikan pariwisata dan budaya Indonesia. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran bahasa, khususnya dalam pemanfaatan media interaktif berbasis budaya lokal.

How to cite: Sari, S.M., Rahmawati, D.S & Susanti, A. (2024). Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbantuan Swarnadwipa Nusantara untuk Meningkatkan *Reading and Speaking Skill* Pada Mahasiswa BIPA. *Journal of innovation and Technology*, 1(2): 72-80.

PENDAHULUAN

Penetapan Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi dalam konferensi UNESCO pada tanggal 20 November 2023 di Prancis mendorong warga negara asing mempelajari bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi untuk mengenal kekayaan budaya Indonesia. Hal ini berdampak pada meningkatnya pembukaan kelas BIPA di berbagai Universitas, salah satunya di Universitas Negeri Surabaya. Tujuan pembelajaran BIPA adalah untuk menyebarluaskan Bahasa Indonesia, menyampaikan berbagai informasi tentang Indonesia, termasuk memperkenalkan masyarakat dan budaya Indonesia. Tetapi mahasiswa BIPA

72

mengalami kesulitan selama belajar bahasa Indonesia terutama membaca dan berbicara. Kendala utamanya adalah kurangnya buku ajar dan media yang mendukung proses pembelajaran BIPA yang interaktif. Hal ini disebabkan oleh textbook yang digunakan mahasiswa BIPA pada chapter 9 saat ini kurang atraktif karena hanya berfokus pada public space tanpa ada pengenalan local culture, sehingga mahasiswa BIPA tidak mendapatkan wawasan nusantara.

Selain itu, media pembelajaran yang digunakan hanya buku dan power point, dua media tersebut tidak dapat menyokong pembelajaran yang interaktif karena kurangnya stimulasi visual dan auditori. Dampak dari permasalahan tersebut adalah mahasiswa BIPA tidak memiliki ketertarikan yang kuat dalam mengasah kemampuan membaca. Padahal, kemampuan membaca di era digital sangat penting dalam pendidikan abad ke-21, dimana literasi digital tidak hanya sekedar menambahkan teknologi ke dalam proses pembelajaran, tetapi dimanfaatkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran (Sujana, 2019). Di sisi lain, keterampilan membaca akan membantu mahasiswa asing untuk mengeksplor kebudayaan Indonesia. Seperti halnya historical place yang menjadi salah satu sumber pemasukan keuangan negara. Fenomena kurangnya pembelajaran di BIPA memang jarang sekali terekspos secara luas, namun tidak dapat dipungkiri bahwa kebutuhan media yang kreatif dan inovatif juga sangatlah diperlukan.

Oleh karena itu tim merumuskan sebuah media pembelajaran yaitu “Swarnadwipa Nusantara : Bilingual Pop-up Book berbasis Gamifikasi Folklore” sebagai solusi untuk meningkatkan Reading dan Speaking skill pada mahasiswa asing. Swarnadwipa Nusantara adalah Pop-up Book yang berisi cerita folklore Indonesia yang berbasis sejarah sekaligus tempat wisata. Pop-up Book merupakan inovasi dalam bentuk buku yang mampu menampilkan potensi dan isi buku tersebut melalui desain 3 dimensi yang dimunculkan melalui penggabungan lipatan, gulungan, maupun putaran (Umam, 2019). Pop-up Book ini juga dilengkapi dengan QR code yang terintegrasi dengan youtube agar memudahkan para pembelajar mengetahui secara cepat tanpa harus mencari terlebih dahulu. Disamping itu terintegrasi aplikasi games yang menjadikannya menarik minat. Diharapkan dengan adanya Swarnadwipa Nusantara ini dapat meningkatkan Reading dan Speaking skill sekaligus mempromosikan pariwisata yang ada di Indonesia. Kegiatan ini mendukung implementasi program MBKM untuk mengembangkan potensi nalar dan keterampilan dalam bidang pendidikan dan tourist attraction di luar kampus.

Penelitian ini memiliki 2 manfaat yaitu, manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis dari riset ini adalah penggunaan teknologi sebagai fasilitator pembelajaran yang mengacu pada teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif dan pembentukan pengetahuan oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan pembelajaran. Pop-up Book yang terintegrasi dengan aplikasi game juga dapat merangsang keterampilan kognitif mahasiswa BIPA melalui tantangan, teka-teki, dan aktivitas eksplorasi yang terintegrasi dalam pengalaman pembelajaran. Melalui interaksi dengan konten kebudayaan yang beragam, mahasiswa BIPA juga dapat meningkatkan keterampilan membaca, pemahaman kosakata, tata bahasa, dan konteks komunikatif dalam bahasa Indonesia.

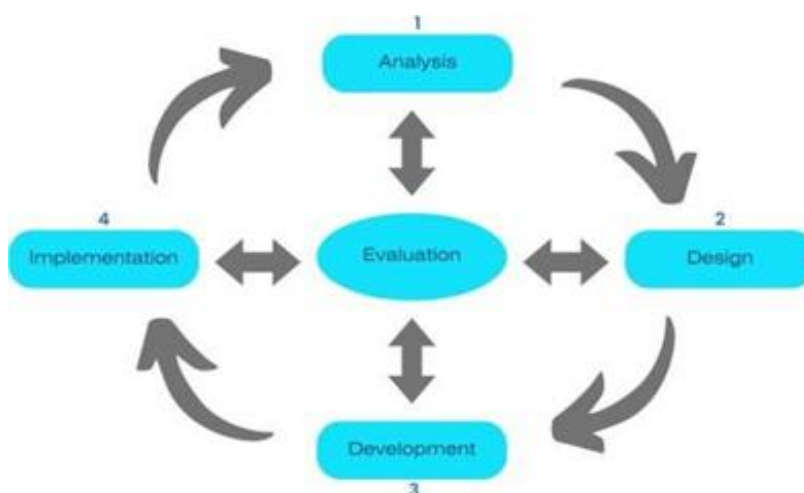
Manfaat praktis dari riset "Swarnadwipa Nusantara" dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif dengan mengintegrasikan aplikasi game pada Pop-up Book. Mahasiswa BIPA dapat berinteraksi dengan konten dan belajar tentang budaya Indonesia

dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Kedua, peningkatan retensi pembelajaran melalui Penggunaan elemen multimedia seperti animasi, video, dan ilustrasi dapat membantu siswa menyimpan informasi dengan lebih baik. Hal ini dikarenakan penggunaan alat bantu visual dapat meningkatkan retensi memori bagi para pembelajar budaya. Ketiga, pembentukan media pembelajaran yang mudah diakses melalui pemanfaatan platform digital, aplikasi buku dan permainan dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Hal ini mempermudah mahasiswa untuk belajar secara efisien, terutama mereka yang mungkin tidak memiliki akses terhadap buku fisik atau materi pembelajaran tradisional.

METODE

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang secara sengaja dan sistematis yang bertujuan untuk mencari, menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode, prosedur tertentu yang lebih baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna (Putra, 2015). Pengembangan yang dimaksud berupa penyusunan Swarnadwipa Nusantara Pop-up Book berbasis Bilingual dengan Gemifikasi Folklore untuk meningkatkan kemampuan membaca dan berbicara dengan tujuan penguasaan kosakata bahasa Indonesia bagi mahasiswa BIPA. Penelitian ini dilakukan di BIPA Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Waktu penelitian ini berlangsung selama 4 bulan. Metode yang digunakan dalam penyusunan “Swarnadwipa Nusantara Pop-up Book” adalah Metode Eksploratif yaitu dengan ADDIE Model. Prawiradilaga (2015) menyebutkan bahwa ADDIE Model merupakan desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem. Komponen yang terkandung dalam ADDIE Model, antara lain:

1. Analyze (menganalisis): meliputi analisis kebutuhan materi dan kebutuhan peserta didik.
2. Design (mendesain): cakupan mendesain rumusan kompetensi, strategi.
3. Develop (mengembangkan): meliputi pengembangan materi ajar, serta pengembangan media.
4. Implement (melaksanakan): meliputi tatap muka dan asesmen.
5. Evaluate (menilai): dalam hal penilaian program pembelajaran dan perbaikan.



Gambar 1. ADDIE Model Versi Reiser

Dengan menerapkan ADDIE model, penelitian ini akan dimulai dari fase analisis kebutuhan media belajar mahasiswa BIPA, mendesain pola pengimplementasian Swarnadwipa Nusantara Pop-up Book, mengembangkan, dan seterusnya, sehingga akan dihasilkan produk pengembangan Pop-up Book berbasis Gamifikasi Folklore yang detail, tepat sasaran, dan tepat guna, khususnya bagi mahasiswa asing.

Pada penyusunan “Swarnadwipa Nusantara : Bilingual Pop-up Book”, dapat dipaparkan konsep pelaksanaan ADDIE model sebagai berikut :

1. Analyze

Pada fase ini, peneliti melakukan riset awal dari beberapa sumber mengenai fenomena yang terjadi, terkait belum adanya media pembelajaran yang memuat local culture yang berfokus pada folklore dengan mengangkat Indonesian Narrative Story untuk meningkatkan kemampuan membaca dan berbicara siswa dengan basis penekanan pada eksplorasi kosakata sekaligus memperkenalkan cerita rakyat yang tercantum dalam folklore dengan tujuan meningkatkan minat tourism dan pengetahuan tourism. Selain itu, agar mahasiswa lebih mudah memahami alur cerita dengan adanya fitur Pop-up Book dan QR code.

2. Design

Setelah menganalisis kebutuhan, peneliti mendesain suatu produk (Pop-up Book) yang memaparkan tentang folklore dalam konteks pengenalan Cerita Rakyat yang bersejarah di Indonesia secara rinci, bertahap, dan mudah dipahami oleh mahasiswa BIPA. Upaya dalam mengembangkan wawasan multikultural (Surbakti et al., 2023). Selanjutnya, dilakukan kegiatan menguraikan cerita rakyat Indonesia, folklore, dan game. Pengintegrasian Pop-up Book dengan gamifikasi folklore dapat membantu Mahasiswa untuk Menambah kosakata dan tata bahasa dengan mempraktikkan beberapa keterampilan berbicara, membaca melalui kegiatan Imajinatif. Selain itu, Pop-up Book menyediakan informasi terkait folklore yang dilengkapi Game kreatif dan imajinatif sesuai dengan materi ajar adalah gambaran media ajar yang fleksibel dan modern. Dasar pertimbangan pemilihan folklore yang akan digunakan dalam penyusunan “Swarnadwipa Nusantara Pop-up Book” ada beberapa poin, di antaranya:

- a. Materi folklore
 - b. Ilustrasi historical Folklore
 - c. Materi membaca
 - d. Materi membaca secara berurutan, dimulai dari kalimat hingga text
 - e. Pemilihan assessment.
 - f. Pada penyusunan “Swarnadwipa Nusantara Pop-up Book”, materi disusun menjadi beberapa bab, meliputi:
 - 1) Bab 1: Mengenal historical folklore di Indonesia
 - 2) Bab 2: Latihan membaca awal folklore secara imajinatif
 - 3) Bab 3: Berlatih Berbicara folklore secara imajinatif
3. Development

Fase ini dilakukan pembuatan draft kasar “Swarnadwipa Nusantara Pop-up Book” yang sudah diintegrasikan dengan aplikasi game, untuk kemudian dilakukan pencetakan ke

dalam bentuk buku fisik dengan menggunakan kertas Art Carton A3. Setelah itu, draft buku ini diserahkan kepada tim validator untuk diuji dari segi kualitas, akan dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata sebagaimana dalam lampiran 5, hingga segi kelayakan grafis yang disesuaikan dengan learning media mahasiswa BIPA. Tim validator terdiri dari beberapa pihak yang kompeten dalam bidang Reading dan Speaking skills beserta pengampu BIPA.

4. Implementation

Produk diujicobakan secara langsung kepada “Mahasiswa BIPA” Unesa terkait keefektifan produk pengembangan.

5. Evaluate

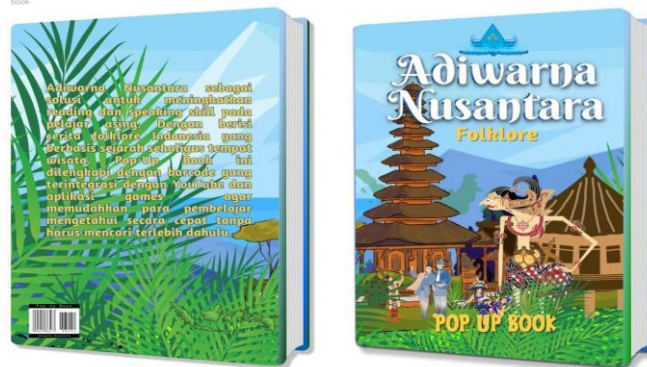
Dalam fase evaluasi, difokuskan pada proses perbaikan produk pengembangan yang didasarkan pada hasil validitas dan juga hasil uji coba produk pengembangan di lapangan. Objek dalam penelitian ini adalah mahasiswa BIPA dengan Independent variable riset berupa Bilingual Pop-up Book dan Dependent variable yaitu Reading dan Speaking skill. Adapun indikator yang ingin dicapai yakni keefektifan penggunaan produk “Swarnadwipa Nusantara” oleh mahasiswa BIPA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian akan dikumpulkan mulai dari data tentang kondisi awal proses pembelajaran BIPA di lokasi penelitian yaitu mulai tahap analisis awal hingga tahap pengembangan, serta data mengenai hasil validasi dari para validator tentang kualitas dari buku media pembelajaran BIPA yang telah dikembangkan. Data penelitian akan dikumpulkan melalui beberapa metode, di antaranya : Pengumpulan data saat proses validasi buku yang berupa data analisis instrumen validitas produk pengembangan dan Data penelitian juga diperoleh saat uji keefektifan produk pengembangan, yaitu berupa data hasil pengamatan aktivitas siswa serta hasil wawancara Dosen dan para mahasiswa asing setelah menggunakan buku ini pada saat proses pembelajaran BIPA

Proses analisis data dalam penyusunan “Swarnadwipa Nusantara” ini digolongkan ke dalam 3 (tiga) kegiatan utama, meliputi: Proses, kualitas, dan keefektifan buku. Dalam proses pengerjaannya, analisis data hasil validitas produk pengembangan disusun dalam bentuk kuesioner berskala. Jenis skala yang digunakan adalah Skala Likert. Riduwan dalam Arofah (2021) mengemukakan bahwa skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai kejadian atau gejala sosial. Di dalam proses penelitian, gejala sosial ini telah ditetapkan secara detail dan spesifik oleh peneliti, untuk selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Setiap jawaban atau pernyataan yang menjelaskan tentang aspek-aspek dalam uji validitas produk pengembangan, sesuai dengan BSNP Indonesia, akan dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata.. Kemudian, kuesioner tersebut diserahkan kepada tim validator saat proses uji validitas kualitas produk dengan rumus penghitungan skor yang digunakan dalam Skala Likert adalah dengan cara menghitung persentase dari masing-masing item, berdasarkan hasil validasi dari tim validator yang telah ditentukan.

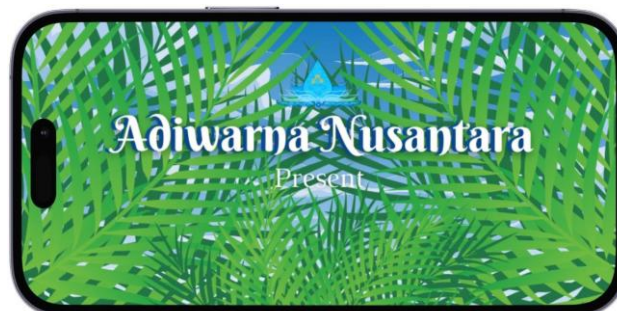
Merujuk dari proses penelitian yang akan dilakukan, mulai dari tahap analisis hingga tahap evaluasi maka asumsi kesimpulan penelitian yang diharapkan muncul adalah tim dapat menghasilkan media Pop-up Book yang dapat meningkatkan keterampilan membaca dan berbicara mahasiswa, terciptanya produk pembelajaran berbasis local culture yang dapat dimanfaatkan secara mandiri oleh mahasiswa asing dalam menambah pengetahuan, khususnya cerita rakyat yang ada di Indonesia.



Gambar 2. Cover Pop Up Book

Cover dari *Pop-up Book* Adiwarna Nusantara memberikan informasi dan gambaran yang jelas mengenai isi dari buku ini. Desain pada cover yang fokus untuk menarik minat para mahasiswa asing untuk belajar bahasa dan budaya Indonesia melalui cerita rakyat Nusantara.

1. Tampilan Awal



Aplikasi Adiwarna Nusantara memiliki tampilan awal yang interaktif dan user-friendly. Warna-warna yang digunakan menggambarkan warna-warna tradisional dari kesenian Indonesia, dengan dominasi warna hijau dan biru yang membuat tampilan aplikasi menjadi lebih menarik dan unik sehingga berkesan di hati pengguna.

2. Tampilan Menu



Ditampilan ini terdapat sebuah menu dengan beberapa opsi pilihan, yaitu “Cerita Rakyat”, “Pengaturan”, “Tahukah Kamu?”, dan “Tentang Kami”. Opsi-opsi ini ditulis dengan huruf kapital dan memiliki ikon disebelah kiri untuk memudahkan pengguna dalam mengidentifikasi masing-masing opsi.

3. Tampilan Menu Cerita Rakyat



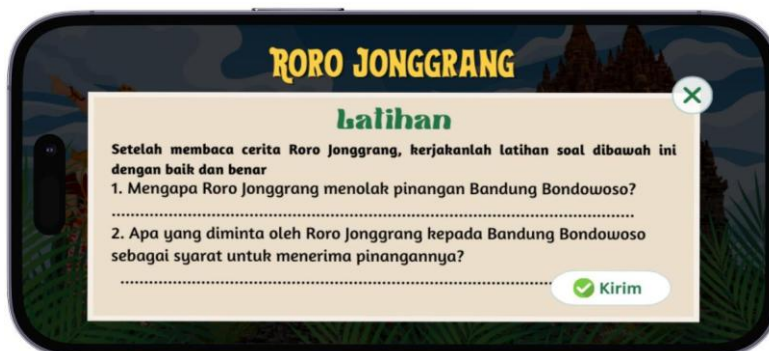
Jika pengguna memilih opsi “Cerita Rakyat”, maka akan muncul daftar cerita rakyat tradisional Indonesia salah satunya, yaitu “RORO JONGGRANG”. Untuk tampilannya, terdapat gambar seperti patung dan candi yang menjadi ikon utama dari cerita rakyat “RORO JONGGRANG”. Ikon ini ditampilkan dengan visualisasi yang jelas, sehingga mudah dikenali dan menarik perhatian pengguna.

4. Tampilan Cerita Singkat Dari Daftar Cerita Yang Dipilih

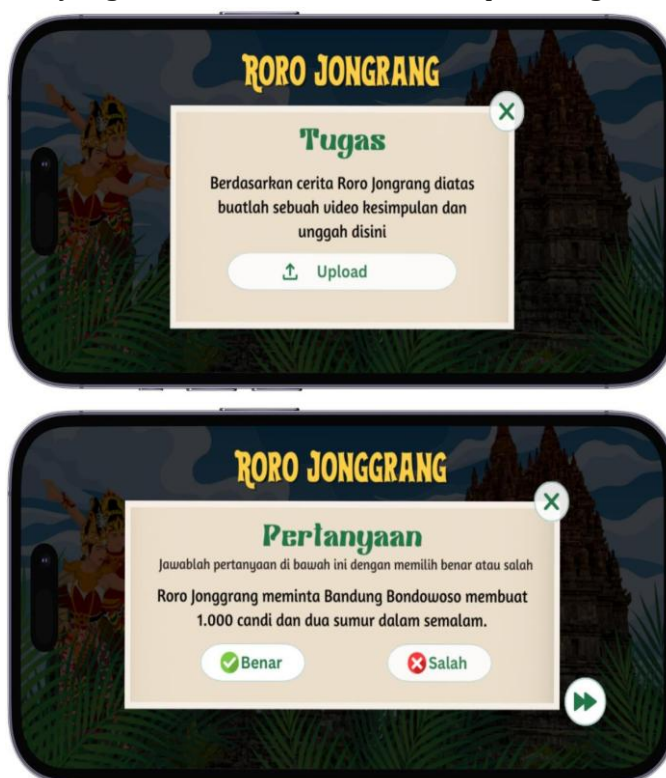


Setelah pengguna menekan tombol “Baca”, maka akan muncul konten cerita rakyat “RORO JONGGRANG” yang ditulis dalam beberapa paragraf. Selain itu, konten cerita rakyat juga memiliki gambar yang menunjukkan mengenai cerita rakyat tersebut.

5. Tampilan Game Tebak-Tebakan



Ditampilan ini terdapat pertanyaan tebak-tebakan terkait cerita rakyat yang telah dipilih. Tampilan pertanyaan tersebut ditampilkan dengan gaya yang menarik dan memiliki opsi jawaban yang berbeda-beda mulai dari pilihan ganda, uraian, dan berupa



video/voice note. Hal ini dilakukan untuk melatih mahasiswa BIPA untuk dapat belajar sedikit mengenai budaya dan bahasa indonesia.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa buku pop-up bilingual (Indonesia-Inggris) yang menggabungkan cerita rakyat Indonesia dengan elemen gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan membaca dan berbicara mahasiswa BIPA. Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran BIPA yang interaktif dan berfokus pada pengenalan budaya lokal. Melalui pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development), penelitian ini

diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang efektif, menarik, mudah diakses, serta dapat meningkatkan minat dan kemampuan berbahasa Indonesia mahasiswa BIPA, sekaligus mempromosikan pariwisata dan budaya Indonesia. Selain itu, riset ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran bahasa, khususnya dalam pemanfaatan media interaktif berbasis budaya lokal, serta mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) PTN dan implementasi program MBKM. Temuan yang ditargetkan adalah terbentuknya media pembelajaran yang mudah diakses, yang juga dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar, serta berkontribusi pada pengembangan keterampilan berbahasa, pemahaman budaya, dan keterampilan teknologi. Luaran dari penelitian ini meliputi laporan, artikel ilmiah, akun media sosial, buku cetak ber-ISBN, berita di media massa, artikel ilmiah yang diseminarkan, dan HKI.

DAFTAR PUSTAKA

- Aco Karumpa and Muhammad Dahlan (2022). Efektivitas Penggunaan Media *Pop-up Book* dan *Big Book* terhadap Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 8(2), pp.818–825. doi:<https://doi.org/10.30605/onoma.v8i2.2089>.
- Aguskin, L.C. and Maryani, M. (2018) ‘Exploring the International Students’ Perceptions of the Indonesian Teaching Materials to Enhance Their Willingness to Communicate’, *Lingua Cultura*, 12(4), p. 323. Available at: <https://doi.org/10.21512/lc.v12i4.4910>.
- H.Douglas Brown (2000) ‘Teaching by Principles An Interactive Approach to Language Pedagogy’, *Teaching by Principles An Interactive Approach to Language Pedagogy*, p. 491.
- Ilmiah, H.S. and Muzdalifah (2022) ‘Implementasi Youtube Sebagai Media Pembelajaran Penguatan Pemahaman Lintas Budaya Bagi Pelajar BIPA’, *Jurnal Bahasa*, 2022(1), pp. 43–50. Available at: kbbi.kemdikbud.go.id. (n.d.). *Hasil Pencarian - KBBI VI Daring*. [online] Available at: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/BIPA> [Accessed 29 Feb. 2024]. kbbi.kemdikbud.go.id. (n.d.). *Hasil Pencarian - KBBI VI Daring*. [online] Available at: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/folklor> [Accessed 29 Feb. 2024].
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Bahasa Indonesia, Salah Satu Bahasa Negara yang Berkembang Pesat di Dunia*. [online] Available at: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/04/bahasa-indonesia-salah-satu-bahasa-negara-yang-berkembang-pesat-di-dunia>
- Kusmiatun, A. (n.d.). *MENGENAL BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) dan Pembelajarannya*. [online] Google Books. Penerbit K-Media. Available at:
- Maulana, A., Mulyaningsih, I. and Itaristanti, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran BIPA tingkat dasar berbasis web. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, [online] 4(2), pp.134–156. doi:<https://doi.org/10.26499/jbipa.v4i2.4738>.
- Muliadi Muliadi (2020). Multicultural Education Values in Literature - LSCAC 2016. *OSF Preprints (OSF Preprints)*. doi:<https://doi.org/10.31219/osf.io/frgdw>.
- Saputra, A.D., Sumarwati, S. and Anindyarini, A. (2024). Development of BIPANESIA Application Learning Media Based on Local Culture for Indonesian Language for Foreign Speakers (BIPA) Student. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, [online] 11(1), pp.513–533. doi:<https://doi.org/10.18415/ijmmu.v11i1.5477>.
- Thorndike, E.L. (1958) ‘The psychology of learning’, *Educational Review*, 10(2), pp. 117–139. Available at: <https://doi.org/10.1080/0013191580100204>.
- Tomlinson, B. (2020) *Developing Materials for Language Teaching, An Introduction to Ceramics and Refractories*. Edited by T. Brian. Available at: <https://doi.org/10.1201/b17811-6>.