PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF KULINER NUSANTARA BERMUATAN IMPLIKATUR PADA PEMELAJAR BIPA MADYA

Oktaviani Tri Saprika
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Oktaviani.19042@mhs.unesa.ac.id

Prima Vidya Asteria
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
primaasteria@unesa.ac.id

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini adalah pentingnya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempengaruhi tercapainya tujuan pemnelajaran. Video interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran, salah satunya materi kata ulang pada kuliner nusantnara bermuatan implikatur. Materi tersebut dikemas secara menarik, ringkas dengan tujuan agar mudah dipahami. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media video interaktif melalui metode ADDIE dan mendeskripsikan kualitas video dari aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Penelitian ini menggunakan metode pengemabangan RnD dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analyz, design, develop, implementation,* dan *evaluation.* Sumber data dari penelitian ini adalah pemelajar BIPA madya di Universitas Negeri Surabaya dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa validasi, observasi, tes, dan angket. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa proses pengembangan media video interaktif untuk pembelajaran materi kata ulang pada kuliner nusantara bermuatan implikatur dengan menggunakan lima langkah ADDIE dapat dikategorikan layak untuk digunakan. Hal ini didasarkan pada aspek kevalidan 77,18% dengan kategori "layak", aspek keefektifan 89% dengan kategori "sangat baik", dan aspek kepraktisan 87% dengan kategori "sangat baik". Hasil akhir penentuan kualitas media video interaktif menunjukkan presentasi sebesar 84,33%. Persentase nilai tersebut termasuk dalam kriteria sangat berkualitas. Jadi dapat disimpulkan bahwa media video interaktif materi kata ulang pada kuliner nusantara bermuatan implikatur dapat dinyatakan sebagai media pembelajaran yang berkualitas untuk digunakan dalam pembelajaran BIPA Madya.

Kata kunci: BIPA, implikatur, kuliner nusantara, video interaktif

Abstract

The background of this research is the importance of using learning media. Learning media can affect the achievement of learning objectives. Interactive video is one of the media that can be used to assist the learning process, one of which is the repetition of Indonesian cuisine which is full of implicatures. The material is packaged in an attractive, concise manner with the aim of making it easy to understand. The purpose of this study is to describe the process of developing interactive video media through the ADDIE method and to describe video quality from the aspects of validity, effectiveness and practicality. This study uses the RnD development method with the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data sources for this study were intermediate BIPA students at Surabaya State University using data collection techniques in the form of validation, observation, tests, and questionnaires. The research results obtained show that the process of developing interactive video media for learning the material for repeating words in Indonesian cuisine contains implicatures using the five ADDIE steps that can attract feasibility to use. This is based on the validity aspect of 77.18% in the "proper" category, the effectiveness aspect of 89% in the "very good" category, and the practicality aspect of 87% in the "very good" category. The final result of the drama quality of interactive video media for presentations is 84.33%. The percentage of these values is included in the criteria of very high quality. So it can be concluded that interactive video media on repeating Indonesian cuisine with implicatures can be stated as a quality learning medium for use in BIPA Intermediate learning.

Keywords*: BIPA, implicature, archipelago culinary, interactive video*

PENDAHULUAN

Sebagai negara multikultural, Indonesia mempunyai bermacam-macam budaya (Nurhayati, 2020). Bahkan hal tersebut berpengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia yang menempati 16 besar kekuatan ekonomi dunia. Sehingga banyak orang asing datang berkunjung ke Indonesia tidak hanya untuk berwisata melainkan juga bekerja, atau belajar. Tentunya untuk mempermudah komunikasi mereka, kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sangat sangat diperlukan. Hal inilah yang menjadi alasan banyak orang asing ingin mempelajari Bahasa Indonesia. Bahkan, saat ini Bahasa Indonesia telah dipelajari di 45 negara di dunia (Elyas, 2018). Maka dari itu, saat ini Bahasa Indonesia sedang menuju bahasa internasional (Gloriani, 2017).

Salah satu cara meningkatkan fungsi Bahasa Indonesia sebagai bahasa internasional adalah dengan melakukan diplomasi kebahasaan sebagai bentuk meningkatkan peran Bahasa Indonesia di berbagai bidang kehidupan(Barat, 2015). Selain itu, saat ini Bahasa Indonesia telah dicanangkan sebagai bahassa Persatuan Bangsa-Bangsa oleh Badan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Banyaknya kebutuhan akan kemampuan berbahasa Indonesia, maka munculah suatu program yang disebut dengan BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing). Secara umum, BIPA merupakan salah satu program pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang meliputi keterampilan berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan dengan sasaran para penutur asing. Tidak hanya diselenggarakan di dalam negeri, program BIPA juga dilakukan di luar negeri. Hal ini berdampak pada semakin meluasnya eksistensi Bahasa Indonesia baik ditinjau dari jumlah penutur maupun area penggunaan Bahasa.

Subjek pemelajaran BIPA adalah para pemelajar asing (Winarni, 2017). Proses pemelajaran BIPA bertujuan agar para pemebelajar asing dapat menguasai Bahasa Indonesia. Namun, pemelajaran BIPA berbeda dengan pemelajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asli. Para pelajar BIPA memiliki latar belakang kebudayaan, usia serta tujuan belajar yang berbeda. Salah satu contoh tujuan mereka mempelajari bahasa Indonesia adalah karena ingin bisa lancar berkomunikasi dengan menguasai keterampilan dasar berbahasa.

Bahasa bukan hanya menjadi satu-satunya kemampuan yang dapat diajarkan pada pemelajaran BIPA. Budaya merupakan salah satu aspek yang tidak boleh ditinggalkan dan saling berkaitan dalam proses pembelajaran BIPA (Setyawan, 2021). Pembelajaran budaya dapat memudahkan para pelajar BIPA memahami Indonesia. Hal ini dikarenakan budaya dan Bahasa memiliki hubungan yang saling berkaitan (Muchtar, 2016). Dengan mempelajari dan memahami konteks budaya, kehidupan masyarakat, serta norma yang ada,maka para penutur asing dapat dengan mudah mempelajari karakter masyarakat Indonesia. Selain itu, Bahasa juga menjadi cerminan jati diri bangsa sehingga antara bahasa dengan pembelajaran menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Kompetensi BIPA yang memiliki kaitan antara budaya dan bahasa adalah kompetensi plurikultural dan plurilingual.

Kompetensi plurikultural dan plurilingual merupakan kemampuan dalam menggunakan bahasa sebagai tujuan komunikasi serta mengambil bagian dalam interaksi antar budaya yang berbeda. Plurilingual mengacu pada pemelajaran bahasa yang saling mempengaruhi berdasarkan kompetensi linguistik. Bahasa pertama seorang penutur dapat mempengaruhi proses pelafalan ketika seseorang mempelajari bahasa baru (Syaprizal, 2019). Sedangkan kompetensi pluricultural bertujuan mendukung para pelajar BIPA memahami diferensiasi atau perbedaan kebudayaan yang berbada untuk saling mengetahui dan memahami persamaan serta perbedaan kebudayaan negara yang menjadi target mereka. Salah satu aspek yang dapat dijadikan untuk mengembangkan kompetensi plurikultural adalah implikatur.

Implikatur merupakan suatu keadaan yang memiliki perbedaan arti antara sesuatu yang diucapkan dengan sesuatu yang sebenarnya diimpllikasikan. Implikatur juga dapat diartikan sebagai maksud tersembunyi yang ada di balik tuturan (Yuniarti, 2014). Implikatur merupakan

keadaan ketika seseorang hendak menyampaikan suatu maksud tetapi tidak dinyatakan secara langsung tujuan yang sebenarnya ingin disampaikan. Seseorang mengungkapkan sesuatu dengan menggunakan implikatur dikarenakan mereka merasa sungkan atau menunggu pihak yang diajak bicara peka dengan keadaan yang sebenarnya diinginkan oleh penutur.

Memahami uangkapan seseorang yang disampaikan menggunakan implikatur bukanlah sesuatu yang mudah. Ketika seseorang yang menjadi lawan bicara tidak peka dengan keadaan maka akan berdampak pada tujuan penutur yang tidak tercapai sehingga hal ini tidak menutup kemungkinan akan menimbulkan beberapa dampak. Implikatur menjadi salah satu bentuk kebudayaan Indonesia yang juga harus dikuasai dan dipahami okeh mahasiswa BIPA.

Pemahaman kompetensi implikatur kepada mahasiswa BIPA akan lebih mudah ketika proses pemelajaran mereka diberikan media pemelajaran berupa contoh konkret yang dapat memudahkan mereka dalam memahami makna implikatur. Salah satu media yang data digunakan aalah video interaktif. Video interaktif diapat meningkatkan serta mengoptimalkan proses pemelajaran karena dilengkapi dengan audio beserta animasi yang menarik (Prehanto, 2021).

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pemvelajaran video interaktif sebagai bahan ajar BIPA madya kompetensi pluricultural dengan metode ADDIE sebagai berikut:

1) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan video interaktif kuliner nusantara berbasis plurikultural bagi pemelajar BIPA madya
2) Untuk mendeskripsikan video interaktif kuliner nusantara berbasis plurikultural bagi pemelajar BIPA madya?
    (1) Untuk mendeskripsikan validitas video pembelajaran BIPA berbasis plurikultural bagi pemelajar BIPA madya
    (2) Untuk mendeskripsikan keefektifan video pembelajaran BIPA berbasis plurikultural bagi pemelajar BIPA madya
    (3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan video pembelajaran BIPA berbasis plurikultural bagi pemelajar BIPA madya

Penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran BIPA tingkat madya serta sebagai referensi untuk menyusun bahan ajar yang mengangkat tema kuliner nusantara dengan metode ADDIE.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Analysis* berupa analisis kebutuhan pemelajar BIPA, *Design* berupa rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan sebagai bahan ajar, *Development* merupakan pengembangan prototipe yang telah dirancang, dan *Evaluation* berupa evaluasi atau penilaian terhadap hasil penerapan bahan ajar (Cahyadi, 2019:36). `Rincian dari tahap ADDIE sebagai berikut:

a. *Analysis*
   Pada tahap *analysis* dilakukan proses analisis kebutuhan pemelajar BIPA tingkat madya yang kemudian akan digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran video interaktif sebagai salah satu bahan ajar berbasis kompetensi pluricultural.
b. *Design*
   Tahap ini dilakukan proses penyusunan prototipe yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran video interaktif. Hasil rancangan berupa *storyboard* rincian isi video dimulai dari pembukaan sampai dengan penutup dengan durasi waktu 10 menit.
c. *Development*
   Tahap *development* merupakan tahap untuk mengembangkan media berdasarkan desain awal dan prototipe yang telah disusun sebelumnya. Pengembangan materi juga dimulai dari penyusunan RPP materi kata ulang bermuatan kuliner nusantara berbasis implikatur. Setelah media pembelajaranberupa video interaktif jadi, maka tahap selanjutnya adalah dilakukan uji validitas ahli materi dan ahli media. Validator ahlli materi merupakan dosen BIPA karena fokus

media pembelajaran ini adalah materi bagi pemelajar BIPA. Validator media adalah dosen seni rupa. Topik kuliner nusantara dipilih karena salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh pemelajar BIPA adalah pengetahuan tentang kuliner nusantara. Alasan pemilihan topik implikatur karena implikatur merupakan salah satu kemampuan pluricultural yang harus dipahami oleh pemelajar BIPA ketika belajar mengenai kebudayaan di Indonesuia.

d. *Implementation*
Hasil media pembelajaran berupa video interaktif yang sudah jadi dan telah melalui proses validasi, selanjutya akan dilakukan proses implementasi dengan objek sasaran adalah pemelajar BIPA madya. Proses implementasi dilakukan dengan mengajarkan video interaktif materi kuliner nusantara bermuatan implikatur dengan materi kata ulang. Proses implementasi media video interaktif ditambah dengan bantuan media *power point* sebagai pelengkap materi.

e. *Evaluation*
Tahap terakhir adalah evaluasi. Pada tahap ini dilakukan tes untuk mengetahui dan mengevaluasi hasil penerapan media pembelajaran video interaktif yang telah diterapkan. Tes terdiri dari 6 soal berupa *game* dengan bantuan media *power point* dan 5 soal mandiri melalui lembar soal dengan kriteria kelulusan minimal pemelajar BIPA adalah 75.

Subjek penelitian ini adalah enam pemelajar BIPA madya di Universitas Negeri Surabaya yang berasal dari Myanmar, Yaman, China, Korea, dan Rusia. Data penelitian berupa soal tes dan instrument uji validitas. Instrumen pengumpulan data berupa lembar tes dan lembar uji validitas. Teknik pengumpulan data berupa tes dan uji validitas. Teknik analisis data adalah teknik kualitatif dna kuantitatif. Teknik kuantitatif digunakan untuk menghitung pemerolehan hasil uji validitas melalui lembar instrument yang telah diisi oleh validator. Teknik kualiltatif digunakan untuk menjabarkan proses pengembangan media dengan menggunakan metode ADDIE.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Media Video Interaktif dengan Metode ADDIE

Proses pengembangan media video interaktif dengan menggunakan metode ADDIE sebagai media pembelajaran pemelajar BIPA madya materi kuliner nusantara berbasis plurikultural implikatur dilakukan mulai dari Bulan Januari 2023. Pengembangan media video interaktif menggunakan metode ADDIE Dick dan Carry. Hasil penelitian berkaitan dengan pengembangan media video interaktif yang memnggunakan beberapa langkah untuk menunjang kelancaran pelaksanaan pengembangannya, yaitu (1) *analyse* (analisis) (2) *design* (desain) (3) *development* (pengembangan) (4) *implementation* (implementasi), (5) *evaluation* (evaluasi).

Pengembangan video interaktif dengan menggunakan metode ADDIE dilakukan melalui beberapa langkah untuk menunjang kelancaran proses pengembangan. Disimpulkan bahwa pengembangan media dengan menggunakan metode ADDIE dikembangkan menurut rancangan pengembangan Dick dan Carry yang telah disederhanakan.

a) *Analysis*

Pada tahap analisis dilakukan proses penelitian dan pengumpulan informasi awal, wawancara dengan pengajar BIPA.

(1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Penelitian dan pengumpulan informasi awal dilakukan dengan cara mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik pemelajar. Langkah ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui serta mengumpulkan informasi kebutuhan dan karakteristik pemelajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan menyenangkan. Selain itu, dilakukan wawancara kepada pengajar BIPA untuk mengumpulkan informasi serta pengisian angket untuk pemelajar BIPA.

(2) Wawancara dengan Pengajar Bipa

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui informasi dan memperoleh data semua kebutuhan dan karakteristik siswa yang diberikan oleh pengajar BIPA, membicarakan penggunaan media dan metode pembelajaran yang biasanya digunakan pada saat proses pembelajaran. Wawancara dilakukan pada tanggal 30

Januari 2022 kepada pengajar BIPA. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa terdapat kendala dalam proses Penyampaian materi kuliner nusantara bermuatan implikatur dengan materi kata ulang. Menurut hasil wawancara, kendala tersebut yaitu pengajar membutuhkan media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran materi tersebut. Selama ini pembelajaran BIPA masih menggunakan laptop, LCD, papan tulis, dan buku pelajaran saja. Hal ini membuat pemelajar merasa gampang bosen dalam proses pembelajaran, kurang memperhatikan, serta konsentrasi mereka juga berkurang saat pembelajaran berlangsung.

(3) Hasil identifikasi Kebutuhan

Diketahui bahwa pemelajar merasa seneng dengan mata kuliah Bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat dibuktikan dari pernyataan enam pemelajar BIPA yang menyatakan seneng dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemelajar BIPA juga menyatakan seneng dengan pembelajaran kata ulang. Hal tersebut dapat dibuktikan dari pernyataan empat pemelajar yang merasa senang dan dua pemelajar yang merasa kurang senang dengan pembelajaran kata ulang.

Jenis-jenis kata dalam Bahasa Indonesia ada bermacam-macam, salah satunya adalah kata ulang. Pembelajaran kata ulang merupakan salah satu pembelajaran yang disenangi oleh pemelajar BIPA. Terdapat empat pemelajar yang merasa senang dengan pembelajaran kata ulang dan dua pemelajar yang menyatakan kurang senang. Dalam proses pembelajaran kata ulang, pemelajar BIPA mengalami kesulitan dalam membedakan jenis-jenis penggunaan kata ulang. Haltersebut dapat dibuktikan dengan tiga siswa yang merase kesulitan dan tiga siswa yang merasa sedikit kesulitan.

Kesulitan lain yang dialami oleh pemelajar BIPA adalah menganalisis penggunaan kata ulang. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya dua siswa yang emrasa kesulitan dan empat pemelajar yang merasa sedikit kesulitan. Untuk mengatasi permasalahan kesulitan belajar dalam pembelajaran BIPA, maka diperlukan media pembelajaran yang tepat. Seluruh pemelajar BIPA telah mengetahui apa itu media pembelajaran yang dibuktikan dengan adanya enam pemelajar yang sudah mengetahui apa itu media pembelajaran. Selain itu, ternyata menurut para pemelajar BIPA, media pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajar. Hal tersebut dibuktikan dengan enam pemelajar yang setuju dengan pernyataan tersebut.

Penggunaan media dalam pembelajaran BIPA ternyata sudah sering digunakan. Hal tersebut dibuktiken dengan enam pembelajar BIPA yang menyatakan setuju dengan pernyataan tersebut. Selain itu, untuk memaksimalkan dan mempermudah proses pembelajaran, hal tersebut juga dibuktikan dengan adanya enam pemelajar yan setuju dengan pernyataan tersebut. Bahkan, dari hasil identifikasi, ditemukan bahwa pemelajar merasa keberadaan media pembelajaran penting dan dapat menambah semangat mereka dalam belajar.

Berdasarkan data hasil identifikasi kebutuhan dapat diketahui bahwa, pemelajar memmbutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran menulis kata ulang. Hasil identifikasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan atau fasilitas media pembelajaran tidak sering digunakan atau kurang memfasilitasi pemelajar dalam proses pembelajaran sehingga mereka membutuhkan sebuah inovasi media yang lebih bervariasi.

Pengembangan media video interaktif dengan menggunakan model ADDIE sebagai bentuk inovasi dan variasi media pembelajaran baru yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian pemelajar, menjadikan suasana belajar yang menyenangkan, membantu pemelajar dalam memperoleh hasil belajar yang

maksimal, serta membantu dalam mempelajari penggunaan kata ulang dalam kuliner nusantara bermuatan implikatur.

b) *Design*

Pada tahap *design* atau perencanaan dilakukan proses merancang spesifikasi produk dan menyusun *storyboard* video.

(1) Merancang Spesifikasi Produk

Proses merancang spesifikasi produk dimulai dari bagian pembukaan, isi sampai dengan penutup. Durasi video 10 menit yang terdiri pembukaan, pengenalan topik, pertanyaan interaktif, inti video, penutup, dan link terkait. Pada tahap ini juga dilakukan kegiatan merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dilakukan Setelah mengetahui kebutuhan dan karakteristik pemelajar dalam proses pembelajaran kata ulang pada kuliner nusantara bermuatan implikatur. Merumuskan tujuan pembelajaran harus disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dikuasai pemelajar. Perumusan tujuan perlu dirumuskan sebagai bentuk acuan atau arah yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran menggunakan video interaktif melalui metode ADDIE untuk mengukur tingkat keberhaqwsilannya. Berdasarkan hasil analisis, tujuan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

(a) Melalui video interaktif dengan metode ADDIE, pemelajar dapat mengenal kuliner nusantara.
(b) Melalui video interaktif dengan metode ADDIE, pemelajar dapat memahami penggunaan kata ulang.
(c) Melalui video interaktif dengan metode ADDIE, pemelajar mampu menggunakan ungkapan implikatur beserta contohnya dengan benar.

Tahap selanjutnya dalam perencanaan adalah membuat kisi-kisi instrument penelitian yang menjadi kriteria penilaian media video interaktif . Kisi-kisi instrumenn penelitian yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi instrument penelitian. Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah lembar identifikasi kebutuhan dan karakteristik pemelajar, lembar validasi, lembar observasi aktivitas pemelajar, sertalembar angket respon pemelajar. Lembar identifikasi kebutuhan dan karakteristik pemelajar digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik pemelajar dalam mengetahui kebutuhan dan karakteristik pemelajar pada saat proses pembelajaran. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media video interaktif Berdasarkan uji validator ahli. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keefektifan media video interaktif. Lembar angket respon pemelajar digunakan untuk mengetahui kepraktisan media video interaktif.

(2) Menyusun *Storyboard*

Tahap penyusunan *storyboard* video didasarkan pada spesifikasi video yang akan dibuat. Pada tahap ini dilakukan proses persiapan properti yang dibutuhkan untuk membuat video, membuat naskah video, dan menentuka latar yang akan digunakan.

(a) Menyiapkan properti video
Properti yang digunakan dalam membuat video adalah *greenscreen* sebagai latar belakang video, kamera, tripod, laptop, lampu sebagai pendukung pencahayaan.
(b) Membuat naskah video
Proses pembuatan naskah video diawali dengan pengumpulan bahan-bahan materi yang akan digunakan, yaitu materi kata ulang, implikatur, dan kuliner nusantara. Proses selanjutnya adalah menyusun naskah dari awal yaitu pembukaan sampai dengan penutup.
(c) Menentukan seting latar tempat, waktu, dan suasana.

c) *Development*

Pengembangnan format produk awal ini dilakukan dengan menyiapkan bahan-bahan pembelajaran dan alat evaluasi. Menyiapkan bahan-bahan pembelajaran

dilakukan dengan menyiapkan materi kata ulang, implikatur, serta kuliner nusantara terlebih dahulu. Materi yang akan disampaikan kepada pemelajar adalah sebagai berikut:

(1) Pengertian
Kata ulang adalah kata yang telah mengalami pengulangan atau redupliaksi. Kata ulang juga dapat diartikan sebagai proses pengulangan suatu unsur gramatikal, baik keseluruhan maupun sebagian. Sedangkan implikatur adalah maksud yang ada dalam suatu ujaran tetapi tidak dinyatakan secara langsung.

(2) Jenis-jenis kata ulang
   (a) Kata ulang sebagian
   Kata ulang *dwipurwa* adalah pengulangan suatu kata atas suku kata awal dengan mengalami pelemahan vokal dari posisi tengah menjadi *pepet.* Contoh: pepohonan, bebatuan, bebunyian, bebuyutan, dedaunan, tetangga, tetapi.
   (b) Kata ulang utuh
   Kata ulang utuh adalah kata ulang yang mengalami pengulangan sama dengan bentuk dasarnya. Contoh: ibu-ibu, bapak-bapak, rumah-rumah, lari-lari, pagi-pagi, buku-buku, gunung-gunung, baju-baju, toko-toko, warung-warung.
   (c) Kata ulang berubah bunyi
   Kata ualng berubah bunyi adalah kata ualnng yang mengulangi pengulangan bentuk dasar disertai dengan perubahan bunyi pada salah satu suku. Contoh: bolak-balik, corat-coret, mondar-mandir, sayur-mayur, kocar-kacir, serba-serbi.
   (d) Kata ulang berimbuhan
   Kata ulang berimbuhan adalah kata ulang yang mendapat imbuhan (afiks). Contoh: rumah-rumahan, tukar-menukar, berhari-hari, menari-nari, bersama-sama, bersalam-salaman.

(3) Implikatur
Implikatur merupakan sesuatu yang tersembunyi dibalik pengguna bahasa secara aktualm benar, dan sesungguhnya (Paulana, 2022). Implikatur selalu berkaitan dengan kondisi atau situasi dimana tuturan tersebut diucapkan dann siapa yang mengucapkan. Dengan kata ;ain implikatur berkaitan dengan konteks situasi, waktu, tempat, dan individu yang terlibat. Tujuan penggunaan implikatur adalah untuk mengungkapkan perbedaan mengenai apa yang dimaksud dengan apa yang diucapkan.

Implikatur memiliki arti lain atau implikasi yang dapat diturunkan dari suatu ujaran (Holimah, 2020). Seseorang menyampaikan sesuatu dengan menggunakan implikatur bertujuan agar perkataan yang disampaikan tidak dapat Terlihat langsung oleh lawan bicara. Dalam pragmatic, ucapan yang mengandung makna tersirat disebut dengan implikatur. Dapat diartikan pula bahwa implikatur adalah sesuatu yang disembunyikan di dalam sebuah percakapan dan memiliki makna implisit yang tidak dapat dilihat secara langsung.

Konsep implikatur memiliki beberapa kegunaan. Implikatur dapat digunakan untuk memberikan penjelasan secara fungsiomal, implikatur mampu memberikan penjelasan terhadap suatu tuturan, implikatur dapat menyederhanakan deskripsi semantic perbedaan antar klausa, implikatur dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai fenomena kebahasaan. Kesimpulannya adalah, penggunaan implikatur dalam berbahasa memiliki beberapa pertimbangan, diantaranya untuk memperhalus suatu tuturan, menjaga kesopanan, menyidir secara halus, serta menjadi agar perkataan yang diucapkan tidak menyinggung perasaan lawan bicara.

(4) Macam-macam kuliner nusantara
   (a) Gado-gado adalah makanan khas Jakarta yang berisi sayuran rebus, irisan telur, tahu, serta taburan bawang goreng dan kerupuk. Sayuran tersebut ditambahkan bumbu kacang yang berasal dari kacang tanah yang dihaluskan dan kemudian diaduk merata.
   (b) **Bala-bala** biasanya disebut dengan bakwan. Di daeran sekitar Surabaya, bala-bala disebut dengan ote-ote. Dalam bahasa Sunda, bala-bala berarti

berantakan karena memang bentuknya yang Terlihat tidak teratur dengan isian sayuran yang dibalut dengan menggunakan tepung.

(c) **Otak-otak** merupakan makanan yang berbahan utama ikan tengiri yang dicampur dengan tepung serta bahan-bahan lain. Otak-otak biasa disajikan dengan cara digoreng atau dibakar.

(d) **Onde-onde** merupakan camilan berwarna bulat yang ditaburi dengan wijen serta berisi kacang hijau yang sudah dihaluskan. Namun, saat ini banyak variasi isian onde-onde, seperti keju, coklat, dan lainnya.

(e) **Arem-arem** adalah makanan khas Jawa Tengah. Arem-arem memiliki bentuk seperti lemper, tetapi terbuat dari beras. Arem-arem memiliki ukuran yang lebih besar daripada lemper. Isian arem-arem beraneka ragam, ada yang menggunakan sambal tempe dan sambal goreng daging.

Setelah dilakukan persiapan bahan-bahan materi pembelajaran yang berupa materi pembelajaran kata ulang bermuatan implikatur, maka proses selanjutnya dalah pembuatan bahan evaluasi. Alat evaluasi dibuat sesuai dengan indikator serta tujuan yang dicapai dan inti materi teks prosedur yang akan dipelajari oleh pelajar. Hal-hal yang dapat diukur yaitu keterampilan, kemampuan, serta sikap sesuai dengan tujuan yang diharapkan dari proses pembelajaran.

Alat evaluasi yang dinilai pada penelitian ini adalah menelaah penggunaan kata ulang pada kuliner nusantara bermuatan implikatur. Sekain itu, alat evaluasi untuk mengukur keberhasilan adalah dengan menulis ungkapan implikatur dengan tema kuliner nusantara serta bermuatan implikatur. Pada bagian persiapan bahan-bahan pembelajaran yang berupa rancangan media video interaktif. Secara garis besar proses pengembangan media terdiri dari merancang, menyusun isi media, dan menyusun media. Menyusun isi media dilakukan dengan cara menunjukkan isi dan materi yang digunakan, sedangkan menyusun media dilakukan dengan cara memperhatikan proses pengembangan media. Dalam pembuatan video dibagi menjadi tiga tahap, tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

(1) Pra produksi

Pada tahap pra produksi ini dilakukan dengan kegiatan awal sebelum pembuatan media video interaktif melalui metode ADDIE. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Merancang konsep video
b) Menyusun konsep materi kata ulang, implikatur, dan kuliner nusantara
c) Mencari referensi terkait dengan video interaktif
d) Merancang desain video interaktif
e) Mendesain media video interaktif.

(2) Produksi

Pada tahap produksi dilakukan proses pembuatan media video interaktif dengna metode ADDIE secara keseluruhan yang menghasilkan sebuah produk. Produk tersebut yaitu media video interaktif. Langkah-langkah dalam proses pembuatan media video interaktif dapat disajikan sebagai berikut:

a) Mencari berbagai referensi tentang materi yang akan diterapkan dalam video interaktif.
b) Mnedesain video interaktif dengan membuat *story board.* Video dibuat dengan Ukuran 16 : 9.

Dalam merancang media video interaktif, dipilih format isi yang sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, kurikulum BIPA, serta indikator. Perancangan format media video interaktif meliputi materi, kesimpulan serta latihan soal yang dibuat semenarik mungkin dengan tujuan agar proses pembelajaran lebih fleksibel, menyenangkan, dan tidak kaku sehingga pemelajar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga

tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Gambar 1
Spesifikasi Video

(3) Pasca Produksi

Tahap terakhir adalah pasca produksi. Pada tahap ini dilakukan proses penyempurnaan media video interaktif yang melibatkan validator ahli. Video yang sudah jadi diserahkan kepada validator materi dan validator media. Adapun validator ahli media adalah Ibu Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd. Alasan pemilihan validator media adalah dengan melihat latar belakang validator yang merupakan dosen seni rupa sehingga paham akan media seperti penggunaan ilustrasi, keseimbangan warna, dan lainnya. Validator materi adalah Ibu Shendy Mega Rahmawati, S.Pd., M.Pd. Alasan pemilihan validator adalah latar belakang yang merupakan dosen BIPA. Validasi digunakan untuk mendapatkan data dan informasi yang berhubungan dengan komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli media dan ahli materi BIPA/ Pada tahap validasi akan diketahui tingkat ketercapaian media yang dihasilkan dengan valid sehingga layak digunakan untuk proses pembelajaran dan tidak menimbulkan kencala atau permasalahan saat digunakan.

Media video interaktif melalui metoda ADDIE telah divalidkan kepada validator ahli media dengan cara mengisi lembar instrument validasi yang telah disediakan. Validasi yang telah disediakan menghasilkan data berupa penilaian dalam bentuk skor dan pemberian komentar atau saran untuk media video interaktif. Validasi dilakukan sebelum peneliti melakukan penelitian. Validasi ini melibatkan data validator ahli yaitu validator ahli media dan validator ahli materi untuk mengisi lembar validasi yang telah dipersiapkan.

d) *Implementation*

Pada tahap uji coba dilakukan setelah uji validasi kedua. Media video interaktif diuji cobakan kepada enam pemelajar BIPA. Pada tahap implementasi dilakukan proses observasi dan pembagian lembar angket kepada

pemelajar BIPA untuk mengetahui pendapat dan tanggapan mereka terhadap media video interaktif tersebut. Tanggapan dan pendapat dari hasil uji coba awal digunakan untuk memperbaiki kualitas media video interaktif agar lebih baik lagi dan layak diuji cobakan di lapangan. Kekurangan media pada saat proses uji coba adalah tidak adanyai *subtitle* pada bagian bawah video sehingga pemelajar sedikit mengalami kesulitan.

e) Media video interaktif telah melalui proses pengujian atau validasi dan telah dilakukan beberapa tahap penyempurnaan. Selanjutnya, media akan dilakukan proses uji lapangan setelah dilakukan proses uji coba awal yang melibatkan enam pemelajar BIPA. Uji coba kedua dilakukan pada tanggal 9 Mei 2023. Kegiatan yang dilakukan adalah observasi aktivitas pemelajar, hasil pemelajar dan respon pemelajar saat menggunakan media video interaktif. Adanya uji coba digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media saat digunakan dalam proses pembelajaran materi kata ulang barbasis implikatur pada kuliner nusantara.

f) *Evaluation*

Pada tahap ini dilakukan proses penyempurnaan media video interaktif karena media sudah valid, efektif, dan praktis. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil kevalidan dengan presentasi 90% dengan kategori snagat valid, hasil keefektifan dengan presentasi 86,91% dengan kategori sangat efektif, hasil kepraktisan dengan presentasi 92.55 % dengna kategori sangat praktis. Maka dari itu, media video interaktif datap dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena telah melalui serangkaian proses uji coba secara bertahap.

B. Kualitas Media Video Interaktif

Kualitas hasil pengembangan video interaktif dengan materi kata ulang berbasis implikatur bermuatan kuliner nusantara meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

a) Kevalidan Media Video Interaktif

Hasil validasi terhadap media pembelajaran video interaktif yang telah dikembangkan didasarkan pada hasil validasi ahali materi dan ahli media.

1) Validasi materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi dalam video sebelum dipublikasikan sebagai media pembelajaran. Masukaan yang pertama dari validator materi adalah harus memberikan lebih dari satu contoh untuk masing-masing kata ulang yang disebutkan.

Gambar 2
Desain awal

Gambar 3
Desain akhir

Masukan dari validator ahli materi yang kedua adalah pada pemilihan kata masih terdapat kerancuan antara kata atau kaliman formal dengan informal. Maka dari itu seharusnya disamakan penggunaan kata dan kalimatnya.

2) Validasi media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui apakah pemlihan unsur media, baik audio, *background,* pemilihan jenis huruf, warna, dan lainnya sudah sesuai atau belum. Masukan yang pertama dari validator media adalah penggunaan background seharusnya divariasi dengan alasan fokus manusia hanya berlangsung

selama kurang lebih 7 detik saja, setelah itu mereka akan merasa bosan.

Gambar 4
Desain awal

Gambar 5
Desain akhir

Setelah dilakukan proses revisi produk Berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli materi dan ahli media maka diperoleh skor sebagai berikut.

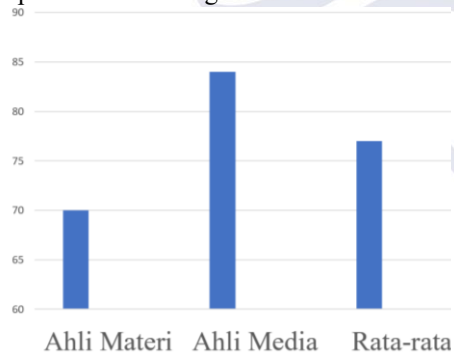

Diagram 1
Hasil Validasi

Berdasarkan kualifikasi nilai validasi, nilai yang diperoleh dari hasil perhitungan kevalidan dapat dilihat pada tabel 4.6 dengan presentasi 77,18% masuk pada rentanng 61%-80% dengan masuk kriteria layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media video interaktif dapat dikategorikan valid.

b) Keefektivan Media Video Interaktif

Keefektivan media video dapat diketahui melalui hasil observasi aktivitas pengajar, hasil observasi aktivitas pemelajar saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu keefektivan media video dapat dinilai melalui hasil tes menulis kata ualng bermuatan implikatur kuliner nusantara.

Berdasarkan pengamatan aktivitas pengajar serta pengamatan aktivitas pemelajar dalam penggunaan media video interaktif, menunjukkan bahwa media video interaktif efektif digunakan pada pemelajar BIPA madya.

(1) Hasil yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas pengajar menunjukkan presentasi nilai 84% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil presentasi tersebut menunjukkan bahwa media video interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran materi kata ulang pada kuliner nusantara bermuatan implikatur sesuai dengan tujuan.

(2) Hasil yang diperoleh dari observasi aktivitas pemelajar menunjukkan presentasi nilai 90% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil presentasi tersebut menunjukkan bahwa media video interaktif efektif digunakan dan mempermudah pemahaman pemelajar mengenai materi kata ulang pada kuliner nusantara bermuatan implikatur.

(3) Hasil yang diperoleh dari tes belajar pemelajar BIPA menunjukkan rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 88,75% dengan kategori ssangat baik. Berdasarkan hasil ter belajar pemelajar BIPA tersebut menunjukkan bahwa media video interaktif dapat dikategorikan sebagai media yang efektif untuk menunjang keberhassilan proses pembelajaran materi kata ulang pada kuliner nusantara bermuatan implikatur pada pemelajar BIPA madya.

c) Kepraktisan

Kepraktisan media dapat diketahui melalui angket respon pemelajar. Angket

diberikan untuk mengetahui tingkat kemudahan dalam menggunakan media video inetarktif, angket respon pemelajar diberikan kepada enam pemelajar BIPA madya.

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata nilai pemelajar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video interaktif untuk mendukung proses pembelajaran materi kata ulang pada mahasiswa BIPA masuk dalam kategori "sangat baik" dengan hasil nilai rata-rata sebesar 87. Pemelajar merasa senang dan terbantu dalam pembelajaran materi kata ulang dengan menggunakan video. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan enam pemelajar yang menyatakan senang. Selain itu, mereka juga merasa bersemangat ketika proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan video interaktif. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan empat pemelajar yang merasa bersemangat dan dua pemelajar yang merasa kurangn bersemangat.

Media video interaktif tentunya dapat berperan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan enam respon pemelajar yang merasa terbantu dengan peran media video dalam pembelajaran. Media dapat berpean maksimal dalam membantu proses pembelajaran tentunya ketika media tersebut sesui digunakan. Hal ini juga sama dengan video interaktif materi kata ulang. Pemelajar menyatakan bahwa video tersebut sesuai digunakan yang dibuktikan dengan enam mahasiswa yang merasa video interaktif sesuai digunakan. Selain itu, video juga dapat menambah keaktifan pemalajr dalam proses pembelajaran yang dibuktikan dengan lima pemelajar merasa setuju dan satu pemelajar merasa kurang setuju.

PENUTUP

a. Simpulan

Proses pengembangan media dengan menggunakan metode ADDIE memiliki lima langkah yaitu, *analys, design, develop, implementation, evaluation.* Pengumpulan informasi awal dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada pengajar serta pemelajar BIPA untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik pemelajar. Pada tahap *design* dilakukan proses perencanaan serta pemilihan media yang sesuai digunakan. Pada tahap perencanaan dilakukan proses penyiapan bahan-bahan pembelajaran serta rancangan media yang terdiri dari tiga tahap,yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Ketiga yaitu tahap *develop* atau pengembangan. Pada tahap ini dilakukan uji coba dan validasi media oleh validator ahli media dan ahli materi. Tahap keempat adalah *implementation* atau implementasi. Media dilakukan proses implementasi setelah melalui perbaikan dari hasil masukan dan saran validator ahli. Tahap terakhir adalah evaluasi. Pada proses evaluasi dilakukan proses perbaikan kualitas Berdasarkan hasil uji coba di lapangan dengan melibatkan observasi aktivitas pemelajar dan hasil pemelajar, serta angket respon yang telah diberikan kepada pemelajar. Revisi dilakukan untuk mengetahui ukuran bahwa media pembelajaran sudah valid, efektif, dan praktis serta layak untuk digunakan.

Kualitas pengembangan media dengan menggunakan metode ADDIE adalah sangat berkualitas untuk membantu proses pembelajaran materi kata ulang pada kuliner nusantara bermuatan implikatur bagi pemelajar BIPA madya. Hal ini dikarenakan media masuk kategori sangat berkualitras dan memperoleh presentasi sebesar 92,22%. Kualiltas media video interaktif melalui metode ADDIE dapat dinyatakan dari hasil penilaian kevalidan, penilaian keefektifan, dan penilaian kepraktisan. Kevalidan media Berdasarkan pada penilaian validator ahli media dan ahli materi yang menunjukkan presentasi sebesar 92,22% sehingga dapat dinyatakan sangat valid. Keefektifan media video interaktif didasarkan pada hasil penilaian observasi pemelajar dan hasil belajar pemelajar BIPA. Hasil observasi aktivitas pemelajar memperoleh presentasi nilai sebesar 88,70% sehingga media dapat dikategorikan efektif. Kepraktisan media video interaktif didasarkan pada respon pemelajar terhadap penggunaan media video

interaktif. Berdasarkan respon pemelajar, maka memperoleh presentasi sebesar 92,22^ sehingga dapat dikategorikan sebagai media yang praktis.

b. Saran

Media video interaktif dengan menggunakan metode ADDIE merupakan media yang didesain dan dimodifikasi secara khusus untuk pemelajar BIPA madya materi kata ulang pada kuliner nusantara bermuatan implikatur. Manfaat dari media video interaktif ini adalah untuk membantu dan mempermudah pemelajar dalam proses pembelajaran. Adapun saran ayng diberikan peneliti sebagai berikut. Saran bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan video interaktif adalah kebutuhan dan karakteristik pemelajar. Bagi peneliti dalam mengembangkan berbagai jenis media selanjutnya harus memerhatikan kebutuhan dan karakteristik pemelajar agar media yang akan dikembangkan dapat mencapai pembelajaran yang maksimal dan sesuai dengan tujuan.

Saran bagi pengajar dalam proses pembelajaran materi kata ulang dapat menggunaka video interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan lebih aktif. Hal ini bertujuan agar pemelajar tidak mudah merasa bosan dan memperoleh suasana belajar baru. Pengajar dapat mengembangkan media pembelajaran dengan berbagai macam dan tidak harus menggunakan media yang sulit. Pengajar juga perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran agar dapat memudahkan dan membantu saat proses pembelajaran. Saran bagu pemelajar dalam proses pembelajaran materi kata ulang akan lebih senang ketika menggunakan media video interaktif. Pemelajar juga dapat menggunakan media pembelajaran dengan maksimal agar materi yang dismapiakan melalui video dapat mudah dipahami dengan baik. Media video interaktif juga dapat menambah semangat pemelajar dalam menerima materi.

DAFTAR PUSTAKA

Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). SENI MENGELOLA DATA: PENERAPAN TRIANGULASI TEKNIK, SUMBER DAN WAKTU PADA PENELITIAN PENDIDIKAN SOSIAL. HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah, 5(2), 146–150. https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.3432

Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.

Arwansyah, Y. B., Suwandi, S., & Widodo, S. T. (2017, June). Revitalisasi peran budaya lokal dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA). In *Proceedings Education And Language International Conference* (Vol. 1, No. 1).

Asteria, P.V., 2014. *Mengembangkan kecerdasan spiritual anak melalui pembelajaran membaca sastra*. Universitas Brawijaya Press.

Barat, S. P. S. (2015). Bahasa Indonesia di Thailand Menjadi Media Diplomasi Kebahasaan dan Budayadi ASEAN melalui Pengajaran BIPA. *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia V1. i1, 29,* 44.

Elyas, A.H., 2018. Penggunaan model pemelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pemelajaran. *Warta Dharmawangsa*, (56).

Firdiansyah, A. (2019). *Penerapan visi-misi program BIPA Sebagai wujud internasionalisasi Bahasa Indonesia (Studi Kasus di UPT Pelayanan dan Pengembangan Bahasa Universitas Sebelas Maret Surakarta)* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).

Gloriani, Y. (2017). Konservasi dan Revitalisasi Bahasa sebagai Salah Satu Upaya Internasionalisasi Bahasa Indonesia. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *11*(2).

Hayati. M. dkk.(2017).Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota

NAJMI. Jurnal: Al-hikmah, 14 (2), hlm. 160-180.

Hotimah, H., 2020. *Implikatur Non-Konvensional dalam Film Rudy Habibie Karya Sutradara Hanung Bramantyo* (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA).

Kusmiatun, A. (2016). *Mengenal BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) dan Pembelajarannya*. Penerbit K-Media.

Nahdi, D.S., Rasyid, A. and Cahyaningsih, U., 2020. Meningkatkan kompetensi profesional guru melalui pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(2), pp.76-81.

Nurhayati, I., & Agustina, L. (2020). Masyarakat Multikultural: Konsepsi, Ciri Dan Faktor Pembentuknya. *Akademika*, *14*(01).

Ningrum, R. K., Waluyo, H. J., & Winarni, R. (2017, June). BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) sebagai upaya internasionalisasi universitas di Indonesia. In *Proceedings Education and Language International Conference* (Vol. 1, No. 1).

Muchtar, K., Koswara, I., & Setiaman, A. (2016). Komunikasi antar budaya dalam perspektif antropologi. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, *1*(1).

Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazah, M. (2021). Video pemelajaran interaktif-animatif sebagai media pemelajaran IPS SD kelas tinggi di masa pandemi covid 19. *Indonesian Journal of Primary Education*, *5*(1), 32-38.

Purwono, P. Y., & Aster, P. V. (2021). Pembelajaran BIPA Dengan Aplikasi Awan Asa Berbasis Pengenalan Lintas Budaya. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *17*(1), 97-107.

Rahmawati, Z. N. (2022). REKOGNISI ASPEK-ASPEK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA). *SINDA: Comprehensive Journal of Islamic Social Studies*, *2*(3), 55-70.

Sa'adah, M., Tri Rahmayati, G., & Catur Prasetiyo. (2022). STRATEGI DALAM MENJAGA KEABSAHAN DATA PADA PENELITIAN KUALITATIF. Jurnal Al 'Adad: Jurnal Tadris Matematika, 1(2), 54–64. http://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/al-adad/article/view/1113/408

Salsabila, U.H., Habiba, I.S., Amanah, I.L., Istiqomah, N.A. and Difany, S., 2020. Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi| JIITUJ|*, *4*(2), pp.163-173.

Setyawan, B. W., & Saddhono, K. (2021). Pengembangan E-Book Pembelajaran BIPA bermuatan Materi Lokal Wisdom: Kajian di Perguruan Tinggi di Tiga Provinsi. *INTERNASIONALISASI BAHASA INDONESIA Perspektif Lintas Negara*, 98.

Sugiyono, P. (2015). Metode penelitian kombinasi (mixed methods). Bandung: Alfabeta, 28, 1-12.

Suyitno, I. (2017). Aspek Budaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). *Fkip E-Proceeding*, 55-70.

Syaprizal, M. P. (2019). Proses pemerolehan bahasa pada anak. *AL-HIKMAH (Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam)*, *1*(2), 75-86.

Tahel, F. and Ginting, E., 2019. Perancangan aplikasi media pembelajaran pengenalan pahlawan nasional untuk meningkatkan rasa nasionalis berbasis android. *Teknomatika*, *9*(02), pp.113-120.

Utami, D. A., & Rahmawati, L. E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Pemelejar BIPA Tingkat A1. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, *3*(2), 277-294.

Yuniarti, N. (2014). Implikatur percakapan dalam percakapan humor. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, *3*(2), 225-240.

Wirawan, A. K. (2018). Pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA) dengan metode immersion terintegrasi budaya Indonesia.