

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab IV akan dipaparkan hasil temuan dan pembahasan dari (1), Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Keterampilan Berbicara BIPA bagi Olahragawan Mancanegara, (3) Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Berbicara BIPA bagi Olahragawan (2), Desain Bahan Ajar Keterampilan Berbicara BIPA bagi Olahragawan Mancanegara, (3) Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Berbicara BIPA bagi Olahragawan, (4) Implementasi Bahan Ajar Keterampilan Berbicara bagi Olahragawan Mancanegara, (5) Evaluasi Bahan Ajar Keterampilan berbicara BIPA bagi Olahragawan Mancanegara.

#### **A. Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan ajar digital Keterampilan Berbicara BIPA bagi Olahragawan Mancanegara**

Pada tahap analisis diperoleh data mengenai kebutuhan pengembangan bahan ajar digital keterampilan berbicara BIPA bagi olahragawan mancanegara. Data tersebut diperoleh dari kuesioner yang telah disebar kepada pemelajar BIPA olahragawan, pengajar BIPA dan pendamping olahragawan mancanegara.

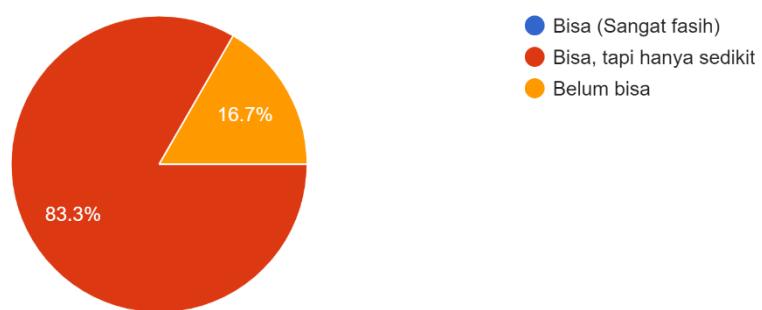
##### **1. Analisis Kebutuhan Menurut Pendamping Olahragawan Mancanegara**

Analisis kebutuhan pertama diperoleh berdasarkan responss pendamping olahragawan mancanegara. melalui kuesioner dari *Google Form* yang telah disebarluaskan pada tanggal 1 - 26 Januari 2024. Setiap pendamping olahragawan mendampingi lebih dari satu olahragawan mancanegara. Kuesioner dapat dilihat pada tautan berikut

[https://docs.google.com/forms/d/1l7Bw6IpXSsNKMTKDrOJeJvUrkFKmjsKtIaGy0qcxI/edit?no\\_redirect=true](https://docs.google.com/forms/d/1l7Bw6IpXSsNKMTKDrOJeJvUrkFKmjsKtIaGy0qcxI/edit?no_redirect=true). Adapun profesi para pendamping olahragawan mancanegara secara spesifik yaitu penerjemah bahasa di Komite Olahraga Nasional (KONI) Jawa Barat, manager tim sepak bola Persib Bandung, dan pengajar BIPA di Institut Teknologi Bandung (ITB) yang mendampingi olahragawan asal Denmark dan Polandia. Sementara itu, hasil analisis kebutuhan dari pendamping olahragawan mancanegara adalah sebagai berikut.

Data pertama adalah asal negara olahragawan mancanegara. Berdasarkan respons pendamping olahragawan mancanegara, olahragawan berasal dari berbagai negara. Pendamping pertama mendampingi pemelajar BIPA olahragawan mancanegara yang berasal dari Denmark dan Polandia, pendamping kedua, ketiga, keempat, dan kelima mendampingi pemelajar BIPA olahragawan mancanegara yang berasal dari Korea Selatan. Sementara itu, pendamping olahragawan keenam mendampingi pemelajar BIPA olahragawan yang berasal dari Brasil, Spanyol, Belanda, dan Italia. Berdasarkan hasil respons seluruh pendamping pemelajar BIPA olahragawan, mayoritas olahragawan mancanegara berasal dari Korea Selatan, dan selebihnya dari berbagai negara.

Data kedua yang diperoleh dari respons pendamping olahragawan mancanegara adalah kemampuan dalam berbahasa Indonesia. Berikut merupakan diagram lingkaran kemampuan berbicara olahragawan mancanegara menurut pendamping olahragawan mancanegara.

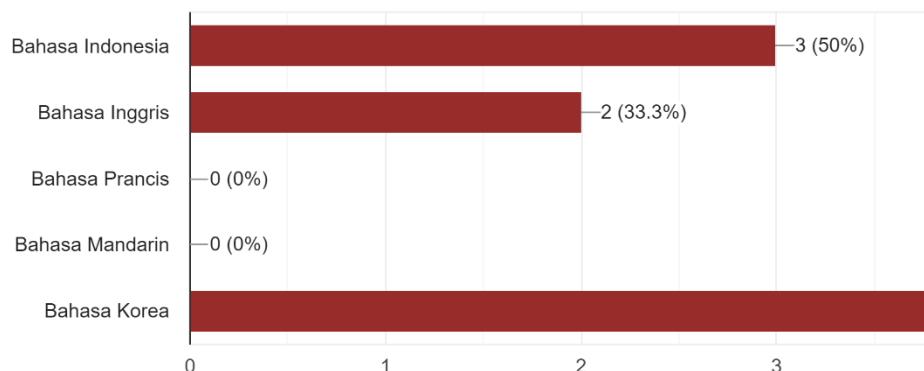


**Gambar 4. 1** Data Kemampuan Berbicara Olahragawan mancanegara Menurut Pendamping Olahragawan

Berdasarkan data dalam bentuk diagram lingkaran tentang kemampuan berbicara olahragawan mancanegara, diketahui 83,3% pemelajar BIPA olahragawan bisa berbahasa Indonesia, tetapi hanya sedikit. Sementara itu, 16,7% pemelajar BIPA olahragawan belum bisa berbicara dengan bahasa Indonesia. Pemelajar BIPA olahragawan yang hanya bisa sedikit berbicara bahasa Indonesia selama berkarier sebagai olahragawan selalu dibantu oleh pendamping olahragawan yang merupakan penerjemah bahasa. Selain itu pemelajar BIPA

olahragawan juga sering sudah tahu beberapa ungkapan sederhana, seperti ‘*terima kasih*’, ‘*bagus*’, dan ‘*selamat pagi*’ dari menirukan kebiasaan rekan satu tim. Selebihnya ketika berkomunikasi lebih lanjut pemelajar BIPA olahragawan selalu menggunakan bahasa Inggris. Kemampuan pemelajar BIPA olahragawan juga masih belum mahir dalam penguasaan kosakata dan pelafalan.

Data ketiga yang diperoleh dari pendamping olahragawan mancanegara adalah data mengenai bahasa yang digunakan pendamping olahragawan mancanegara ketika berkomunikasi dengan pemelajar BIPA olahragawan mancanegara. Pendamping olahragawan menggunakan bahasa yang berbeda-beda untuk berkomunikasi dengan olahragawan mancanegara meskipun terdapat pendamping olahragawan mancanegara yang sekaligus merupakan pengajar BIPA. Data mengenai bahasa yang digunakan pendamping olahragawan ketika berbicara dengan pemelajar BIPA olahragawan terdapat pada grafik berikut.



**Gambar 4. 2** Bahasa yang Digunakan Pendamping ketika Berkomunikasi

Grafik di atas merupakan paparan data bahasa yang digunakan pendamping olahragawan mancanegara ketika berkomunikasi dengan pemelajar BIPA olahragawan mancanegara. Sebanyak 50% pendamping olahragawan mancanegara menggunakan bahasa Indonesia ketika berkomunikasi dengan pemelajar BIPA olahragawan mancanegara, sementara itu 33,3% pendamping olahragawan mancanegara berkomunikasi dengan bahasa Inggris, dan 66,7% pendamping olahragawan mancanegara berkomunikasi menggunakan bahasa Korea. Proses komunikasi antara pendamping olahragawan dan pemelajar BIPA olahragawan masih menyesuaikan dengan bahasa asal pemelajar olahragawan. Seperti yang

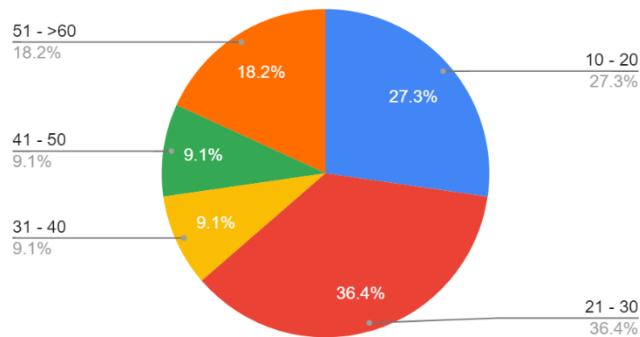
dijelaskan pada paraghraf pertama, beberapa pendamping olahragawan mancanegara berperan sebagai penerjemah yang mau tidak mau komunikasi masih menggunakan bahasa asal pemelajar olahragawan mancanegara. Untuk pendamping yang menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi, pendamping tersebut merupakan pengajar BIPA juga dan olahragawan yang didampingi sudah lama tinggal di Indonesia dan telah mempunyai kemampuan dasar berbahasa Indonesia.

## 2. Analisis Kebutuhan Menurut Olahragawan Mancanegara

Hasil analisis kebutuhan kedua didapat dari respons olahragawan mancanegara melalui kuesioner dari Google Form yang telah disebarluaskan pada tanggal 1-26 Januari 2024. Olahragawan mancanegara berasal dari berbagai cabang olahraga. Kuesioner hasil analisis kebutuhan dapat dilihat pada tautan berikut [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe4v1\\_jeki6kRAjk99xODkxYnxaFbCunchQ12NcILK6n-CTA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe4v1_jeki6kRAjk99xODkxYnxaFbCunchQ12NcILK6n-CTA/viewform?usp=sf_link). Profesi para olahragawan mancanegara secara spesifik yaitu pelatih sepak bola professional asal Brasil, pemain dan pelatih asing tim sepak bola Persib Bandung asal Kroasia, Denmark, dan Italia, mantan asisten pelatih tim nasional sepak bola Indonesia asal Austria, altet bulu tangkis asal Denmark, atlet anggar asal Denmark, pemain bola basket di *Huntingtower School* asal Australia, pemain sepak bola di sekolah *Wesley College* asal Australia, dan lain-lain. Sementara itu, hasil analisis kebutuhan dari olahragawan mancanegara adalah sebagai berikut.

Data pertama yang didapat dari responsen olahragawan mancanegara yaitu usia olahragawan mancanegara. Usia pemelajar yang berbeda menunjukkan bahwa pemelajar juga mempunyai kebutuhan dan minat yang berbeda (Mai dkk., 2023). Faktor usia pemelajar dikategorikan sebagai aspek demografi yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan juga dalam memilih bahan dan media ajar yang diperlukan oleh pemalajar (Fauzia, 2023). Berikut merupakan data usia olahragawan mancanegara yang ditampilkan dalam bentuk diagram lingkaran.

Rentang Usia Pemelajar BIPA Olahragawan

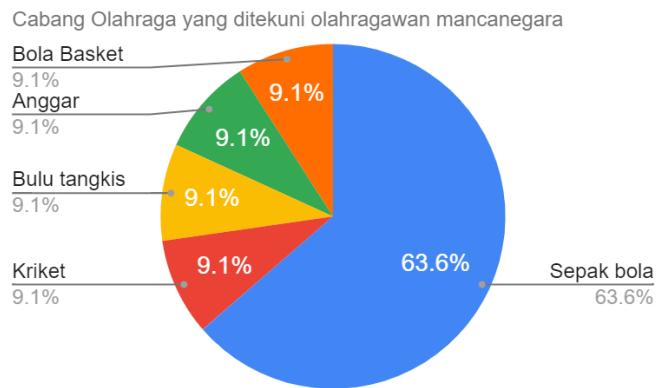
**Gambar 4. 3** Grafik Rentang Usia Olahragawan Mancanegara

Usia olahragawan mancanegara dikategorikan menjadi lima kategori rentang usia. Kategori rentang usia olahragawan mancanegara sekaligus rentang usia termuda yaitu 10 -20 tahun dengan presentase sebesar 27,3%, rentang usia termuda sekaligus menjadi usia mayoritas olahragawan mancanegara yaitu rentang usia 21 – 30 tahun dengan presentase sebesar 36,4%, rentang usia selanjutnya yaitu rentang usia 31 – 40 tahun dan 41 - 50 tahun dengan presentase sebesar 9,1%, kategori usia lanjut yaitu rentang usia 51 - >60 tahun dengan presentase sebanyak 18,2%. Seluruh responsen olahragawan mancanegara dikategorikan sebagai pemelajar BIPA usia dewasa. Kebutuhan dan proses pembelajaran pemelajar bahasa kedua dewasa sering kali berbeda dengan pelajar yang lebih muda yang memungkinkan pemelajar bahasa kedua memerlukan dukungan tambahan dalam beberapa hal, satu diantaranya adalah penggunaan teknologi yang berpengaruh bagi pemelajar bahasa dengan tingkat kemahiran bahasa yang berbeda juga (Lai dkk., 2024; Xu & Buckingham, 2021).

Data kedua analisis kebutuhan yang didapat dari pemelajar BIPA olahragawan mancanegara yaitu cabang olahraga yang ditekuni. Tiap olahragawan menekuni cabang olahraga yang berbeda-beda. Perbedaan cabang olahraga yang ditekuni pemelajar BIPA olahragawan perlu dipertimbangkan agar para para olahragawan dapat berkomunikasi dengan efektif sesuai dengan latar belakang dan kebutuhan individual para olahragawan yang merupakan hal penting dalam pendekatan personalisasi dalam dunia olahraga (Arlis dkk., 2024). Berikut merupakan data cabang olahraga pemelajar BIPA oalahragawan yang disajikan dalam diagram lingkaran berikut.

**Ray Ardi Putra, 2024**

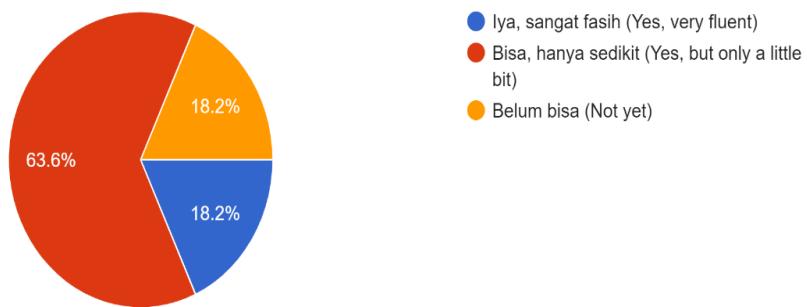
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL KETERAMPILAN BERBICARA BIPA 1 BERDASARKAN PENDEKATAN KOMUNIKATIF BAGI OLAHRAGAWAN MANCANEGARA**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)



**Gambar 4. 4** Cabang Olahraga yang Ditekuni Olahragawan Mancanegara

Berdasarkan data mengenai cabang olahraga yang ditekuni pemelajar BIPA olahragawan mancanegara dalam diagram lingkaran tersebut, terdapat lima cabang yang ditekuni oleh olahragawan mancanegara. Cabang olahraga yang paling banyak ditekuni oleh olahragawan mancanegara yaitu cabang olahraga sepak bola dengan jumlah presentase 63,3%, sementara itu cabang olahraga lain yang ditekuni olahragawan mancanegara (kriket, bulu tangkis, anggar, dan bola basket) masing-masing memiliki jumlah presentase 9,1%. Sepak bola Indonesia menjadi cabang olahraga yang sangat populer bahkan telah menjadi industri yang menjanjikan sehingga pemain asing dilibatkan dalam suatu tim sepak bola (Athalarik & Rusadi, 2023). Saat ini berdasarkan pasal 27 regulasi BRI Liga 1 2023-2024, setiap klub peserta kompetisi Liga 1 diperbolehkan menggunakan jasa pemain asing sebanyak 6 orang (5 bebas + 1 ASEAN) (BRI Liga 1, 2023).

Data ketiga yang didapat dari olahragawan mancanegara yaitu kemampuan berbicara berbahasa Indonesia terkini. Kemampuan awal pemelajar BIPA perlu diidentifikasi agar materi ajar yang disajikan tidak terlalu sulit bagi pemelajar yang kemudian akan disesuaikan dengan kemampuan pemelajar (Kusumo & Hadiyanti, 2022). Lebih lanjut, identifikasi ini juga membantu penyelenggara pembelajaran BIPA membuat perencanaan dan pemetaan kemampuan yang harus pemelajar raih dalam pembelajaran BIPA. data mengenai kemampuan berbahasa Indonesia olahragawan mancanegara ditampilkan dalam diagram lingkaran berikut.

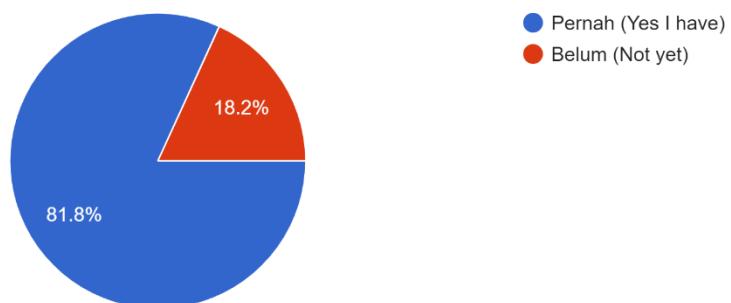


**Gambar 4. 5** Kemampuan Berbahasa Indonesia Olahragawan Mancanegara

Kemampuan berbicara berbahasa Indonesia olahragawan mancanegara dikategorikan menjadi tiga kategori, yaitu fasih, belum fasih, dan belum bisa. Berdasarkan respons tersebut 18,2% olahragawan mancanegara sudah sangat fasih berbicara bahasa Indonesia, namun sebanyak 18,2% olahragawan mancanegara lainnya belum bisa berbahasa Indonesia, dan mayoritas olahragawan mancanegara dengan jumlah presentase 63,6% bisa berbicara bahasa Indonesia namun hanya sedikit. Olahragawan yang bisa berbicara bahasa Indonesia dengan fasih karena mereka sudah lama tinggal dan berkarier di Indonesia sehingga keterampilan berbicara mereka merasa keterampilan berbicara bahasa Indonesianya sangat fasih. Sementara itu olahragawan yang belum bisa berbicara bahasa Indonesia disebabkan olahragawan tersebut baru tinggal dan berkarier di Indonesia, sedangkan olahragawan yang bisa berbicara bahasa Indonesia kemampuannya masih terbatas sudah lebih lama tinggal di Indonesia dibandingkan olahragawan mancanegara yang belum bisa berbicara bahasa Indonesia dan belum mendapatkan pembelajaran bahasa Indonesia secara formal, ketika berkomunikasi dengan sesama masih selalu menggunakan bahasa Inggris.

Data keempat yang diperoleh dari olahragawan mancanegara adalah pengalaman belajar bahasa Indonesia. Pengalaman belajar dalam hal ini mengacu pada interaksi antara pemelajar dan kondisi eksternal di lingkungan dimana pemelajar dapat berinteraksi dan berkomunikasi. Analisis pengalaman belajar pemelajar bahasa diperlukan agar pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan tujuan yang akan dicapai oleh pemelajar melalui pengalaman sebelumnya (Sidik,

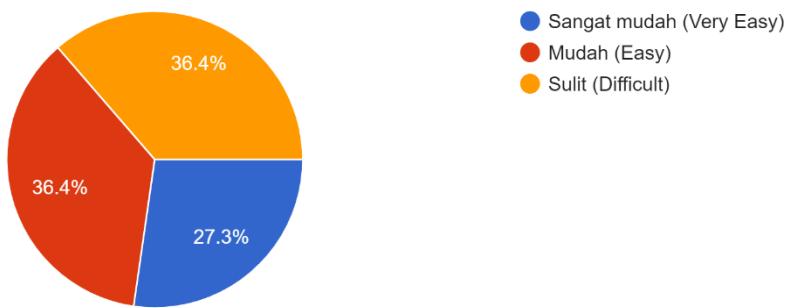
2022). data mengenai pengalaman olahragawan dalam belajar bahasa Indonesia dapat disajikan dalam diagram lingkaran berikut.



**Gambar 4. 6** Pengalaman Belajar Bahasa Indonesia Olahragawan Mancanegara

Diketahui sebanyak 81,8% olahragawan mancanegara pernah mempelajari bahasa Indonesia sebelumnya. Adapun olahragawan mancanegara mempelajari bahasa Indonesia di berbagai tempat dan berbagai cara diantaranya mempelajari bahasa Indonesia di institusi formal seperti sekolah dan kampus, melalui buku panduan, melalui aplikasi pembelajaran bahasa asing, dan belajar dari lingkungan kesehariannya seperti dari lingkungan sepak bola. Sementara itu, sebanyak 18,2% olahragawan mancanegara belum pernah mempelajari bahasa Indonesia.

Infomasi kelima yang diperoleh dari olahragawan mancanegara yaitu pendapat olahragawan mancanegara tentang bahasa Indonesia. Adapun responss pemelajar BIPA dapat mengindikasikan kepuasan, minat, motivasi, dan hasil belajar pemelajar BIPA (Nurramdhani dkk., 2023). Responss pemelajar BIPA dalam hal ini berguna untuk mengetahui kesan pertama (*first-impression*) olahragawan mancanegara mengenai bahasa Indonesia sebagai bahasa asing yang dipelajari. data mengenai responss olahragawan mancanegara ditampilkan dalam diagram lingkaran berikut.

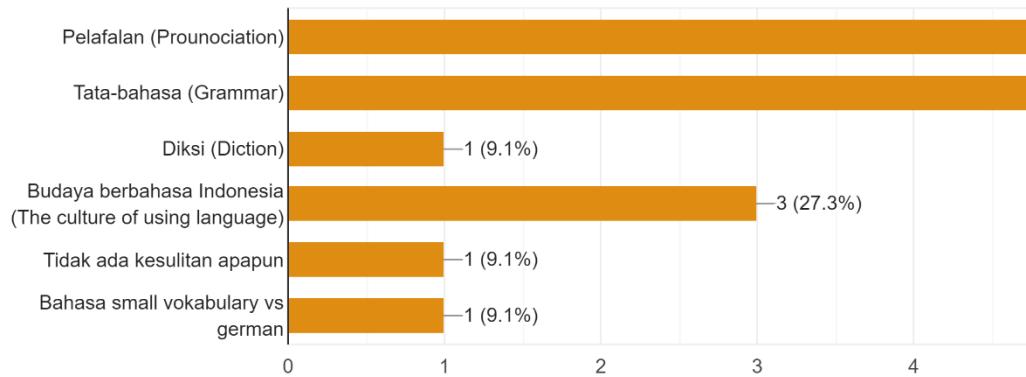


**Gambar 4. 7** Responss Olahragawan Mancanegara terhadap Bahasa Indonesia

Pertanyaan mengenai responss olahragawan mancanegara tentang bahasa Indonesia diklasifikasi menjadi 3 kategori responss yaitu kategori sangat mudah, mudah, dan sulit. Sebanyak 27,3% olahragawan mancanegara menganggap bahasa Indonesia sangat mudah untuk dipelajari, sementara itu 36,4% olahragawan mancanegara menganggap bahasa Indonesia mudah untuk dipelajari, dan sebanyak 36,4% olahragawan mancanegara juga menganggap bahasa Indonesia sulit untuk dipelajari. Satu diantara alasan BIPA mudah dipahami karena penggunaan struktur dan huruf latin dalam bahasa Indonesia (Rohimah, 2018). Satu diantara olahragawan mancanegara menganggap bahasa Indonesia mudah dipelajari berdasarkan pengalamannya yang sudah lama berkarier di Malaysia karena dalam bahasa Indonesia terdapat beberapa persamaan dari segi bahasa dan budaya. BIPA juga masih dianggap sulit ketika pemelajar BIPA baru pertama kali datang ke Indonesia dan berbicara dengan penutur asli bahasa Indonesia, alasan ini juga dialami oleh pemelajar bahasa asing lain ketika datang ke negara tujuan dan berinteraksi dengan penutur jati negara yang ditujunya (Hudaa, 2021). Satu diantara olahragawan mancanegara asal Italia juga mengalami kesulitan mempelajari bahasa Indonesia karena belum terbiasa dan olahragawan tersebut juga belum lama tinggal di Indonesia.

Data keenam yang diperoleh olahragawan mancanegara yaitu bentuk kesulitan pembelajaran bahasa Indonesia. Secara linguistik, berbagai kesulitan yang ditemukan saat pemelajar BIPA merupakan kesalahan dari segi segi fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, atau pun pragmatik (Nirmalasari, 2022). Pemelajar BIPA sering mengalami berbagai kesulitan yang dampaknya menjadi kesalahan

berbahasa (Naufalia, 2020). data mengenai bentuk kesulitan olahragawan mancanegara disajikan dalam diagram berikut.

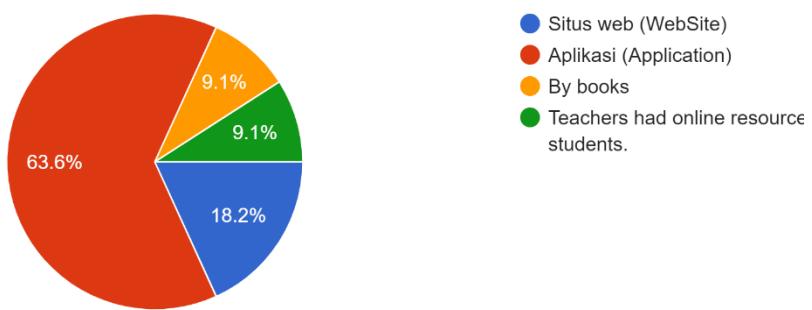


**Gambar 4. 8** Bentuk Kesulitan Olahragawan Maancanegara ketika Berbicara Bahasa Indonesia

Berdasarkan data dari olahragawan mancanegara, sebanyak 45,5% olahragawan mancanegara mengalami kesulitan berbicara berbahasa berupa pelafalan dan penggunaan tata bahasa Indonesia, sebanyak 9,1% olahragawan mancanegara mengalami kesulitan penggunaan diksi dalam berbicara, dan sebanyak 27,3% olahragawan mancanegara mengalami kesulitan memahami budaya berbahasa Indonesia. Adapun olahragawan mancanegara yang bahasa pertama nya bahasa Jerman mengalami kesulitan tersendiri yaitu kesulitan dalam menemukan arti kosakata dari bahasa Indonesia ke bahasa ibunya yaitu bahasa Jerman. Pemelajar BIPA dapat dikategorikan sebagai anak yang belum memiliki pemahaman mengenai bahasa yang akan digunakan di lingkungannya (Nasution, 2020). Oleh karena itu, kesulitan pemelajar BIPA terutama pemelajar BIPA pemula merupakan hal yang wajar dalam proses pembelajaran BIPA. Kesulitan dalam pelafalan merupakan kesulitan berbahasa dari segi fonologis, dapat terjadi karena bunyi-bunyi bahasa kedua tidak terdapat dalam khazanah fonem bahasa ibu pemelajar sebaagi hasilnya pemelajar cenderung memetakan bunyi bahasa kedua ke dalam bunyi bahasa pertamannya (Budiawan & Rukayati, 2018), kesulitan tata bahasa yang merupakan kesulitan dari segi morfosintaksis disebabkan oleh pengaruh tata bahasa dari bahasa pertama yang kuat sehingga pemelajar memerlukan waktu untuk benar-benar memahami tata bahasa Indonesia (Fauzia & Yulianeta, 2021),

kesulitan penggunaan diksi yang merupakan kesulitan dari segi semantik terjadi karena pemelajar belum memiliki kepekaan dan pengetahuan akan konteks suatu diksi sesuai situasi (Gustyawan, 2019), dan kesulitan dalam pemahaman budaya berbahasa Indonesia disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan akan budaya berbahasa masyarakat Indonesia (Murtianis dkk., 2019). Berdasarkan berbagai bentuk kesulitan yang dialami olahragawan mancanegara, diperlukan pemahaman kebahasaan agar olahragawan mancanegara bisa meminimalisir kesalahan dalam berbicara berbahasa Indonesia.

data ketujuh yang diperoleh dari olahragawan mancanegara yaitu jenis bahan ajar digital yang dibutuhkan olahragawan mancanegara dalam mempelajari bahasa Indonesia. Untuk membangun kemampuan komunikasi di era digital diperlukan media ajar digital yang sesuai dengan pembelajaran era digital yang sarat dengan penggunaan teknologi data dan komunikasi (Hasanah dkk., 2021; Tahmida dkk., 2023). data mengenai media ajar yang diperlukan oleh olahragawan mancanegara disajikan dalam diagram lingkaran berikut.

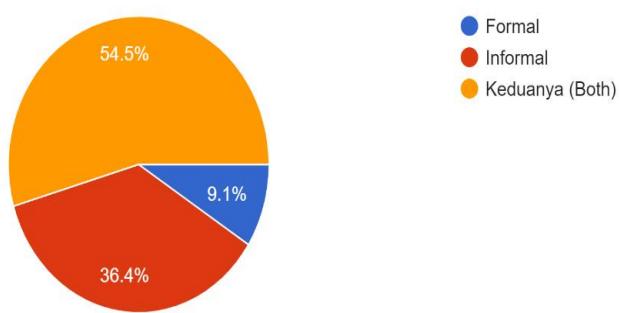


**Gambar 4. 9** Data Materi dan Media Digital yang diperlukan olahragawan mancanegara

Terdapat berbagai jenis bentuk bahan ajar digital yang diperlukan olahragawan mancanegara untuk pembelajaran BIPA. Sebanyak 18,2% olahragawan mancanegara memerlukan bahan ajar digital dalam bentuk situs web, jenis bahan ajar digital yang dominan dipilih oleh 63,6% olahragawan mancanegara yaitu dalam bahan ajar digital dalam bentuk aplikasi, sementara itu bentuk bahan ajar lain yang diperlukan olahragawan mancanegara yaitu buku lembar kerja digital

untuk pemelajar sebanyak 9,1%. Penggunaan aplikasi dapat memberikan akses bagi pemelajar bahasa tanpa kendala tempat dan waktu dengan hanya menggunakan perangkat seluler yang dapat diimplementasikan bagi pemelajar bahasa kedua (Gangaiamaran & Pasupathi, 2017). Sementara itu situs web dipilih karena penggunaan situs web dapat mempermudah pemelajar dengan akses praktis dan telah kebutuhan pembelajaran telah disesuaikan dengan pembelajaran masa kini Yulianeta (dalam Maherani dkk., 2023). Terdapat juga olahragawan mancanegara yang memilih menggunakan buku yang merupakan bahan ajar cetak dikarenakan usia olahragawan tersebut sudah menginjak usia >50 tahun, hal ini tentunya membuat media ajar perlu disesuaikan agar dapat diakses oleh olahragawan mancanegara dari berbagai kalangan.

Data kedelapan yang diperoleh dari olahragawan mancanegara yaitu ragam bahasa yang diperlukan olahragawan mancanegara. Penggunaan ragam bahasa juga disesuaikan dengan pendekatan komunikatif yang digunakan dalam pembelajaran BIPA mengingat situasi komunikasi yang dihadapi pemelajar BIPA bisa bersifat formal atau informal tergantung kebutuhan dan tujuan pemelajar BIPA (Nugroho dkk., 2022; Rofiuddin dkk., 2021). Identifikasi ragam bahasa yang diperlukan olaragawan mancanegara diperlukan agar ragam bahasa dalam bahan ajar digital dapat selaras dengan tujuan pemelajar. data mengenai ragam bahasa yang diperlukan olahragawan mancanegara disajikan dalam diagram lingkaran berikut.

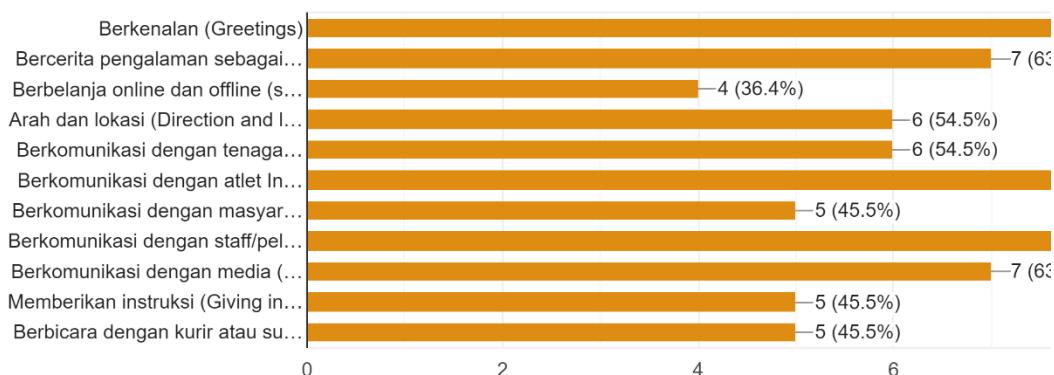


**Gambar 4. 10** Ragam Bahasa yang Diperlukan Olahragawan Mancanegara

Olahragawan mancanegara dapat memilih ragam bahasa yang diperlukan baik formal saja, informal saja atau keduanya. Sebanyak 36,4% olahragawan mancanegara memerlukan ragam bahasa *formal* saja, sementara itu hanya 9,1%

olahragawan mancanegara yang memerlukan ragam bahasa *informal*, dan sebanyak 54,5% olahragawan mancanegara memilih keduanya. Materi ajar BIPA dapat menjadi acuan bagi pemelajar BIPA untuk berkomunikasi mengingat komunikasi tidak hanya terjadi pada situasi formal, melainkan pada situasi informal juga (Farikha dkk., 2024). Terkadang olahragawan mancanegara dihadapkan pada situasi formal seperti wawancara dengan media dan bertemu pengurus asosiasi yang memerlukan penggunaan bahasa formal, olahragawan mancanegara juga sharus mampu untuk berbicara dengan bahasa Indonesia informal ketika berbaur dengan rekan sesama olahragawan dan masyarakat Indonesia.

Data kesembilan yang diperoleh dari olahragawan mancanegara yaitu materi ajar BIPA yang diperlukan oleh olahragawan mancanegara. Materi yang dipilih telah disesuaikan dengan kebutuhan berkomunikasi olahragawan mancanegara. Data mengenai materi ajar BIPA yang diperlukan olahragawan mancanegara disajikan dalam diagram berikut.



**Gambar 4. 11** Materi Ajar yang Diperlukan Olahragawan Mancanegara

Terdapat sebelas materi ajar BIPA yang ditawarkan kepada olahragawan mancanegara. Dari sebelas materi ajar, materi ajar yang paling banyak dipilih yaitu materi berkenalan, berkomunikasi dengan atlet Indonesia, dan berkomunikasi dengan staff/pelatih sebanyak 72,7%. Sementara itu materi ajar kedua terbanyak yang dipilih adalah materi ajar bercerita pengalaman sebagai atlet dan berkomunikasi dengan media sebanyak 63,6%. Materi ajar ketiga paling banyak dipilih oleh olahragawan mancanegara yaitu materi arah dan direksi, berkomunikasi

dengan tenaga medis, berkomunikasi dengan masyarakat Indonesia, memberikan instruksi, dan berbicara dengan kurir atau supir sebanyak 45,5%. Terakhir, materi ajar yang paling sedikit dipilih yaitu materi ajar berbelanja *offline* dan *online* sebanyak 36,4%. Berdasarkan data mengenai materi ajar yang diperlukan olahragawan mancanegara, materi ajar berkenalan, berkomunikasi dengan atlet Indonesia, dan berkomunikasi dengan staff, pelatih, dan pengurus federasi menjadi materi yang dipilih oleh mayoritas olahragawan mancanegara.

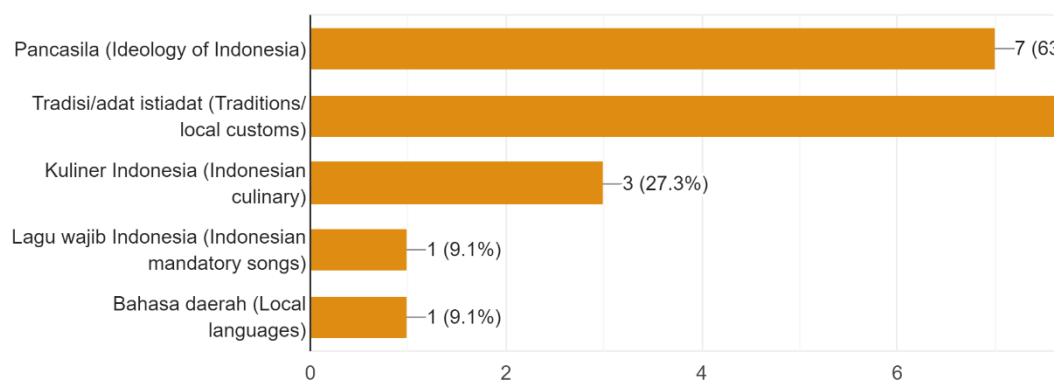
Materi berkenalan dipilih karena materi berkenalan merupakan hal yang penting bagi olahragawan mancanegara ketika bertemu dengan sesama terutama ketika pertama kali berada di lingkungan dan tempat baru. Kemampuan memperkenalkan diri dapat menjadikan pemelajar mudah bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain (Siyat, 2021). Materi berkenalan dalam pembelajaran bahasa dapat membantu pembelajar bahasa memahami variabel kontekstual dan perbedaan budaya yang mempengaruhi kecenderungan penggunaan bahasa (House dkk., 2023). Selain itu, kemampuan berkenalan dengan bahasa Indonesia juga dapat menjadi bekal bagi olahragawan mancanegara terutama bagi olahragawan mancanegara yang baru tiba di Indonesia sebagai bentuk penghormatan kepada penutur asli bahasa Indonesia.

Alasan pentingnya materi berkomunikasi dengan atlet Indonesia karena melalui materi berbicara dengan atlet Indonesia, olahragawan mancanegara dapat berkomunikasi dengan atlet Indonesia terutama rekan satu tim sekaligus komunikasi untuk keperluan dalam bekerja. Selain itu, alasan lain materi ajar tersebut dibutuhkan karena ketika bekerja dan berkariere di Indonesia, orang asing selalu kesulitan memahami budaya Indonesia, dan kesulitan berkomunikasi dengan rekan seprofesinya (Mulyanah, 2018). Dengan demikian, materi berbicara dengan atlet Indonesia diharapkan dapat menjadi solusi agar komunikasi dengan sesama atlet dapat berjalan dua arah.

Selain itu, materi ajar berkomunikasi dengan staf, pelatih, dan pengurus federasi. Pada materi ini olahragawan mancanegara akan belajar berkomunikasi dengan orang yang mempunyai status lebih tinggi untuk keperluan di lapangan dan diluar lapangan. Penggunaan bahasa Indonesia santun dalam pembelajaran BIPA

merupakan satu diantara materi pembelajaran untuk menunjukkan rasa hormat kepada orang lain terutama orang yang mempunyai status lebih tinggi dengan menggunakan bahasa kedua (Rahmawati dkk., 2018). Berbicara bahasa Indonesia dengan sopan dan santun pada prinsipnya merupakan materi budaya dengan tujuan membekali pemelajar agar mampu berbahasa Indonesia sesuai situasi, kondisi, dan pemakaian saat bahasa tersebut dipelajari (Sumarti dkk., 2020). Agar pemelajar BIPA dapat memahami dan menerapkan berbahasa yang sopan dan santun, dibutuhkan pembelajaran mengenai kesopansantunan berbahasa. Kesantunan berbahasa sebagai bagian dari pendidikan umum memerlukan proses pendidikan yang tidak hanya melalui kegiatan belajar mengajar yang mentransformasikan pengetahuan dan kemampuan berbahasa yang bertata nilai, tetapi diiringi dengan mengaktualisasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Maelasari, 2018).

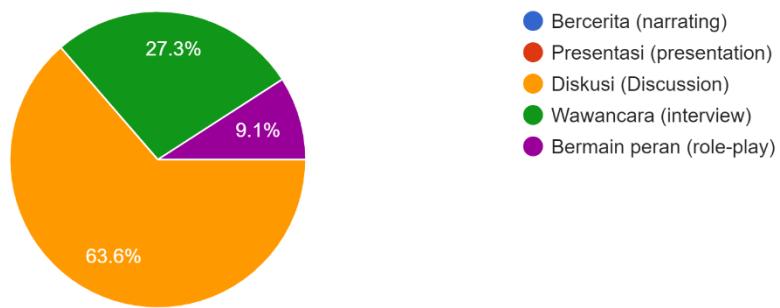
Data kesepuluh yang diperoleh dari olahragawan mancanegara adalah materi ajar muatan budaya dan pengetahuan ke-Indonesiaan yang diperoleh dari olahragawan mancanegara. Pemahaman akan muatan budaya dan wawasan ke-Indonesiaan diperlukan dalam pembelajaran BIPA agar tidak terjadi kesalahpahaman pemelajar BIPA terhadap peristiwa atau fenomena kebudayaan yang jumpai nya di Indonesia karena tidak sesuai dengan pemahaman kebudayaan negara asalnya (Wirawan, 2018). Data mengenai materi muatan budaya dan pengetahuan ke-Indonesiaan disajikan dalam diagram berikut.



**Gambar 4. 12** Muatan Budaya dan Pengetahuan ke-Indonesiaan yang diperlukan

Muatan budaya yang direkomendasikan kepada olahragawan mancanegara antara lain Pancasila, tradisi/adat istiadat, kuliner Indonesia, lahu wajib Indonesia, dan bahasa daerah. Sebanyak 63,6% olahragawan mancanegara memilih Pancasila sebagai muatan budaya dan pengetahuan ke-Indonesiaan, sementara itu 72,7% olahragawan mancanegara tradisi dan adat istiadat sebagai muatan budaya dan pengetahuan ke-Indonesiaan, 27,3% olahragawan mancanegara memilih kuliner Indonesia sebagai muatan budaya dan pengetahuan ke-Indonesiaan, dan sebanyak 9,1% olahragawan mancanegara memilih lagu wajib Indonesia dan bahasa daerah sebagai muatan budaya dan pengetahuan ke-Indonesiaan. Muatan budaya dan pengetahuan ke-Indonesiaan yang paling banyak dipilih oleh olahragawan mancanegara adalah tradisi dan adat istiadat. Tradisi dan adat istiadat masyarakat dalam kehidupan sehari-hari menjadi hal baru yang dapat menjadi motivasi para pemelajar BIPA sehingga tertarik untuk mempelajari bahasa Indonesia (Sari dkk., 2023). Adapun alasan olahragawan mancanegara memilih muatan budaya tradisi dan adat istiadat juga tidak terlepas dari keinginan untuk mempelajari bahasa Indonesia yang tentunya saling berhubungan. Mempelajari dan mengkaji bahasa pada hakikatnya adalah mempelajari dan mengkaji budaya, dengan kata lain bahasa merupakan bagian dari budaya, sedangkan berbahasa sebagai praktik budaya (Suyitno, 2017).

Data kedua belas yang diperoleh dari olahragawan mancanegara adalah bentuk latihan mandiri yang berbicara bahasa Indonesia yang diperlukan olahragawan mancanegara. Latihan mandiri dalam pendekatan komunikatif meliputi aktifitas yang memungkinkan peserta didik untuk berperan aktif baik itu dalam bermain peran, diskusi, atau debat sehingga pembelajaran kooperatif dalam pendekatan komunitatif dapat dilakukan Horwitz (dalam Suemith, 2011). Bentuk latihan mandiri yang sesuai diperlukan agar pemelajar dapat menyesuaikan latihan berbicara BIPA berdasarkan kondisi yang akan dialaminya ketika berkomunikasi dengan mitra tuturnya (Tanti & Khaerunnisa, 2024).



**Gambar 4. 13** Bentuk Latihan Mandiri yang Diperlukan Olahragawan Mancanegara

Terdapat lima jenis latihan mandiri yang direkomendasikan kepada olahragawan mancanegara yaitu bercerita, presentasi, diskusi, wawancara, dan bermain peran. Adapun 63,6% olahragawan mancanegara memilih bentuk latihan mandiri berupa diskusi, 27,3% olahragawan mancanegara memilih bentuk latihan mandiri wawancara, dan 9,1% olahragawan mancanegara memilih bentuk latihan mandiri bermain peran. Bentuk latihan mandiri diskusi menjadi bentuk latihan mandiri yang dipilih oleh mayoritas olahragawan mancanegara. Melalui diskusi, siswa atlet BIPA dapat mengembangkan pengetahuan kosa kata dan mampu berbicara dengan baik dalam berkomunikasi sesuai konteks nyata (Rahma & Suwandi, 2021). Alasan latihan mandiri diskusi banyak dipilih oleh mahasiswa atlet BIPA karena mahasiswa atlet BIPA sering melakukan percakapan sebagai bagian dari komunikasi untuk memenuhi kebutuhannya, seperti berkomunikasi dengan media, masyarakat Indonesia, staf pelatih, dan masyarakat Indonesia.

## **B. Desain Bahan ajar digital Keterampilan Berbicara BIPA Dasar bagi Olahragawan Mancanegara**

Setelah tahap analisis kebutuhan untuk mencari data dan respons olahragawan mancanegara terhadap pembelajaran BIPA yang diperlukannya, tahap selanjutnya adalah desain materi dan media ajar. Demi tercapainya tujuan pembelajaran, diperlukan desain pembelajaran yang mempertimbangkan aspek materi, capaian pembelajaran, latihan, bahkan evaluasi yang berdasarkan pada karakteristik dan kebutuhan pemelajar (Lestari, 2022b). Selain berpatokan pada

kualifikasi tersebut, desain pembelajaran BIPA dasar untuk olahragawan mancanegara dengan tujuan olahraga dalam bahan ajar digital ini mengerucut pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan pemilihan materi ajar yang dipilih dari berbagai kompetensi yang paling dibutuhkan dan cocok bagi pemelajar nya. Adapun tahap awal perancangan materi ajar BIPA dasar untuk olahragawan mancanegara dimulai dari perancangan kisi-kisi materi bahan ajar digital.

**Tabel 4. 1** Kisi-kisi Materi Ajar

No	Kompetensi Dasar (SKL)	Indikator Lulusan (SKL)	Topik	Tujuan	Materi		
					Penyajian Materi	Evaluasi	Media
1	3.1 Mampu mengungkapkan kalimat sederhana yang berkaitan dengan informasi pribadi dan orang lain: nama, alamat, pekerjaan, negara asal, keluarga, dan lain-lain (Bercerita BIPA 1)	3.1.1 Menggunakan kosakata diri dan identitas pribadi/orang lain dalam bentuk kalimat sederhana secara lisan (Bercerita BIPA 1).	Materi 1: Berkenalan, Salam dan Sapa		Tersedia percakapan tentang perkenalan di depan umum dengan merekam suara disertai rekaman suara	Melengkapi dialog perkenalan di depan umum dengan merekam suara menggunakan perekam suara	Teks percakan Perekam suara Rekaman suara Gambar Ilustrasi
					Tersedia percakapan tentang perkenalan kepada teman (secara pribadi) disertai rekaman suara.	Melengkapi dialog perkenalan secara empat mata dengan merekam suara menggunakan perekam suara.	
					Tersedia percakapan tentang perkenalan kepada orang yang lebih tua atau dihormati disertai rekaman suara.	Melengkapi dialog perkenalan kepada orang yang lebih tua atau dihormati dengan merekam suara	

						menggunakan perekam suara.	
					Tersedia percakapan tentang memperkenalkan orang lain disertai rekaman suara.	Melengkapi dialog perkenalan mengenalkan orang lain dengan merekam suara menggunakan perekam suara.	
						Melengkapi dialog dalam memperkenalkan diri sendiri secara singkat dan mandiri dengan menggunakan perekam suara.	Melengkapi dialog dalam memperkenalkan orang lain secara singkat dan mandiri dengan menggunakan perekam suara.

		3.1.3 Menggunakan ungkapan/ kalimat perkenalan yang berisi informasi tentang orang lain (nama, alamat, pekerjaan, negara asal, keluarga, dan lain-lain) secara lisan (Berbicara BIPA 1).			Tersedia rincian kosakata mengenai kalimat sapaan beserta rekaman suaranya. Tersedia rincian kosakata mengenai waktu untuk mengucapkan salam beserta rekaman suaranya. Tersedia rincian kosakata mengenai profesi olahragawan		
2	3.2 Mampu mengungkapkan dan bertanya jawab tentang arah, lokasi, lingkungan sekitar, dan aktivitas harian (Bericara BIPA 1).	3.2.2 Menggunakan kalimat tanya yang berkaitan dengan informasi arah, lokasi, lingkungan sekitar, dan aktivitas sehari-hari.(Berbicara BIPA 1).	Materi 2: Bertanya	Mampu bertanya dan membuat kalimat tanya sederhana dengan kata tanya; apa; siapa; kapan; dimana;	Tersedia percakapan dengan tema rencana ke gimnasium.	Melengkapi dialog mengajukan kata dan kalimat tanya yang tepat dalam situasi diajak makan di restoran bersarangan dengan mitra turun yang menggunakan perekam suara.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teks percapakan</li> <li>▪ Perekam suara</li> <li>▪ Rekan suara</li> <li>▪ Gambar Ilustrasi</li> </ul>

				mengapa; dan berapa pada dalam berbagai situasi.	Tersedia percakapan dengan tema belanja di swalayan .	Melengkapi dialog mengajukan kata dan kalimat tanya yang tepat dalam situasi berbelanja pakaian berdasarkan jawaban mitra tuturnya menggunakan perekam suara.	
					Terdapat kosakata kategori kata tanya dan contoh penggunaan kosa kata tersebut dalam bentuk kalimat.		
					Terdapat kosakata kategori makanan sehari-hari disertai gambar dan contoh kalimat dari kosakata makanan sehari-hari tersebut.		

					Terdapat kosakata dalam kategori pecahan uang rupiah dan contoh pengucapan tiap pecahan uang rupiah.		
3	3.3 Mampu merespons dengan ungkapan yang sederhana jika orang lain berbicara kepadanya.	3.6 Menggunakan kalimat/ungkapan sederhana dalam menjawab pertanyaan .	Materi 3: Membentuk jawaban atau respons sederhana.	Mampu membentuk jawaban atau respons sederhana.	Terdapat percakapan antara seorang atlet yang mengalami cedera ringan dengandokter.	Melengkapi dialog dengan menjawab pertanyaan sederhana dari mitra tutur dibantu dengan instruksi dan jawaban mitra tutur.	Teks percakapan ▪ Perekam suara ▪ Rekaman suara ▪ Gambar Ilustrasi
					Terdapat percakapan antara seorang atlet dan penggemar yang ingin berfoto dan meminta tanda tangan.	Memberi respons positif atau negatif dari suatu ajakan berdasarkan situasi.	
					Terdapat percakapan antara seorang pemain sepak bola yang melakukan protes kepada wasit dengan sopan berdasarkan situasi-situasi tertentu.	Mendemonstrasikan cara protes atau komplain kepada wasit dengan sopan berdasarkan situasi-situasi tertentu.	

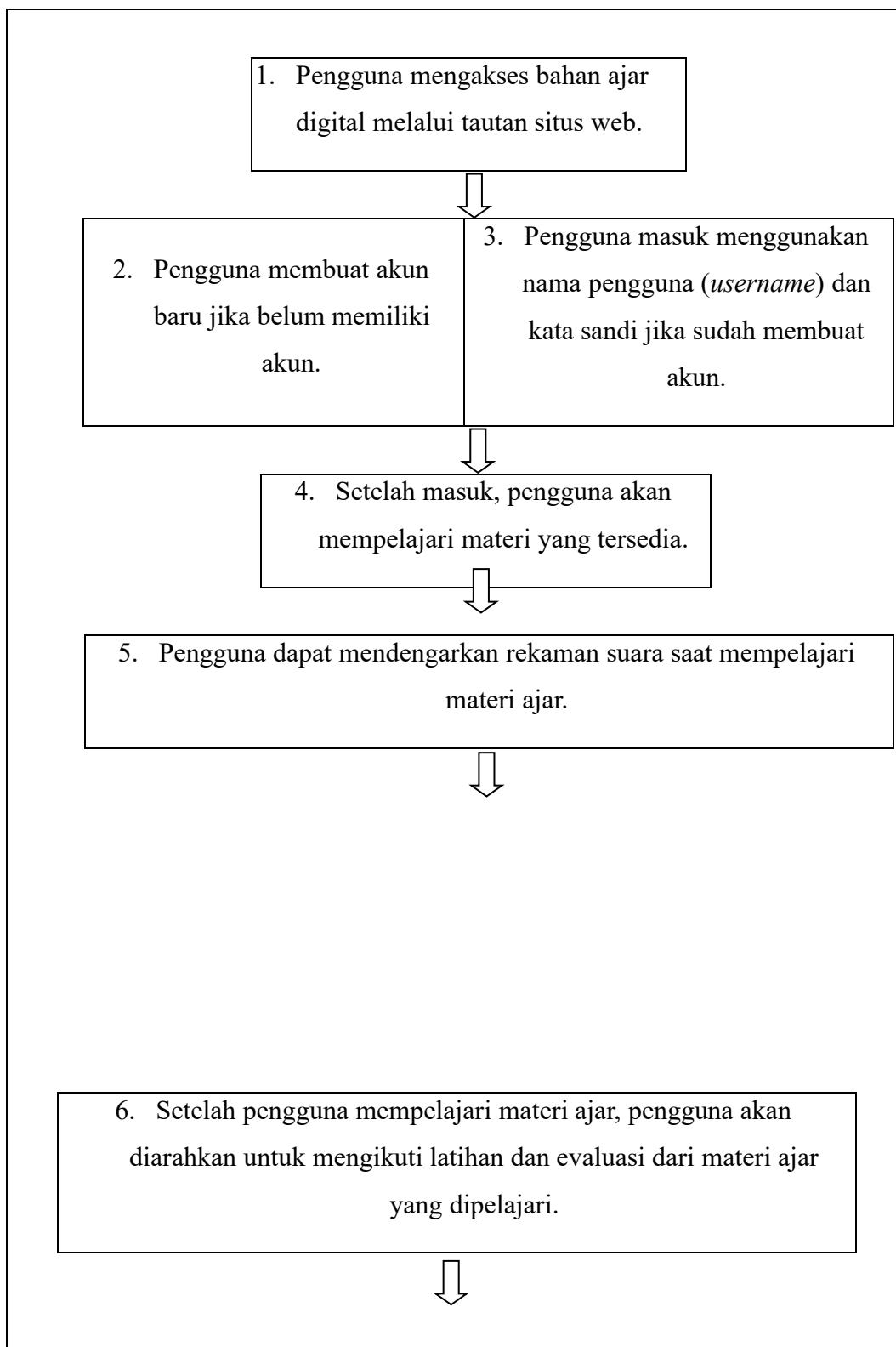
				dengan sopan.		
				Terdapat penjelasan kosakata mengenai anggota tubuh manusia disertai pelafalan nya dalam bentuk rekaman suara.		
				Terdapat penjelasan kosakata mengenai anggota tubuh bagian kaki disertai pelafalan nya dalam bentuk suara.		
				Terdapat penjelasan kosakata mengenai jenis-jenis sakit dan cedera disertai pelafalan nya dalam bentuk rekaman suara.		

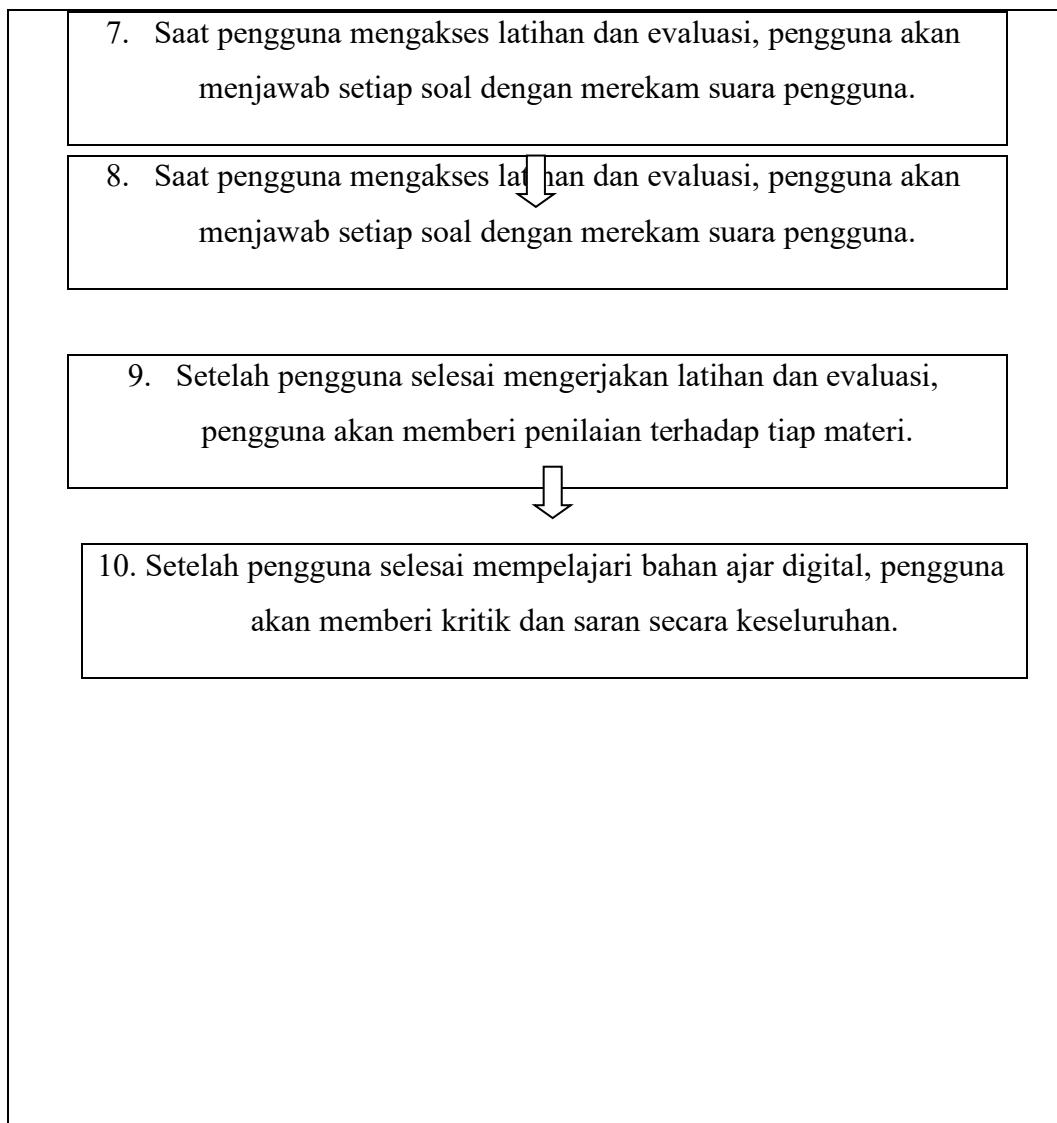
Materi ajar dalam bahan ajar BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara disusun dengan pendekatan komunikatif yang memungkinkan pemelajar bahasa menguasai keterampilan berbicara melalui

latihan mandiri dengan bantuan instruksi singkat agar pemelajar terbiasa berbicara menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua atau bahasa baru yang dipelajari. Adapun target pengguna bahan ajar digital ini adalah olahragawan mancanegara yang baru mengenal Indonesia dan bahasa Indonesia sehingga materi ajar yang disusun disesuaikan dengan kebutuhan dan profesi pemelajar sebagai olahragawan. Materi ajar juga disusun secara spesifik dengan konteks dan pemenuhan kebutuhan berkomunikasi sehari-hari olahragawan mancanegara. Oleh karena itu, isi dari materi ajar tidak melebar dan hanya berfokus pada berbagai hal sehari-hari yang berhubungan dengan aktifitas pemelajarnya sebagai olahragawan.

Bahan ajar digital ditampilkan dalam bentuk situs web. Alasan penggunaan situs web sebagai media ajar digital didasarkan pada kemudahan untuk mengakses bahan ajar digital. Situs web dapat memuat informasi yang cukup lengkap dan memadai yang meliputi gambar, suara, hingga narasi dengan tulisan yang panjang (Hawley, 2022). Materi ajar yang dikemas dalam bentuk situs web dapat memudahkan pengguna dengan kepraktisan situs web. Selain praktis, situs web juga telah disesuaikan dan dikembangkan seiring dengan kebutuhan bahan dan perangkat pembelajaran masa kini (Yulianeta dkk., 2022). Pengguna situs web cukup membuka tautan situs web bahan ajar digital keterampilan berbicara BIPA dasar bagi olahragawan mancanegara.

Terdapat langkah-langkah yang harus pengguna lakukan untuk mengakses bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olaragawan mancanegara. Berikut adalah rancangan langkah-langkah dalam mengakses bahan ajar digital BIPA dasar keterampulan berbicara bagi olahragawan mancanegara;

**Tabel 4. 2** Langkah-langkah Penggunaan Bahan ajar digital



Setelah merancang kisi-kisi materi ajar yang akan diterapkan dalam bahan ajar digital dan prosedur penggunaan bahan ajar digital, langkah selanjutnya adalah melakukan pengembangan isi materi ajar. Isi materi ajar terdiri atas rincian seluruh materi dan latihan yang akan disajikan dalam bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara. Berikut merupakan rincian naskah materi ajar bahan ajar digital keterampilan berbicara BIPA bagi olahragawan mancanegara.

**C. Pengembangan Bahan ajar digital BIPA Dasar Keterampilan Berbicara bagi Olahragawan Mancanegara**

**Tabel 4. 3** Materi 1: Berkenalan Salam, dan Sapa

<p><b>Catatan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tiap dialog dalam percakapan akan ditampilkan dalam bentuk teks dan rekaman suara</li> <li>2. Terdapat gambar ilustrasi dalam satu percakapan sebagai pembangun konteks</li> <li>3. Tiap percakapan akan disediakan penjelasan dari tiap dialog.</li> </ol>																	
<p>Percakapan Berkenalan</p>																	
<p>1. Situasi berkenalan didepan umum</p>																	
<table border="1"> <tr> <td>Pelatih</td><td>: “Glen, coba kenalkan dirimu!”</td></tr> <tr> <td>Glen</td><td>: “Selamat pagi teman-teman.”</td></tr> <tr> <td>Teman-teman</td><td>: “Pagi Glen.”</td></tr> <tr> <td>Glen</td><td>: “Saya Glen. “ “Dari Australia”. “Posisi saya penyerang.” “Tim saya sebelumnya FC Melbroune.” “ Saya pernah juara Piala Australia.” “Saya mau jadi juara sama Persir.” “Mohon bantuan nya teman-teman. Terima kasih.”</td></tr> </table>		Pelatih	: “Glen, coba kenalkan dirimu!”	Glen	: “Selamat pagi teman-teman.”	Teman-teman	: “Pagi Glen.”	Glen	: “Saya Glen. “ “Dari Australia”. “Posisi saya penyerang.” “Tim saya sebelumnya FC Melbroune.” “ Saya pernah juara Piala Australia.” “Saya mau jadi juara sama Persir.” “Mohon bantuan nya teman-teman. Terima kasih.”								
Pelatih	: “Glen, coba kenalkan dirimu!”																
Glen	: “Selamat pagi teman-teman.”																
Teman-teman	: “Pagi Glen.”																
Glen	: “Saya Glen. “ “Dari Australia”. “Posisi saya penyerang.” “Tim saya sebelumnya FC Melbroune.” “ Saya pernah juara Piala Australia.” “Saya mau jadi juara sama Persir.” “Mohon bantuan nya teman-teman. Terima kasih.”																
<p>2. Situasi berkenalan dengan teman satu tim</p>																	
<table border="1"> <tr> <td>Glen</td><td>: “Halo, saya Glen.”</td></tr> <tr> <td>Timo</td><td>: “Hai saya Timo. Apa kabar?”</td></tr> <tr> <td>Glen</td><td>: “Baik. Kalau kamu?”</td></tr> <tr> <td>Timo</td><td>: “Ya, baik juga.”</td></tr> <tr> <td>Glen</td><td>: “Besok ada latihan?”</td></tr> <tr> <td>Timo</td><td>: “Ada, jam sembilan pagi ya.”</td></tr> <tr> <td>Glen</td><td>: “Oke, terima kasih.”</td></tr> <tr> <td>Timo</td><td>: “Sama-sama.”</td></tr> </table>		Glen	: “Halo, saya Glen.”	Timo	: “Hai saya Timo. Apa kabar?”	Glen	: “Baik. Kalau kamu?”	Timo	: “Ya, baik juga.”	Glen	: “Besok ada latihan?”	Timo	: “Ada, jam sembilan pagi ya.”	Glen	: “Oke, terima kasih.”	Timo	: “Sama-sama.”
Glen	: “Halo, saya Glen.”																
Timo	: “Hai saya Timo. Apa kabar?”																
Glen	: “Baik. Kalau kamu?”																
Timo	: “Ya, baik juga.”																
Glen	: “Besok ada latihan?”																
Timo	: “Ada, jam sembilan pagi ya.”																
Glen	: “Oke, terima kasih.”																
Timo	: “Sama-sama.”																
<p>3. Situasi berkenalan dengan orang tua (Formal)</p>																	
<table border="1"> <tr> <td>Glen</td><td>: “Selamat siang pak, saya Glen pemain baru Persid.”</td></tr> <tr> <td>Pak Indra</td><td>: “Siang. Apa kabar Glen?”</td></tr> <tr> <td>Glen</td><td>: “Baik pak. Kalau bapak?”</td></tr> <tr> <td>Pak Indra</td><td>: “Baik. Kamu dari negara mana?”</td></tr> <tr> <td>Glen</td><td>: “Saya dari Australia pak.”</td></tr> <tr> <td>Pak Indra</td><td>: “Wah keren! Kamu dari mana sekarang?”</td></tr> </table>		Glen	: “Selamat siang pak, saya Glen pemain baru Persid.”	Pak Indra	: “Siang. Apa kabar Glen?”	Glen	: “Baik pak. Kalau bapak?”	Pak Indra	: “Baik. Kamu dari negara mana?”	Glen	: “Saya dari Australia pak.”	Pak Indra	: “Wah keren! Kamu dari mana sekarang?”				
Glen	: “Selamat siang pak, saya Glen pemain baru Persid.”																
Pak Indra	: “Siang. Apa kabar Glen?”																
Glen	: “Baik pak. Kalau bapak?”																
Pak Indra	: “Baik. Kamu dari negara mana?”																
Glen	: “Saya dari Australia pak.”																
Pak Indra	: “Wah keren! Kamu dari mana sekarang?”																

Glen	: “Di Apartemen Pesona Indah, pak.”
Pak Indra	: “ Oh disana. Saya mau makan siang, ikut yu!
Glen	: “Baik pak, terima kasih.”

4. Situasi memperkenalkan orang lain.

Glen	: “Hai Marcel!”
Marcel	: “Halo Glen, kamu sama siapa?”
Glen	: “Ini teman saya, Alan. Dia pemain basket”
Marcel	: “Halo Alan. Saya Marcel, pemain sepak bola.”
Alan	: “Hai Marcel. Apa kabar?”
Marcel	: “Baik. Kalian mau kemana?”
Glen	: “Mau renang, Sel. Kalau kamu?”
Marcel	: “Kalau saya mau pulang.”
Glen	: “Oh oke, dadah.”

**Perhatikan!**

1. Cara berkenalan depan banyak orang

Pelatih	: “Glen, coba kenalkan dirimu!”	>> Perintah untuk memperkenalkan diri (situasional).
Glen	: “Selamat pagi teman-teman.”	>> Ini kalimat “salam” (penting).
Teman-teman	: “Pagi.”	>> Ini jawaban “salam” (penting).
Glen	“Saya Glen.”	>> Sebutkan nama Anda (penting)
	“Dari Australia.”	>> Sebutkan asal negara Anda (penting).
	“Posisi saya penyerang.”	>> Sebutkan posisi Anda dalam olahraga (penting).
	“Tim saya sebelumnya FC Melbroune.”	>> Sebutkan tim yang pernah Anda bela (penting).
	“Saya pernah juara Piala Australia.”	>> Sebutkan prestasi Anda (penting).
	“Saya mau jadi juara sama Persid.”	>> Sebutkan target Anda (penting).
	“Mohon bantuan nya teman-teman.”	>> Minta dukungan teman-teman.
	“Terima kasih.”	>> Ucapkan “terima kasih” (penting).

2. Cara berkenalan dengan teman

Glen	: “Halo, saya Glen.”	>> Kata “Halo” adalah kata sapaan (penting).
------	----------------------	--

Timo	: "Hai saya Timo. Apa kabar?"	>> Kata "Hai" adalah jawaban sapaan (penting).	Tanya kabar dengan "Apa kabar?" (Penting)
Glen	: "Baik. Kalau kamu?"	>> Kata "baik" adalah jawaban "Apa kabar?"	Tanya balik "Kalau kamu?"
Timo	: "Ya, saya juga baik."	>> Jawaban pertanyaan "kalau kamu?"	
Glen	: "Besok ada latihan?"		
Timo	: "Ada, jam sembilan pagi."	>> Topik utama pembicaraan	
Glen	: "Oke, terima kasih."	>> Ucapkan "Terima kasih"	
Timo	: "Sama-sama."	>> Jawab dengan "Sama-sama".	

### 3. Cara berkenalan pada yang orang yang lebih tua/dihormati

Glen	: "Selamat siang pak. Saya Glen pemain baru Persid."	>> Salam dan perkenalkan diri.
Pak Indra	: "Siang. Apa kabar?"	>> Bertanya kabar.
Glen	: "Baik pak. Kalau bapak?"	>> Tanya kabar kembali.
Pak Indra	: "Baik. Kamu dari negara mana Glen?"	
Glen	: "Dari Australia, pak."	
Pak Indra	: "Wah keren! Kamu tinggal dimana sekarang?"	>> Topik pembicaraan
Glen	: "Di Apartemen Pesona Indah, pak."	
Pak Indra	: "Oh disana. Saya mau makan siang, ikut yu!"	>> Glen diajak pak Indra makan siang
Glen	: "Baik, pak, terima kasih."	>> Berikan respons yang sopan, jangan lupa ucapkan "terima kasih"

### 4. Cara memperkenalkan orang lain

Glen	: "Hai Marcel!"	>> Sapa temanmu dengan "hai/halo."
Marcel	: "Halo Glen!"	>> Jawab sapaan dengan "hai/halo"
Glen	: "Ini teman saya, Alan. Dia pemain basket"	>> Kenalkan teman kamu dengan kalimat "ini teman saya, Alan."
Marcel	: "Halo Alan. Saya Marcel, pemain sepak bola."	>> Kenalkan dirimu pada orang yang baru dikenal (Alan)
Alan	: "Hai Marcel. Apa kabar?"	>> Sapa dengan "hai/halo"
Marcel	: "Baik. Kalian mau kemana?"	>> Jawab sapaan itu, lalu tanya mereka.

Glen	: "Mau ke renang, Sel. Kalau kalian?"	>> Menjawab pertanyaan "mau kemana?" lalu tanya balik
Marcel	: "Saya mau pulang, dadah."	>> Pamit
Glen	: "Dadah."	>> Pamit juga.

### Pengetahuan Kosakata

#### Catatan

1. Semua kosakata dan contoh kalimat akan disertai gambar
2. semua kosakata dan contoh kalimat akan ditampilkan dalam bentuk tulisan dan rekaman suara

### Kata ganti

Kata Ganti		Ilustrasi
Formal	Informal	
Saya	Aku	Gambar satu orang menunjuk diri sendiri
Anda	Kamu	Gambar dua orang, orang pertama menunjuk orang kedua
Beliau	Dia	Gambar tiga orang. Orang pertama menunjuk ke orang ketiga.
Kita		Gambar lebih dari tiga orang sedang bersama-sama
Kami		Gambar orang berkelompok berhadapan dengan orang yang lebih sedikit
Kalian		Gambar satu orang memanggil banyak orang
Mereka		Gambar dua orang sedang membicarakan sekelompok orang
Bapak		Gambar laki-laki dewasa
Ibu		Gambar perempuan dewasa

### Jenis-jenis salam

Salam (formal)	Salam (Informal)	Ilustrasi
Selamat pagi!	Pagi!	Gambar matahari terbit dan ayam berkokok
Selamat siang!	Siang!	Gambar siang hari dan jam 12.
Selamat sore!	Sore!	Gambar matahari terbenam.
Selamat malam!	Malam!	Gambar malam hari.
Sampai jumpa!	Dadah!	Gambar dua orang hendak berpisah.

### Kalimat sapaan dan jawabannya

Kalimat Sapaan	Jawaban Sapaan
Halo!/hai!	Halo!/hai!
Apa kabar?	Baik. Kalau kamu/Baik. Kamu?
Hati-hati ya	Iya / siap / baik

### Evaluasi/Latihan Berkenalan

#### Catatan

1. Pemelajar akan berlatih menggunakan kalimat perkenalan, salam dan sapa.
2. Terdapat instruksi yang dapat membantu pemelajar untuk menungkapkan tuturanya.
3. Jawaban pemelajar (jawaban) hanya ekspektasi jawaban, penilaian tetap ditekankan pada kemampuan komunikatif
4. Pemelajar menjawab semua soal menggunakan perekam suara.

#### Lengkapi dialog ini dengan merekam suaramu!

1. Kenalkan dirimu sebagai “saya / aku” pada orang banyak (Mereka)

Saya / aku	: “Selamat Pagi semua.” (Jawaban)	>> Ucapkan salam (formal)
Mereka	: “Pagi.”	
Saya / aku	: “Saya ....” (Jawaban)	>> Sebutkan nama kamu!
	“ Saya dari ....” (Jawaban)	>> Sebutkan asal negara kamu!
	“ Posisi saya ....” (Jawaban)	>> Sebutkan posisi kamu!
	“....” (Jawaban)	>> Sebutkan pencapaian/prestasi kamu!
	“....” (Jawaban)	>> Sebutkan target/tujuan/mimpi kamu!
	“....” (Jawaban)	>> Minta bantuan teman-teman kamu!
Saya / aku	“Terima kasih.” (Jawaban)	>> Ucapkan apa?
Mereka	: “Sama-sama.”	

2. Kenalkan dirimu sebagai nama kamu sendiri (Anda) pada temanmu David

David	: “Halo, saya David!”	
Anda / kamu	: “Hai David! Saya ...” (Jawaban)	>> Sapa David lalu kenalkan dirimu!
David	: “Apa kabar?”	
Anda / kamu	: “Baik. Kalau kamu?” (Jawaban)	>> Jawab pertanyaan David lalu tanya balik kabar David!
David	: “Ya, saya juga baik.”	
David	: “Besok mau ikut renang?”	
Anda / kamu	: “Ya, saya mau ikut renang.” (Jawaban)	>> Berikan responss setuju!
David	: “Oke, saya tunggu ya .”	

Anda / kamu	: “Terima kasih.” (Jawaban)	>> Ucapkan apa?
David	: “Sama-sama.”	
3. Kenalkan dirimu dengan namamu (Saya) kepada orang yang lebih tua (Pak Iwan).		
Saya	: “Selamat sore pak, saya .... (Jawaban)	>> Ucapkan salam (formal), lalu kenalkan dirimu!
Pak Iwan	: “Sore, kamu pemain baru di Persilat?	
Saya	: “Iya pak.” (Jawaban)	>> Beri responss positif!
Pak Iwan	: “Dari negara mana?”	
Saya	: “....” (Jawaban)	>> Sebutkan tempat asalmu!
Pak Iwan	: “Wah hebat! Sukses ya!”	
Saya	: “Terima kasih pak.” (Jawaban)	>> Selalu ucapkan apa?
4. Kenalkan temanmu kepada orang lain! Kamu adalah “Saya” dan “Victor”		
Saya	“Halo Jack!” (Jawaban)	>> Sapa Jack!
Jack	“Hai! Kamu sama siapa?”	
Saya	“Ini Victor, teman saya. Dia pemain bulu tangkis (Jawaban)	>> Kenalkan Victor pada Jack!
Jack	“Halo Viktor, saya Jack.”	
Viktor	“Halo Jack, apa kabar? (Jawaban)	>> Sapa Jack dan tanya kabarnya!
Jack	“ Baik.”	
Saya	“Kamu mau kemana?” (Jawaban)	>> Tanya tempat tujuan Jack!
Jack	“Saya mau ke Stadion”	
Saya	“ Oke, dadah. (Jawaban)	>> Pamit pada Jack!
5. Coba kenalkan dirimu dengan merekam suaramu!		
(Jawaban Pemelajar)		
6. Coba kenalkan orang lain!		

	(Jawaban Pemelajar)	
--	---------------------	--

**Tabel 4. 4** Materi 2: Bertanya

Perhatikan percakapan ini!

1. Situasi: Glen pemain baru tim FC Bandung bertemu Marsel untuk bertanya tempat latihan kebugaran.

Glen	: “Sel?”
Marsel	: “Iya Glen, ada apa?”
Glen	: “Kamu suka ke gimnasium?”
Marsel	: “Iya, suka.”
Glen	: “Dimana gimnasium nya?”
Marsel	: “Gimnasium nya di jalan Siliwangi.”
Glen	: “Oh iya. Ada alat apa saja disana?”
Marsel	: “Disana ada barbel, <i>treadmill</i> , sepeda statis, dispenser, kamar mandi, dan ruang ganti baju.”
Glen	: “Oke, kapan kamu mau ke gimnasium?”
Marsel	: “Nanti sore Glen.
Glen	: “Kamu mau sama siapa kesana?”
Marsel	: “Saya kesana sendiri. Kenapa Glen?”
Glen	: “Saya mau ikut, tapi ga ada kendaraan. Boleh saya ikut kamu?”
Marsel	: “Iya boleh, nanti saya jemput ya.”
Glen	: “Iya makasih Sel.”

2. Situasi: Glen membeli makanan dan minuman di swalayan.

Glen	: “Permisii mas, saya mau cari barang. Bisa bantu saya?”
Petugas	: “Iya mas, bisa. Mau cari apa?”
Glen	: “Saya mau cari kopi, teh, gula, sama garam, dimana ya?”
Petugas	: “Ada di sebelah kanan, mari saya antar.

Glen	: “Oh iya, oke.” (Glen ikut dengan petugas)
Petugas	: “Ini blok kopi dan teh, silahkan pilih kopi dan teh nya.”
Glen	: “Oh iya terima kasih, harga kopi ini berapa ya?”
Petugas	: “Yang ini dua puluh ribu mas.”
Glen	: “Saya beli yang ini aja.”
Petugas	: “Baik mas, ada yang bisa dibantu lagi?”

**Perhatikan!**  
**Panduan Bertanya**

Glen	: “Sel?”	
Marsel	: “Iya Glen, <b>ada apa?</b> ”	>> Menanyakan suatu hal menggunakan kalimat tanya “ada apa?”
Glen	: “Ke gimnasium yuk.	
Marsel	: “Ayo.”	
Glen	: “ <b>Dimana</b> gimnasium nya?”	>> Menanyakan tempat/lokasi pakai kata tanya “dimana?”.
Marsel	: “Gimnasium nya di jalan Siliwangi.”	
Glen	: “Oh iya. Ada alat <b>apa</b> saja disana?”	>> Menanyakan benda pakai kata tanya “apa?”.
Marsel	: “Disana ada barbel, <i>treadmill</i> , dan sepeda statis.”	
Glen	: “Oke, <b>kapan</b> kamu mau ke gimnasium?”	>> Menanyakan waktu pakai kata tanya “kapan”.
Marsel	: “Nanti sore Glen.	
Glen	: “Kamu mau sama <b>siapa</b> kesana?”	>> Menanyakan orang pakai kata tanya “siapa?”.
Marsel	: “Saya kesana sendiri. <b>Kenapa</b> Glen?”	>> Menanyakan alasan pakai kata tanya “kenapa?”.
Glen	: “Saya mau ikut, tapi ga ada kendaraan. Boleh saya ikut kamu?”	
Marsel	: “Iya boleh, nanti saya jemput ya.”	

Glen	: “Iya makasih Sel.”				
Glen	: “ <b>Permisi</b> mas, saya mau cari barang. <b>Bisa bantu saya?</b> ”	>> Ucapkan “permisi” ketika minta tolong/bantuan.			
Petugas	: “Iya mas, mau cari apa?”				
Glen	: “Saya mau cari kopi, teh, gula, sama garam, <b>dimana</b> ya?”	>> Menanyakan letak/lokasi benda pakai kata tanya “dimana?”			
Petugas	: “Kalau kopi, teh, gula, sama garam ada di kanan, mari saya natar.”				
Glen	: “Oh iya, oke.” (Glen ikut dengan petugas)				
Petugas	: “Ini blok kopi dan teh, mas bisa pilih mau kopi jenis apa sama merk apa. Gula sama garam di dekat sini juga.”				
Glen	: “Oh iya terima kasih, harga kopi ini <b>berapa</b> ?”	>> Menanyakan harga/jumlah pakai kata tanya “berapa”.			
Petugas	: “Yang ini dua puluh ribu mas.”				
Glen	: “Saya beli yang ini aja.”				
Petugas	: “Baik mas, ada yang bisa dibantu lagi?”				
<p><b>Pengetahuan Kosakata</b> <b>Kata Tanya</b></p> <p><b>Catatan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar yang disisipkan sebagai penjelasan korelasi dari suatu kata tanya</li> <li>2. Rekaman suara berisi contoh penggunaan kata tanya dalam bentuk kalimat.</li> </ol>					
<table border="1"> <thead> <tr> <th><b>Kata Tanya</b></th> <th><b>Ilustrasi Gambar Penjelas</b></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apa</td> <td>Sebuah benda atau objek diikuti oleh tanda tanya, menunjukkan pertanyaan tentang identitas atau jenisnya.</td> </tr> </tbody> </table>		<b>Kata Tanya</b>	<b>Ilustrasi Gambar Penjelas</b>	Apa	Sebuah benda atau objek diikuti oleh tanda tanya, menunjukkan pertanyaan tentang identitas atau jenisnya.
<b>Kata Tanya</b>	<b>Ilustrasi Gambar Penjelas</b>				
Apa	Sebuah benda atau objek diikuti oleh tanda tanya, menunjukkan pertanyaan tentang identitas atau jenisnya.				

	Siapa	Ilustrasi seseorang menunjuk pada orang lain dengan tanda tanya, menekankan pada identitas individu.
	Kapan	Gambar seseorang menatap jam tangan dan kalender, menunjukkan pertanyaan tentang waktu.
	Dimana	Ilustrasi peta dengan tanda tanya di beberapa lokasi, menyoroti pertanyaan tentang lokasi atau tempat.
	Mengapa/Kenapa	Gambar seseorang yang mengangkat bahu atau menggelengkan kepala, menunjukkan rasa tidak mengerti atau ingin tahu alasan di balik terjadinya suatu hal.
	Berapa	Gambar seseorang yang memegang uang hendak membayar ke kasir.

### Pecahan Uang Indonesia

Isi Rekaman Suara	Bentuk Pecahan (Gambar)
Seribu rupiah	Koin
Dua ribu rupiah	
Lima ribu rupiah	
Sepuluh ribu rupiah	
Dua puluh ribu rupiah	
Lima Puluh ribu rupiah	
Tujuh puluh lima ribu rupiah	
Seratus ribu rupiah	

### Alat Olahraga

Nama Alat Olahraga	Gambar
Barbel	Gambar Barbel
Dumbel	Gambar sepasang dumbel
Sepeda statis	Gambar sepeda statis
Matras	Gambar matras olahraga

Samsak	Gambar samsak
Tali <i>skipping</i>	Gambar lompat tali
Sarung tangan	Gambar sarung tangan kiper
Sepatu	Gambar sepatu sepak bola

### **Makanan dan Minuman**

<b>Nama Alat Olahraga</b>	<b>Gambar</b>
Kopi	Gambar Kopi atau segelas kopi
Teh	Gambar daun teh atau segelas teh
Gula	Gambar gula
Garam	Gambar garam
Roti	Gambar roti
Sayur	Gambar sayur-sayuran
Buah	Gambar buah-buahan
Daging ayam	Gambar daging ayam
Daging sapi	Gambar daging sapi
Beras	Gambar beras
Nasi	Gambar nasi
Susu	Gambar segelas susu

### **Evaluasi/Latihan Bertanya** **Lengkapi dialog yang kosong sesuai instruksi**

1. Kamu berencana makan dengan teman kamu di Restoran

<b>Percakapan</b>		<b>Instruksi/Perintah</b>
<b>Teman kamu</b>	: “ <i>Bro?</i> ”	
<b>Kamu</b>	: “ <i>Iya, bro.</i> ”	
<b>Teman kamu</b>	: “Makan siang di restoran <i>yu!</i> ”	
<b>Kamu</b>	: (“ <i>Ayo, dimana?</i> ”)	>> Berikan responss positif, lalu tanya <b>lokasi</b> restoran nya.

<b>Teman kamu</b>	: “Di Rumah Makan Indonesia.”	
<b>Kamu</b>	: (“Ada makanan apa aja?”)	>> Tanya <b>jenis makanan</b> di restoran.
<b>Teman Kamu</b>	“Disana ada ayam bakar, ikan mas, tahu, tempe, dan sayur sop.”	
<b>Kamu</b>	: (“Siapa saja yang ikut makan siang?”)	>> Tanya <b>orang lain</b> yang akan ikut makan siang bersama.
<b>Teman kamu</b>	: “Indra, Sultan, Stefan, dan Jack.”	
<b>Kamu</b>	: (“Kapan kita berangkat?”)	>> Tanya <b>waktu</b> berangkat/pergi ke restoran itu.
<b>Teman kamu</b>	: “ Jam dua belas.”	

2. Kamu meminta bantuan petugas toko pakaian untuk mencari barang.

<b>Percakapan</b>		<b>Instruksi/Perintah</b>
<b>Kamu</b>	: (“Permisi mba/mas.”)	>> Ucapkan kalimat ... saat meminta tolong.
<b>Petugas</b>	: “Iya, ada yang bisa dibantu?”	
<b>Kamu</b>	: (“Kalau kemeja dimana ya mas/mba?”)	>> Minta tolong petugas mencari <b>tempat</b> kemeja.
<b>Petugas</b>	: “Di sebelah kiri kasir mas. Ayo saya antar.”	
<b>Kamu</b>	: “Terima kasih.”	
<b>Petugas</b>	: “Ini tempat kemeja, silahkan coba dulu.”	
<b>Kamu</b>	: (“Ya, berapa harga yang ini?”)	>> Tanya <b>harga</b> kemeja itu.
<b>Petugas</b>	: “Yang ini harga nya seratus ribu.”	
<b>Kamu</b>	: (“Apa ada yang besar?”)	>> Tanya <b>ukuran yang lebih besar</b>
<b>Petugas</b>	: “Ga ada.”	
<b>Kamu</b>	: (“Kenapa?”)	>> Tanya <b>alasan</b> dari ga ada/tidak ada.

	<b>Petugas</b>	“Barang nya habis mas.”	
	<b>Kamu</b>	“(Oh iya, saya beli yang ini saja.”)	>> <b>Beli</b> kemeja yang itu.

**Tabel 4. 5** Materi 3: Meresponss

1. Glen menepi ke pinggir lapangan karena cedera saat latihan.

Glen	: “Dok!”
Dokter	: “Iya Glen, kamu kenapa?”
Glen	: “Lutut saya sakit dok.”
Dokter	: “Kenapa bisa sakit?”
Glen	: “Tadi jatuh dok.”
Dokter	: “Saya periksa ya.” (Dokter memeriksa Glen 5 menit)
Glen	: “Iya dok.”
Dokter	: “Glen, ini cedera ringan, kamu istirahat dulu!”
Glen	: “Iya dok.”

2. Glen bertemu dengan penggemar yang mengajak berfoto dan meminta tanda tangan.

Penggemar	: “Halo Glen!”
Glen	: “Hai.”
Penggemar	: “Boleh saya minta foto?”
Glen	: “Boleh. Kamu bawa kamera?”
Penggemar	: “Bawa.”
Glen	: “Oke, ayo sini!”
Penggemar	: “Boleh minta tanda tangan juga?”
Glen	: “Boleh, sini!”
Penggemar	: “Terima kasih Glen. Oh iya, boleh kita makan siang bareng?”
Glen	: “Aduh. Maaf saya sudah makan, mungkin nanti ya.”

Penggemar	: "Iya, ga apa-apa."
3. Glen mengajukan komplain kepada wasit dengan sopan.	
Glen	: "Permisi pak wasit."
Wasit	: "Iya, ada apa?"
Glen	: "Maaf, tadi saya dilanggar sama pemain nomor 16. Kenapa ga dikasih kartu kuning ya?"
Wasit	: "Tunggu sebentar, saya cek dulu."
Glen	: "Iya, silahkan."
Wasit	: 'Maaf, saya salah. Saya kasih kartu kuning ke pemain nomor 16.'
Glen	: "Lain kali lebih fokus ya pak wasit!"
Wasit	: "Siap. Ayo main lagi!"
Glen	: "Terima kasih pak Wasit."
Wasit	: 'Sama-sama.'

<b>Perhatikan!</b>		
<b>Cara berkomunikasi ke tim medis</b>		
Glen	: "Dok!"	>> Panggil dokter
Dokter	: "Iya Glen, ada apa?"	>> Dokter akan bertanya "kenapa?" atau "ada apa?"
Glen	: "Lutut saya sakit dok."	>> Jelaskan keluhan kamu!
Dokter	: "Kenapa bisa sakit?"	>> Dokter bertanya penyebab nya.
Glen	: "Tadi jatuh dok."	>> Jelaskan alasan atau penyebab cedera!
Dokter	: "Saya periksa ya." (Dokter memeriksa Glen 5 menit)	
Glen	: "Iya dok."	>> Tunggu saat dokter memeriksa!
Dokter	: "Glen, ini cedera ringan, kamu istirahat dulu!"	>> Dokter memberi saran!
Glen	: "Iya dok."	>> Ikuti saran dokter!

**Cara merespons ketika bertemu penggemar di suatu tempat**

Penggemar	: “Halo Glen!”	
Glen	: “Hai.”	>> Jawab sapaan
Penggemar	: “Boleh saya minta foto?”	
Glen	: “Boleh. Kamu bawa kamera?”	>> Beri respons (+) dengan jawaban “boleh”!
Penggemar	: “Bawa.”	
Glen	: “Oke, ayo sini!”	>> Panggil dia/mereka dengan kalimat “ayo sini!”
Penggemar	: “Boleh minta tanda tangan juga?.”	
Glen	: “Boleh. Kamu bawa spidol?”	>> Ini juga respons positif.
Penggemar	: “Iya, bawa.”	
Glen	: “Oke.”	
Penggemar	: “Makasih.”	
Glen	: “Sama-sama.”	
Penggemar	: “Oh iya, boleh kita makan siang bersama?”	>> Penggemar mengajak makan siang bareng/bersama.
Glen	: “Aduh. Maaf saya sudah makan, mungkin nanti ya.”	>> Jika memberi respons (-) selalu katakan “maaf” lalu alasan nya.
Penggemar	: “Iya, ga apa-apa.”	>> “Ga apa-apa”/”gpp”/tidak apa-apa = (gambar ibu jari ke arah atas)

**Cara protes kepada wasit dengan sopan**

Glen	: “Permis, pak wasit”	>> Ucapkan “permisi” ketika datang ke wasit!
Wasit	: “Iya, ada apa?”	

Glen	: “Maaf, tadi saya dilanggar sama nomor 16. Kenapa ga dikasih kartu kuning? Sakit banget pak”	>> Jelaskan kesalahan wasit.”
Wasit	: “Tunggu sebentar, saya cek dulu.”	
Glen	: “Iya, silahkan.”	>> Tunggu wasit diskusi dan cek pelanggaran!
Wasit	: ‘Maaf, saya salah. Saya kasih kartu kuning ke pemain nomor 16.”	>> Wasit mengaku salah.
Glen	: “Lain kali lebih fokus ya pak wasit!	>> Beri saran kepada wasit dengan kalimat saran ini!
Wasit	: “Siap. Ayo main lagi!”	
Glen	: “Terima kasih pak Wasit.”	>> Selalu ucapan “terima kasih”!
Wasit	: “Sama-sama.”	

### Pengetahuan Kosakata Anggota Tubuh

#### Catatan:

- 1. Gambar manusia akan digunakan dalam penyampaian anggota tubuh dan tiap anggota tubuh akan ditandai.**
- 2. Nama anggota tubuh akan disebutkan secara lisan melalui perekam suara dan tulisan.**

#### Nama Anggota Tubuh

kepala	rambut	mata	hidung	perut
Telinga/kuping	mulut	lengan	dada	kaki

#### Nama Anggota Tubuh (bagian kaki)

lutut	Telapak kaki	Tumit	mata kaki
Punggung kaki	paha	Betis	engkel

#### Jenis sakit dan cedera

demam	batuk	cakit gigi	sakit perut	gatal
cedera lutut	cedera lengan	cedera engkel	cedera punggung	

### Evaluasi

1. Kamu sedang sakit lalu mengunjungi dokter, coba jawab pertanyaan dokter!

Kamu	: (“Permisi dok.”)	>> Ucapkan ... ketika meminta tolong.
Dokter	: “Iya, kamu kenapa?”	
Kamu	: (“Saya demam dok.”)	>> Jelaskan ke dokter bahwa kamu (gambar demam)
Dokter	: “Sejak kapan?”	
Kamu	: (“Sejak/dari kemarin dok.”)	>> Jelaskan kapan kamu mulai sakit.
Dokter	: “Kenapa bisa demam?”	
Kamu	: (“Saya main bola saat hujan.”)	>> Jelaskan ke dokter bahwa kamu ( gambar main bola saat hujan)
Dokter	: “Saya periksa dulu ya.”	
Kamu	: “ Baik dok/Iya dok”	>> Berikan responss (+)

2. Coba beri responss menerima (+) dan menolak (-) ajakan berikut.

1. Teman kamu mengajak lari pagi, dan kamu siap.

Teman kamu	: “ <i>Bro</i> besok lari pagi yu!”	
Kamu	: (“Yuk. Jam berapa?”)	>> Beri responss, lalu tanya <b>waktu</b> nya.

2. Kamu diajak makan malam, kebetulan kamu belum makan

Teman kamu	: “ <i>Bro</i> , sudah makan belum? Hayu makan bareng.”	
------------	---	--

	Kamu : ("Ayo. dimana?")	>> Beri respons, lalu tanya <b>tempat</b> nya.
3. Teman kamu mengajak kamu pergi ke pantai, tapi kamu sedang kurang sehat.		
Teman kamu	: "Bro, ayo kita ke pantai Pangandaran besok."	
Kamu	: ("Maaf, saya sedang sakit perut.")	>> Beri respons bahwa kamu sedang sakit. Sebutkan juga sakit apa (gambar sakit perut)
4. Kamu diajak bermain sepak bola oleh temanmu, tapi kamu sedang cedera.		
Teman kamu	: "Main bola yuk!"	
Kamu	: ("Maaf, saya lagi cedera engkel.")	>> Beri respons bahwa kamu sedang cedera. Sebutkan juga sakit apa (gambar cedera engkel)
5. Kamu diajak jalan-jalan keliling kota sama teman kamu, kebetulan kamu sedang santai sekarang.		
Teman kamu	: "Kamu santai lagi ga? Kita keliling kota yu."	
Kamu	: ("Ayo, saya lagi santai sekarang. Sama siapa aja?")	>> Beri respons bahwa bersedia, lalu tanya <b>orang lain</b> yang akan ikut.
3. Coba lakukan protes atau komplain kepada wasit dengan sopan!		
	1. Kamu dilanggar di kotak penalti, tapi wasit tidak menganggap itu pelanggaran dan memberikan penalti. Bagaimana cara kamu protes dengan sopan?	

	(Jawaban Pemelajar)
	2. Coba minta wasit untuk cek <i>VAR</i> karena kamu dilanggar di kotak penalti dengan sopan. (Jawaban Pemelajar)
	3. Kamu merasa gol lawan <i>offside</i> , bagaimana kamu melakukan protes kepada wasit/hakim garis? (Jawaban Pemelajar)
	4. Bagaimana cara kamu memberi nasihat atau saran kepada wasit agar lebih baik lagi! (Jawaban Pemelajar)

#### **D. Penerapan Bahan ajar digital Keterampilan Berbicara BIPA Dasar bagi Olahragawan Mancanegara**

Pada tahap pengembangan, hasil produk penelitian diuji atau divalidasi oleh beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli olahraga, dan ahli media. Validasi produk dilakukan agar produk yang dikembangkan mendapat umpan balik guna meningkatkan kualitas produk yang sedang dikembangkan sehingga produk yang dikembangkan dapat lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Senjawati, 2023). Melalui validasi dan evaluasi dari para ahli, kelebihan, dan kekurangan suatu produk dapat diidentifikasi. Dengan demikian, perbaikan dan penyempurnaan dapat dilakukan dengan tepat sasaran. Adapun validasi dari ahli materi, ahli olahraga, dan ahli media ditampilkan sebagai berikut.

## 1. Hasil Validasi Ahli Materi

**Tabel 4. 6** Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Komponen	Indikator	Skor 1	Skor 2	Total	Presentase	Keterangan
Kelayakan Isi	Relevansi Materi	Materi yang disajikan sangat relevan dengan kebutuhan pemelajar BIPA olahragawan mancanegara.	4	5	9	90%	Sangat Baik
	Kedalaman Materi	Materi yang disajikan cukup mendalam untuk memahami keterampilan berbicara dasar dalam konteks olahraga.	4	4	8	80%	Baik
	Keluwesan Konten Materi	Konten dapat diterapkan dalam berbagai situasi yang mungkin dihadapi olahragawan.	4	4	8	80%	Baik

		Materi tidak bertentangan dengan peraturan perundangan-g-undangan Republik Indonesia.	4	5	9	90%	Sangat Baik
		Materi ajar tidak mendorong pada perpecahan.	4	5	9	90%	Sangat Baik
		Terdapat unsur pengetahuan dan kebudayaan Indonesia yang disajikan secara akurat.	4	5	9	90%	Sangat Baik
Teknik Penyajian	Kejelasan Penyajian	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami .	4	4	8	80%	Baik
		Memuat aspek bahasa dan budaya Indonesia.	4	4	8	80%	Baik

		Menumbuhkan motivasi untuk terampil dalam mengolah kosa kata serta menuturkannya secara lisan.	4	4	8	80%	Baik
	Interaktivitas	Penyajian materi dilakukan secara integratif disertai karakter keindonesian	4	4	8	80%	Baik
		Elemen interaktif dalam bahan ajar ini membantu meningkatkan keterlibatan pemelajar.	4	4	8	80%	Baik
Aspek Bahasa	Kesederhanaan dan Ketepatan Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar ini sederhana, mudah dimengerti, dan sesuai	4	3	7	70%	Baik

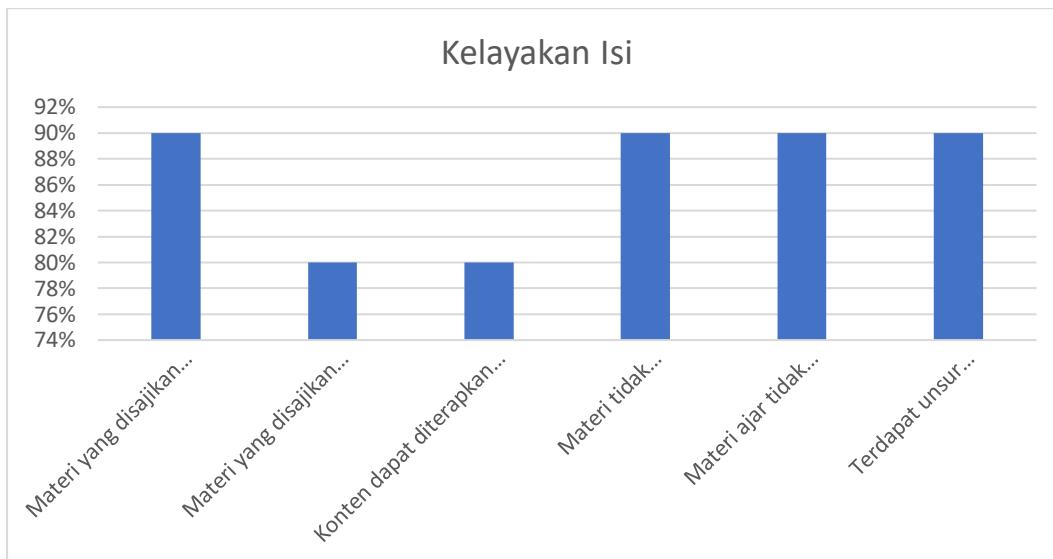
	dengan konteks.					
	Kesesuaian dengan Kemampuan Pemelajar	Sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir pemelajar BIPA dasar.	4	4	8	80% Baik
Kaidah Kebahasaan	Penggunaan kata/frase tidak menimbulkan multitafsir.	4	3	7	70% Baik	
	Ketepatan Ejaan	4	3	7	70% Baik	
Koherensi	Ketertautan antara materi pengantar dengan evaluasi.	4	5	9	90% Sangat Baik	
<b>Rata-rata</b>					<b>81%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Terdapat dua validator ahli materi. Validator pertama merupakan ahli bahan ajar yang sudah berpengalaman dalam penyusunan bahan ajar. Sementara itu validator kedua merupakan praktisi BIPA yang sudah berpengalaman selama 14 tahun mengajar BIPA di Indonesia dan mancanegara

Terdapat tiga aspek utama yang dinilai oleh validator ahli materi, diantaranya adalah aspek kelayakan isi, teknik penyajian, dan kebahasaan. Ketiga aspek tersebut memiliki peranan penting dalam mementukan kualitas materi dalam bahan ajar digital. Adapun aspek kelayakan isi menilai sejauh mana materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pemelajar. Aspek teknik penyajian berfokus pada metode penyampaian indoemasi termasuk penggunaan media dan struktur

penyajian yang dapat diterapkan dalam bahan ajar digital. Aspek kebahasaan berperan dalam mengevaluasi kejelasan, ketepatan, dan konsistensi penggunaan bahasa dalam bahan ajar digital agar bahasa yang digunakan sesuai dan mudah dipahami oleh pengguna bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif.

#### a. Kelayakan Isi



**Gambar 4. 14** Hasil Penilaian Aspek Kelayakan Isi

Indikator relevansi materi memperoleh penilaian sebesar 90%. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi ajar yang disajikan sangat relevan dengan kebutuhan pemelajar BIPA olahragawan mancanegara. Penilaian ini juga menandakan bahwa konten materi ajar sudah sesuai dengan konteks dan situasi yang dihadapi pemelajar. Penilaian tersebut juga termasuk dalam kategori sangat baik.

Indikator kedalaman materi juga memperoleh penilaian sebesar 80%. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan sudah mendalam untuk membantu pemelajar memahami keterampilan berbicara dasar dalam konteks olahraga. Adapun penilaian tersebut juga menandakan bahwa indikator kedalaman materi dikategorikan sangat baik.

Selanjutnya, indikator keluwesan materi ajar mendapatkan penilaian sebesar 80%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa konten materi ajar yang disajikan sangat fleksibel dan dapat diterapkan dalam berbagai situasi yang

mungkin dihadapi pemelajar olahragawan mancanegara. Hal tersebut juga berati keluwesan konten materi ajar masuk dalam kategori baik.

Selanjutnya, indikator kesesuaian dengan peraturan perundang-undangan Republik Indonesia mendapat penilaian sempurna sebesar 90%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi ajar dalam bahan ajar digital sepenuhnya sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku di Indonesia. Penilaian indikator kesesuaian dengan peraturan perundang-undangan Republik Indonesia termasuk dalam kategori sangat baik.

Indikator tidak mendorong pada perpecahan mendapat penilaian sebesar 90%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi ajar sangat mendukung pada persatuan, kesatuan dan keharmonisan dalam pembelajaran. Adapun penilaian indikator tidak mendorong pada perpecahan masuk dalam kategori sangat baik.

Indikator terakhir dalam aspek kelayakan isi terakhir yang dinilai oleh validator ahli materi adalah indikator unsur pengetahuan dan kebudayaan Indonesia yang disajikan mendapat nilai sebesar 90%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital berhasil menyajikan unsur-unsur pengetahuan dan kebudayaan Indonesia dengan akurat. Adapun hasil dari penilaian indikator unsur kebudayaan Indonesia mendapat kategori baik.

Secara keseluruhan, aspek kelayakan isi dari bahan ajar digital menunjukkan penilaian yang sangat baik dengan berbagai indikator yang memeroleh skor tinggi. Relevansi, kedalaman, keluwesan konten, kesesuaian dengan peraturan, dukungan terhadap persatuan, dan penyajian unsur pengetahuan kebudayaan mendapat penilaian yang sangat baik. Hasil validasi kelayakan isi juga menandakan bahwa bahan ajar digital dirancang dengan baik untuk memenuhi kebutuhan pemelajar olahragawan mancanegara dan memberi dukungan untuk terampil berbicara bahasa Indonesia.

### b. Teknik Penyajian



**Gambar 4. 15** Hasil Penilaian Aspek Teknik Penyajian

Indikator pertama yang mendapat penilaian adalah indikator kejelasan penyajian mendapat skor sebesar 80%. Hal ini dapat diartikan bahwa materi ajar yang disajikan dalam bahan ajar digital jelas dan mudah dipahami. Dengan demikian, berdasarkan penilaian validator ahli materi, indikator kejelasan penyajian dikategorikan sangat baik.

Selanjutnya, indikator muatan aspek bahasa dan budaya Indonesia juga memeroleh skor sebesar 80%. Hasil dari penilaian tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital berhasil mengintegrasikan elemen-elemen bahasa dan budaya Indonesia secara komprehensif dan memberikan pemahaman lebih dalam kepada pemelajar tentang konteks penggunaan bahasa Indonesia pada kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, berdasarkan penilaian validator ahli materi, indikator muatan aspek bahasa dan budaya Indonesia masuk dalam kategori baik.

Indikator selanjutnya yang dinilai oleh validator ahli materi adalah pendorong motivasi untuk tampil dalam mengolah kosa kata dan menuturkannya secara lisan. Indikator tersebut mendapat penilaian sebesar 80%. Penilaian ini menunjukkan bahwa materi ajar dalam bahan ajar digital mampu memberi motivasi kepada pemelajar untuk aktif dalam melatih kosakata dan berbicara menggunakan

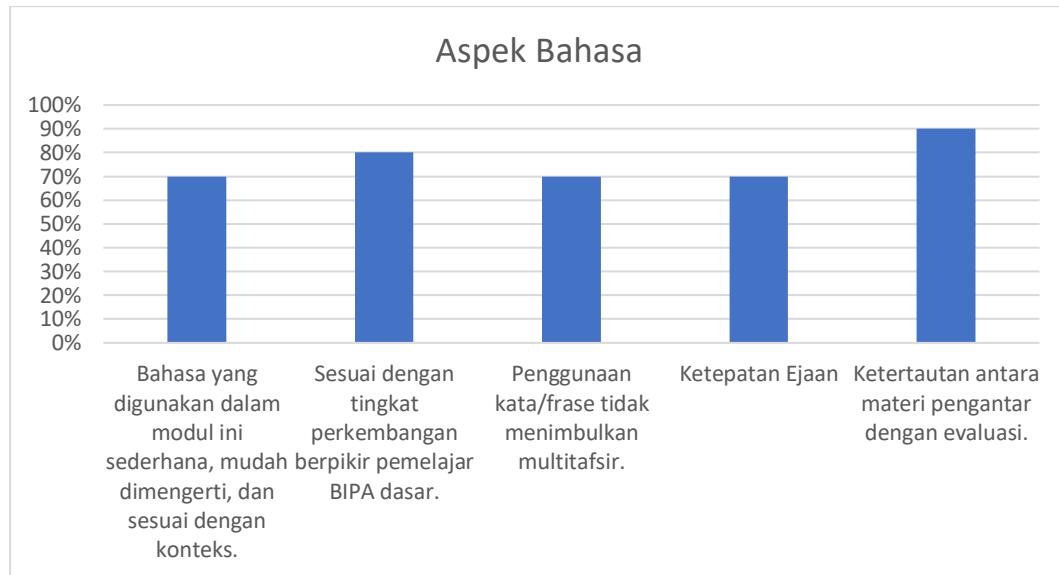
bahasa Indonesia. Berdasarkan penilaian validator ahli materi, indikator peningkatan motivasi pemelajar masuk dalam kategori baik.

Inikator penyajian materi yang integratif disertai karakter keindonesiaaan mendapat penilaian sebesar 80%. Hasil penilaian tersebut merepresentasikan bahwa materi ajar disajikan secara menyeluruh dan terhubung dengan baik dengan berbagai aspek pembelajaran bahasa dan budaya Indonesia. Berdasarkan penilaian validator ahli materi, indikator peningktan motivasi pemelajar masuk dalam kategori baik.

Indikator terakhir dalam teknik penyajian yang dinilai yaitu elemen interaktif yang mendapat penilian sebesar 80%. Elemen interaktif sangat penting dalam oembelajaran BIPA karena dapat membantu pemelajar dalam meningkatkan keterampilan berbicara pemelajar sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis. Berdasarkan penilaian validator ahli materi, indikator elemen interaktif pemelajar masuk dalam kategori sangat baik.

Secara keseluruhan aspek teknik penyajian bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara menunjukan penilaian yang sangat baik dengan setiap indikator mendapat skor sebesar 80%. Hasil ini menandakan bahwa bahan ajar digital disusun dengan baik dan efektif dalam menyajikan materi pembelajaran kepada pemelajar serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat. Berdasarkan penilaian keseluruhan, bahan ajar digital layak digunakan dan dapat bermanfaat besar bagi pemelajar BIPA olahragawan mancanegara.

### c. Aspek Bahasa



**Gambar 4. 16** Hasil Penilaian Aspek Kebahasaan

Indikator kesederhanaan dan ketepatan bahasa memeroleh penilaian sebesar 70%. Penilaian ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam bahan ajar digital sederhana dan tepat. Meskipun bahasa yang digunakan cukup jelas dan mudah dimengerti, namun terdapat beberapa hal yang memerlukan perbaikan agar kesederhanaan dan ketepatan bahasa dalam bahan ajar digital menjadi lebih baik.

Indikator kesesuaian dengan kemampuan pemelajar mendapat penilaian sebesar 80%. Penilaian ini menunjukkan bahwa kesesuaian bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan berpikir pemelajar BIPA dasar. Selain itu, penilaian ini juga menunjukkan bahwa bahan ajar digital telah disusun dengan mempertimbangkan dan memastikan bahasa yang digunakan tidak terlalu sukar atau mudah bagi pemelajar. Adapun penilaian ini sudah mencapai kategori baik.

Indikator kaidah kebahasaan mendapat penilaian sebesar 70%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kata atau frasa dalam bahan ajar ini sesuai dengan kaidah kebahasaan Indonesia. Terdapat juga beberapa istilah yang dapat menimbulkan multitafsir atau tidak sepenuhnya sesuai dengan standar dan kaidah kebahasaan. Oleh karena itu, diperlukan penjelasan kembali untuk memastikan bahwa kaidah kebahasaan dalam bahan ajar digital benar-benar tepat dan tidak menimbulkan kebingungan.

Indikator ketepatan ejaan juga mendapat penilaian sebesar 70%. Penilaian ini menunjukkan bahwa ketepatan ejaan dalam bahan ajar ini berada pada kategori baik. Penilaian ini mengindikasikan bahwa meskipun ejaan dalam bahan ajar digital sudah benar, namun masih terdapat beberapa ketidaktepatan yang perlu diperbaiki. Ketepatan ejaan sangat penting agar pemelajar dapat memahami bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Indikator koherensi antara materi dan latihan mendapat penilaian sebesar 90%. Penilaian tersebut menandakan bahwa materi dan latihan sudah tertaut dan terhubung, dengan kata lain bentuk latihan tidak menyimpang jauh dari materi. Adapun penilaian tersebut masuk dalam kategori sangat baik.

Secara keseluruhan, aspek bahasa dalam bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara menunjukkan penilaian yang bervariasi dengan beberapa indikator yang mendapat penilaian dalam kategori baik. Kesederhanaan dan ketepatan bahasa, kaidah kebahasaan, dan ketepatan ejaan semuanya memeroleh skor 80%. Di sisi lain, kesesuaian bahasa dengan kemampuan pemelajar dan koherensi antara materi ajar dan bentuk latihan mendapat penilaian yang sangat baik yaitu dengan skor 100% yang berarti untuk indikator tersebut sudah masuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi ini menandakan bahwa meskipun bahan ajar ini sudah cukup baik dalam hal penggunaan bahasa, nashi ada hal-hal yang perlu ditingkatkan guna memastikan bahwa bahasa yang digunakan benar-benar efektif dan tepat bagi pemelajar. Penilaian ini menandakan bahwa bahan ajar ini layak digunakan, namun diperlukan beberapa revisi agar bahan ajar digital menjadi lebih baik lagi.

## 2. Hasil Validasi Ahli Media

**Tabel 4. 7** Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Komponen	Skor	Presentase	Keterangan
Desain Tampilan	Tata letak situs web mudah dipahami dan navigasi intuitif bagi pengguna.	5	100%	Sangat baik

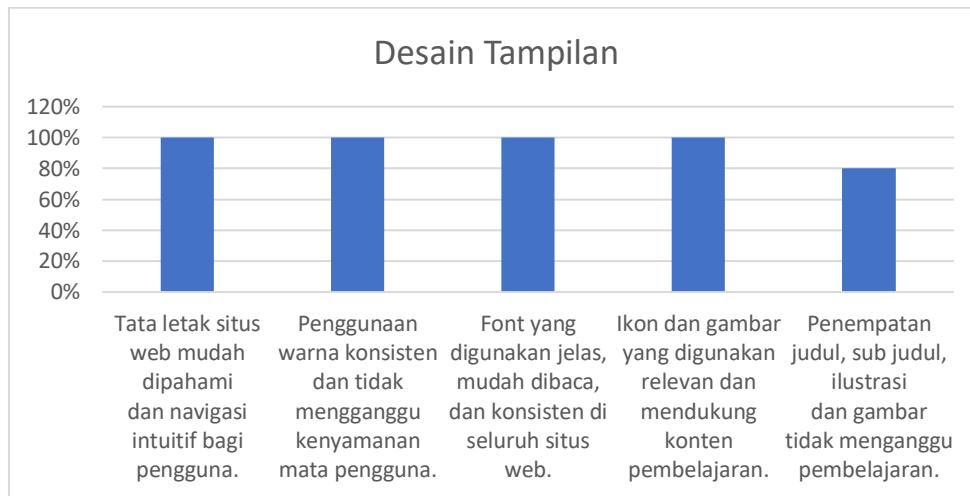
	Penggunaan warna konsisten dan tidak mengganggu kenyamanan mata pengguna.	5	100%	Sangat baik
	Font yang digunakan jelas, mudah dibaca, dan konsisten di seluruh situs web.	5	100%	Sangat baik
	Ikon dan gambar yang digunakan relevan dan mendukung konten pembelajaran.	5	100%	Sangat baik
	Penempatan judul, sub judul, ilustrasi, dan gambar tidak menganggu pembelajaran.	4	80%	Baik
Perekam dan Rekaman Suara	Perekam suara berfungsi dengan baik dan mudah diakses.	5	100%	Sangat baik
	Hasil rekaman suara jernih dan bebas gangguan.	4	80%	Baik
	Pengguna dapat menyimpan dan mengulang rekaman suara dengan mudah.	5	100%	Sangat baik
	Rekaman suara mendukung proses pembelajaran dan interaksi pengguna.	5	100%	Sangat baik
	Pengguna dapat mengelola rekaman suara dengan mudah.	4	80%	Baik
Akselerasi	Situs web dapat diakses dengan cepat dan stabil menggunakan koneksi internet.	5	100%	Sangat baik
	Fitur interaktif berfungsi baik tanpa kendala konektivitas.	5	100%	Sangat baik
	Tidak ada gangguan teknis yang disebabkan oleh masalah koneksi internet.	5	100%	Sangat baik

Akses Perangkat	Situs web responsif dan dapat diakses di berbagai perangkat (PC, tablet, <i>smartphone</i> ).	5	100%	Sangat baik
	Tampilan dan fungsi situs web tetap optimal di berbagai ukuran layar.	4	80%	Baik
	Alur penggunaan situs web sederhana.	4	80%	Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>94%</b>	Sangat Baik	

Validator ahli materi sudah berpengalaman dalam bidang informasi dan teknologi. Validator ahli materi juga sudah dalam bidang desain terlebih sudah menyelesaikan pendidikan di bidang desain dan teknologi komunikasi. Oleh karena itu validator ahli media dianggap layak untuk menilai kualitas media pembelajaran bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara.

Terdapat empat aspek utama yang dinilai oleh validator ahli media, diantaranya adalah aspek desain tampilan, perekam dan rekaman suara, akselerasi, dan akses perangkat. Keempat aspek tersebut memiliki peranan penting dalam mementukan kualitas media dalam bahan ajar digital. Adapun aspek desain dan tampilan isi menilai tampilan visual dari bahan ajar digital. Aspek perekam dan rekaman suara berfokus keberfungsian perekam dan rekaman suara sebagai fitur utama dalam bahan ajar digital. Aspek akselerasi berperan dalam menilai konektivitas bahan ajar digital dan fitur-fitur yang terdapat pada bahan ajar digital dengan koneksi internet. Terakhir, akses perangkat menilai fleksibilitas bahan ajar digital ketika diakses pada berbagai perangkat yang berbeda.

### a. Desain Tampilan



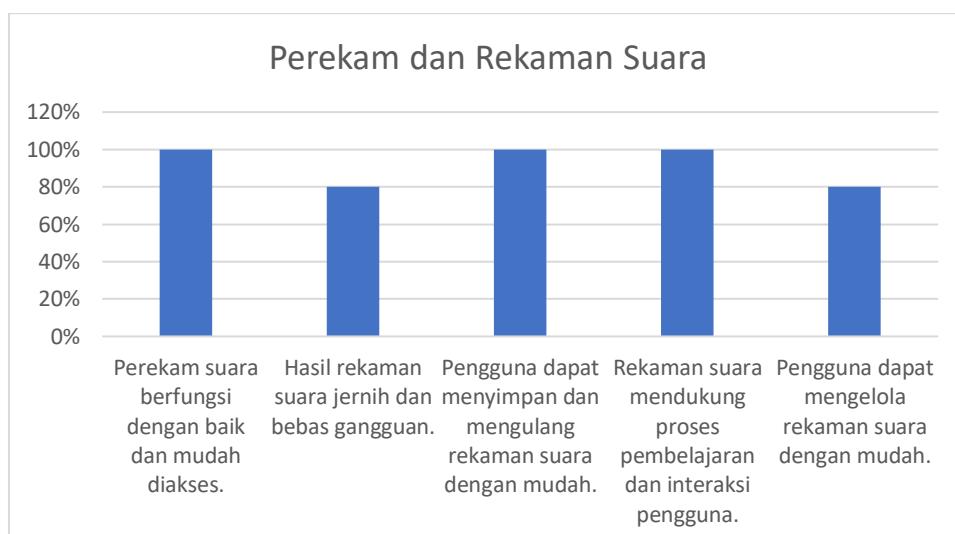
**Gambar 4. 17** Hasil Penilaian Aspek Desain dan Tampilan

Pada aspek desain dan tampilan, hasil validasi ahli media menunjukkan beberapa point penting yang telah dinilai. Tata letak situs web mendapat penilaian sangat baik dengan presentase 100% yang menandakan bahwa tata letak bahan ajar digital dalam bentuk situs web sangat menarik dan navigasi nya sangat intuitif bagi pengguna. Selanjutnya, penggunaan warna pada situs web juga memeroleh penilaian sebesar 100% yang menandakan bahwa konsistensi warna yang digunakan sangat baik dan tidak menganggu kenyamanan mata pengguna ketika mengakses dan mempelajari bahan ajar digital. Penggunaan jenis huruf (*font*) juga mendapat penilaian sebesar 100% menandakan bahwa *font* yang digunakan sangat jelas, mudah dibaca, dan konsisten pada seluruh bahan ajar digital sehingga sangat membantu pengguna ketika membaca setiap instruksi yang terdapat pada bahan ajar digital. Penggunaan ikon dan gambar yang digunakan juga mendapat penilaian 100%, hal tersebut menandakan bahwa ikon dan gambar yang diterapkan dalam bahan ajar digital sangat relevan dan dapat membantu pemelajar berkomunikasi secara optimal dan memahami berbagai instruksi dalam pembelajaran bahasa secara komunikatif. Adapun penempatan judul dan sub judul mendapat penilaian sebesar

80%, penilaian tersebut menandakan penempatan judul dan sub judul sudah pada kategori baik.

Secara keseluruhan, penilaian validator ahli media terhadap aspek desain dan tampilan situs web menunjukkan hasil yang sangat baik dengan sebagian besar aspek mendapat penilaian maksimal. Adapun aspek penempatan judul dan sub judul mendapat penilaian baik. Dengan demikian, desain dan tampilan bahan ajar digital dapat dikategorikan sangat baik oleh validator ahli media.

### **b. Perekam dan Rekaman Suara**

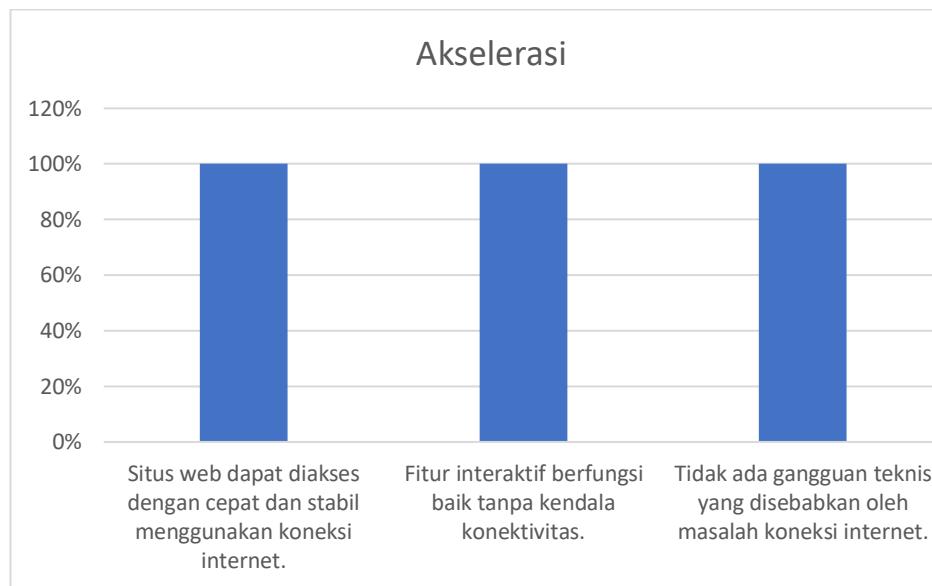


**Gambar 4. 18** Hasil Penilaian Aspek Perekam dan Rekaman Suara

Validasi dari ahli media menunjukkan bahwa perekam suara berfungsi dengan baik dan mudah diakses. Berdasarkan alasan tersebut, penilaian pada keberfungsian perekam dan rekaman suara mendapat nilai 100% yang menandakan keberfungsian perekam dan rekaman suara sangat baik. Penilaian juga menunjukkan bahwa tidak ada eksulitan dan kendala ketika mengakses fitur perekam suara yang merupakan fitur penting dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Selain itu, kejernihan hasil rekaman suara mendapat penilaian sebesar 80% yang menandakan bahwa hasil rekaman suara sudah baik pada sisi kejernihannya. Pengguna juga dapat menyimpan dan mengulang kembali rekaman suara dengan mudah. Adapun penilaian kemudahan dalam menyimpan rekaman suara mendapat penilaian sebesar 100%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa fitur rekaman suara

sangat efektif dalam mendukung tujuan pembelaajaran dalam bahan ajar digital ini. Kemudahan mengelola perekam dan rekaman suara juga mendapat penilaian sebesar 80%, hal tersebut menandakan bahwa kemudahan akses fitur perekam dan rekaman suara sudah masuk pada kategori *user-friendly* dan masih dapat ditingkatkan menjadi lebih sempurna

### c. Akselerasi



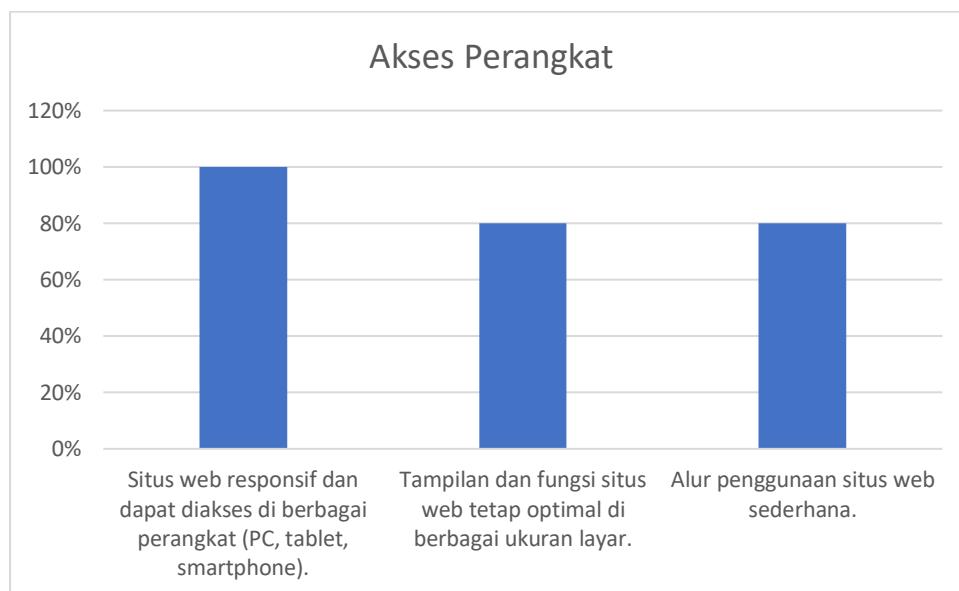
**Gambar 4. 19** Hasil Penilaian pada Aspek Akselerasi

Pada aspek akselerasi, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar digital dapat diakses dengan cepat dan stabil menggunakan koneksi internet mendapat penilaian sebesar 100% yang menandakan bahwa aksesibilitas bahan ajar digital sangat baik dan pengguna dapat mengakses materi ajar tanpa mengalami hambatan. Selanjutnya fitur interaktif pada bahan ajar digital juga mendapat penilaian sebesar 100% yang menandakan bahwa setiap fitur interaktif yang terdapat pada bahan ajar digital dapat dioperasikan dengan lancar, hal tersebut dapat memberi pengalaman belajar yang optimal kepada pengguna. Selain itu, tidak ada gangguan teknis yang disebabkan oleh masalah koneksi internet sehingga indikator bebas gangguan mendapat penilaian sebesar 100%. Penilaian tersebut menandakan bahwa bahan ajar digital telah dioptimalkan dengan baik sehingga

pengguna tidak mengalami masalah teknis yang dapat mengganggu proses pembelajaran.

Berdasarkan pada hasil validasi ahli media, pada aspek akselerasi, bahan ajar digital menunjukkan performa yang sangat baik dalam hal kecepatan dan stabilitas akses ketika dihubungkan dengan koneksi internet. Fitur interaktif berfungsi secara optimal tanpa kendala konektivitas yang tentunya akan mendukung pengguna dalam melaksanakan pembelajaran. Tidak ada gangguan teknis akibat masalah koneksi internet menunjukkan bahan ajar digital telah dioptimalkan secara maksimal untuk menghindari hambatan teknis yang dapat mengganggu pengguna dalam proses pembelajaran.

#### d. Akses Perangkat



**Gambar 4. 20** Hasil Penilaian pada Aspek Perangkat

Hasil validasi ahli media pada aspek aksesibilitas perangkat menunjukkan bahwa bahan ajar digital sangat responsif dan dapat diakses pada berbagai perangkat seperti *PC*, *tablet*, *smartphone* dengan penilaian sebesar 100% yang mengindikasikan bahwa bahan ajar digital dirancang dengan baik untuk memastikan kompatibilitas pada berbagai jenis perangkat sehingga pengguna dapat mengakses bahan ajar digital dengan mudah tanpa terbatas oleh jenis perangkat yang digunakan. Selain itu, keoptimalan tampilan dan fungsi bahan ajar digital dalam bentuk situs web pada berbagai ukuran layar mendapat penilaian sebesar

80%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa meskipun bahan ajar digital bekerja dengan baik pada berbagai perangkat, terdapat beberapa aspek yang masih dapat ditingkatkan untuk mencapai kesempurnaan. Kesederhanaan alur penggunaan bahan ajar digital mendapat penilaian sebesar 80% yang menandakan bahwa navigasi dan penggunaan bahan ajar digital sudah mendapat kategori baik dan cukup mudah dipahami oleh pengguna serta masih dapat ditingkatkan menjadi lebih baik lagi agar lebih optimal.

Secara keseluruhan, hasil validasi pada aspek aksesibilitas bahan ajar digital menandakan bahwa bahan ajar digital telah memenuhi standar pada aspek aksesibilitas dengan baik. Namun, terdapat beberapa indikator yang masih dapat disempurnakan agar bahan ajar digital dapat diakses dengan lebih optimal pada berbagai perangkat.

### 3. Hasil Validasi Ahli Olahraga

**Tabel 4. 8** Rekapitulasi Penilaian Validator Ahli Olahraga

Aspek Penilaian	Komponen	Indikator	Skor	Presentase	Keterangan
Kelayakan Isi		Materi yang disajikan relevan dengan kebutuhan olahragawan mancanegara dalam konteks komunikasi sehari-hari.	4	80%	Baik
		Materi tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan Republik Indonesia.	5	100%	Sangat Baik
		Informasi yang dipaparkan untuk olahragawan mancanegara tentang	4	80%	Baik

Teknik Penyajian	pedoman berkomunikasi dalam bahasa Indonesia sudah benar			
	Materi yang disajikan sudah mencakup semua aspek penting yang diperlukan oleh olahragawan untuk berkomunikasi sebagai pemenuhan kebutuhan sehari-hari.	3	60%	Cukup Baik
	Terdapat manfaat praktis yang bisa diperoleh olahragawan dari materi ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam situasi nyata.	4	80%	Baik
	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh olahragawan yang mungkin tidak memiliki latar belakang akademis yang kuat.	4	80%	Baik
	Ketersediaan elemen interaktif yang meningkatkan	4	80%	Baik

Aspek Bahasa	keterlibatan olahragawan dalam proses pembelajaran berbicara.			
	Latihan atau simulasi cocok bagi olahragawan untuk melatih keterampilan berbicara.	4	80%	Baik
	Bahan ajar ini menyediakan berbagai jenis aktivitas yang mendukung keterampilan berbicara dalam konteks olahraga, seperti role- play, diskusi, atau simulasi dalam aktivitas sehari-hari.	4	80%	Baik
	Pengenalan budaya Indonesia sudah memadai bagi olahragawan mancanegara.	3	60%	Cukup Baik
	Terminologi olahraga yang digunakan dalam bahan ajar ini sesuai.	4	80%	Baik
	Frasa dan ungkapan yang digunakan dalam bahan ajar ini sesuai dengan situasi komunikasi sehari-hari	4	80%	Baik

Sistematika	untuk olahragawan mancanegara.			
	Kosakata yang diperkenalkan dalam bahan ajar ini cukup kaya dan bervariasi untuk mendukung komunikasi untuk olahragawan.	5	100%	Sangat Baik
	Penggunaan bahasa dalam bahan ajar ini tepat dan tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam berkomunikasi bagi olahragawan mancanegara.	3	60%	Cukup Baik
	Materi tersusun secara logis dan sistematis, memudahkan olahragawan mancanegara untuk mengikuti dan memahami materi dari dasar hingga lanjutan.	4	80%	Baik
	Format penyajian materi konsisten di seluruh bahan ajar, sehingga memudahkan	5	100%	Sangat Baik

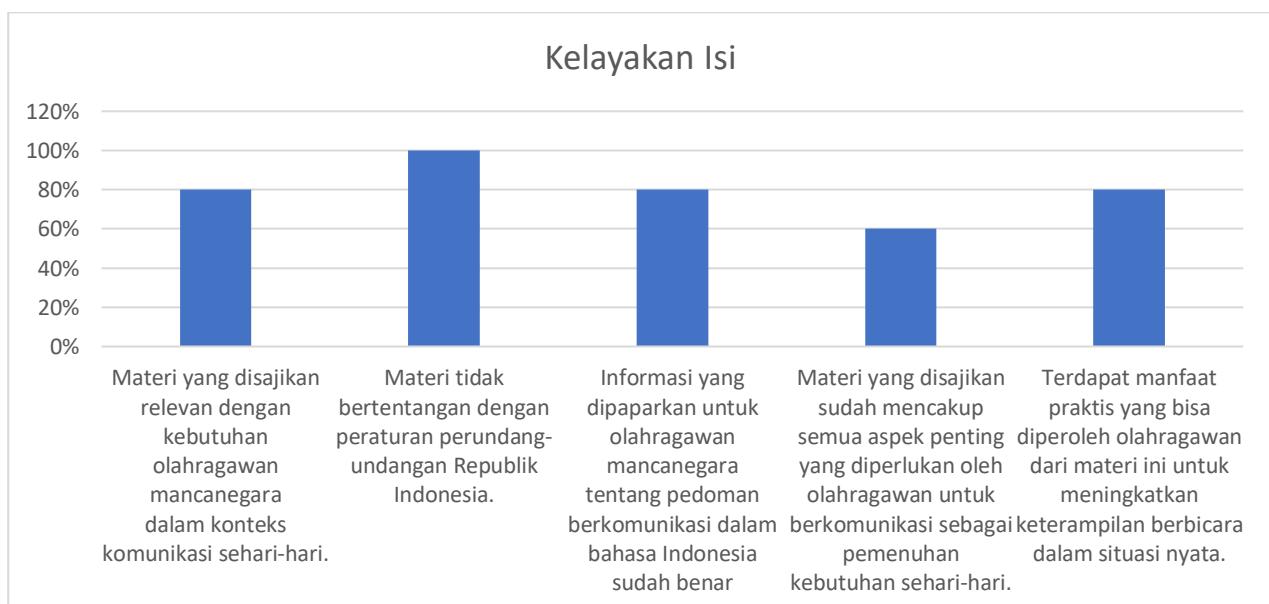
	olahragawan untuk mengikuti pembelajaran.			
	Judul dan subjudul digunakan dengan efektif untuk membagi dan mengorganisir materi, memudahkan pembelajar untuk menemukan topik yang relevan.	4	80%	Baik
	Alur penyajian materi mengikuti urutan yang memudahkan olahragawan untuk memahami konten secara bertahap.	4	80%	Baik
	Setiap bagian dari materi saling mendukung dan membentuk keseluruhan yang koheren, memudahkan pemahaman olahragawan.	4	80%	Baik
<b>Rata-rata</b>			<b>80%</b>	<b>Baik</b>

Validator ahli olahraga merupakan praktisi wasit dalam olahraga sepak bola yang sudah memiliki lisensi wasit nasional PSSI. Selain itu, validator ahli olahraga juga sudah menyelesaikan pendidikan magister pendidikan olahraga. Oleh karena

itu, validator ahli olahraga dianggap sebagai ahli olahraga yang paham akan relevansi materi ajar khusus olahragawan dengan kehidupan olahragawan.

Terdapat empat aspek utama yang dinilai oleh validator ahli olahraga, diantaranya adalah aspek kelayakan isi, teknik penyajian, kebahasaan dan sistematika. Keempat aspek tersebut memiliki peranan penting dalam mementukan kualitas relevansi materi ajar dalam bahan ajar digital dengan dunia olahraga. Adapun aspek kelayakan isi menilai sejauh mana materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Aspek teknik penyajian berfokus pada metode penyampaian indoesia termasuk penggunaan media dan struktur penyajian yang dapat diterapkan dalam bahan ajar digital. Aspek kebahasaan berperan dalam mengevaluasi kejelasan, ketepatan, dan konsistensi penggunaan bahasa dalam bahan ajar digital agar bahasa yang digunakan sesuai dan mudah dipahami oleh pengguna bahan ajar digital. Aspek sistematika menilai alur penggunaan bahan ajar BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif.

#### a. Kelayakan Isi



**Gambar 4. 21** Hasil Penilaian Validator Ahli Olahraga untuk Aspek Kelayakan Isi

Berdasarkan diagram penilaian aspek kelayakan isi tersebut, indikator relevansi materi mendapat penilaian yang sangat baik dengan persentase 80%. Hal ini menandakan materi ajar yang disajikan dalam bahan ajar digital ini relevan

dengan kebutuhan olahragawan mancanegara untuk memenuhi kebutuhan berkomunikasi sehari-hari. Konten materi ajar yang disediakan sudah sesuai dan berguna untuk membantu olahragawan mancanegara berkomunikasi secara efektif dalam berbagai situasi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, indikator kesesuaian juga mendapat penilaian sangat baik dengan presentase 100%. Penilaian ini menandakan materi ajar yang disajikan dalam bahan ajar digital tidak bertentangan dengan peraturan dan perundang-undangan Republik Indonesia. Memastikan materi ajar yang disampaikan sesuai dengan regulasi yang berlaku merupakan hal penting agar pengguna bahan ajar digital tidak hanya mendapat pembelajaran BIPA yang efektif, tetapi juga aman dan sesuai dengan hukum.

Berikutnya, indikator informasi olahraga mendapat penilaian dari validator ahli olahraga dengan presentase sebesar 80%. Penilaian tersebut menandakan informasi yang dipaparkan dalam bahan ajar digital sudah dalam kategori baik. Akurasi informasi sangat penting untuk memastikan bahwa olahragawan mendapat informasi yang tepat dan tidak mehyesatkan yang dapat membantu dalam berkomunikasi dengan baik dan benar di berbagai situasi dan kondisi.

Indikator kelengkapan materi mendapat penilaian dari validator ahli olahraga dengan presentase 60%. Hal ini menunjukan bahwa materi ajar yang disajikan mencakup berbagai aspek penting yang diperlukan oleh olahragawan mancanegara untuk berkomunikasi sebagai pemenuhan kebutuhan sehari-hari, namun masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki dan ditambahkan agar materi ajar dalam bahan ajar digital dapat menjadi lebih komprehensif.

Indikator penerapan praktis mendapat penilaian dari validator ahli materi sebesar 80%. Penilaian tersebut menandakan bahwa bahan ajar digital dapat memberikan manfaat praktis yang bisa diperoleh olahragawan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam situasi nyata. Penilaian ini juga mencerminkan bahwa materi ajar yang disajikan tidak hanya bersifat teoretis, tetapi juga aplikatif yang memungkinkan olahragawan mancanegara untuk menerapkan apa yang dipelajari secara langsung dalam kehidupan sehari-hari mereka sehingga olahragawan mancanegara dapat berkomunikasi lebih efektif dan efisien.

Secara keseluruhan hasil validasi dari ahli olahraga menunjukkan bahwa bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara pada aspek kelayakan isi mendapat penilaian sangat baik, baik, dan cukup baik. Penilaian ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital telah dirancang dan disusun dengan memperhatikan relevansi, kesesuaian, akurasi informasi, kelengkapan materi, dan penerapan praktis sehingga dapat memenuhi kebutuhan olahragawan mancanegara dalam mempelajari dan menguasai keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia meskipun ada beberapa hal yang harus diperbaiki.

### b. Teknik Penyajian



**Gambar 4. 22** Hasil Penilaian Ahli Olahraga pada Aspek Teknik Penyajian

Berdasarkan diagram hasil penilaian aspek teknik penyajian, indikator kejelasan dan keteraturan penyajian mendapat penilaian sebesar 80%. Hal tersebut menandakan bahwa instruksi yang diberikan dalam bahan ajar digital cukup jelas dan tersusun dengan teratur. Hasil penilaian validator ahli materi menunjukkan indikator kejelasan dan keteraturan penyajian berada pada kategori baik sekaligus memastikan bahwa melalui bahan ajar digital ini, olahragawan mancanegara dapat

mengikuti materi ajar dengan baik tanpa mengalami kebingungan sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif.

Indikator media visual mendapat penilaian validator ahli olahraga sebesar 80%. Hasil penilaian tersebut menandakan bahwa penggunaan media visuak dalam bahan ajar digital cukup baik sebagai media pendukung penyampaian materi ajar. Media visual yang satu diantaranya adalah gambar ilustrasi dapat membantu memperjelas informasi yang disampaikan dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Indikator praktik dan simulasi mendapat penilaian dari validator ahli olahraga dengan presentase sebesar 80% sekaligus menandakan indikator praktik dan simulasi berada dalam kategori baik. Penilaian tersebut menunjukan bahwa bahan ajar digital menyediakan latihan dan simulasi yang cukup baik untuk membantu olahragawan mancanegara mempraktikkan keterampilan berbicara yang dipelajari. Praktik dan simulasi merupakan hal yang penting untuk memastikan bahwa pemelajar dapat menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata.

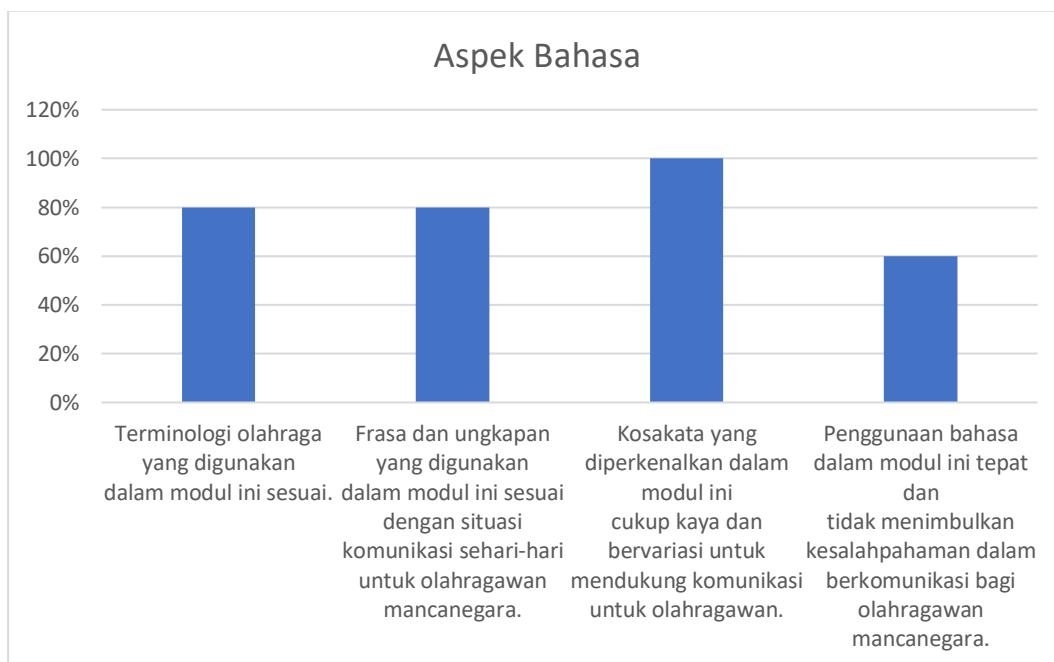
Indikator selanjutnya yang dinilai validator ahli olahraga adalah indikator keberagaman aktivitas dengan presentase sebesar 80%. Penilaian tersebut menandakan bahwa berbagai ketersediaan aktivitas yang baik dan mendukung keterampilan berbicara. Keberagaman aktivitas merupakan hal yang penting untuk menjaga keterlibatan dan motivasi pengguna dalam proses pembelajaran sehingga olahragawan mancanegara dapat mengikuti prmbrlajaran dengan cara variatif dan lebih menyenangkan.

Indikator pengenalan budaya mendapat penilaian dengan presentase sebesar 60%. Hasil penilaian tersebut menandakan bahwa materi pengenalan budaya dalam bahan ajar digital cukup memadai, tetapi perlu ditingkatkan. Pengenalan budaya merupakan hal penting agar olahragawan mancanegara tidak hanya mempelajari bahasa Indonesia saja, akan tetapi olahragawan mancanegara perlu memahami konteks budaya yang relevan dapat membantu berkomunikasi dengan lebih efektif dengan berbagai elemen masyarakat dan berbagai lingkungan sosial di Indonesia.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli olahraga pada berbagai indikator dalam aspek teknik penyajian mendapat penilaian baik. Penilaian ini menunjukan

bahwa bahan ajar digital telah dirancang dan disusun dengan memperhatikan kejelasan dan keteraturan penyajian, penggunaan media visual, praktik dan simulasi, keberagaman aktivitas, dan pengenalan budaya sehingga dapat mendukung pembelajaran keterampilan berbicara BIPA untuk olahragawan mancanegara dengan efektif dan efisien meskipun masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk menjadi lebih baik lagi.

### c. Aspek Bahasa



**Gambar 4. 23 Hasil Penilaian Ahli Olahraga untuk Aspek Bahasa**

Berdasarkan diagram penilaian aspek kebahasaan, indikator kesesuaian dengan terminologi olahraga mendapat penilaian sebesar 80%. Penilaian ini menunjukkan bahwa indikator kesesuaian dalam kategori baik. Selain itu, terminologi olahraga yang digunakan dalam bahan ajar digital ini cukup sesuai dan relevan dengan konteks olahraga yang dihadapi olahragawan mancanegara.

Kesesuaian terminologi merupakan hal penting agar pengguna bahan ajar digital dapat memahami istilah-istilah yang digunakan dalam bahasa indonesia terkait aktivitas sehari-hari olahragawan mancanegara.

Selanjutnya, indikator penggunaan frasa dan ungkapan mendapat penilaian dengan presentase sebesar 80%. Penilaian tersebut menandakan bahwa frasa dan ungkapan yang digunakan dalam bahan ajar digital cukup baik dan sesuai dengan konteks komunikasi sehari-hari yang dihadapi olahragawan mancanegara. Penggunaan frasa dan ungkapan yang tepat dapat membantu olahragawan mancanegara berkomunikasi dengan dalam berbagai situasi.

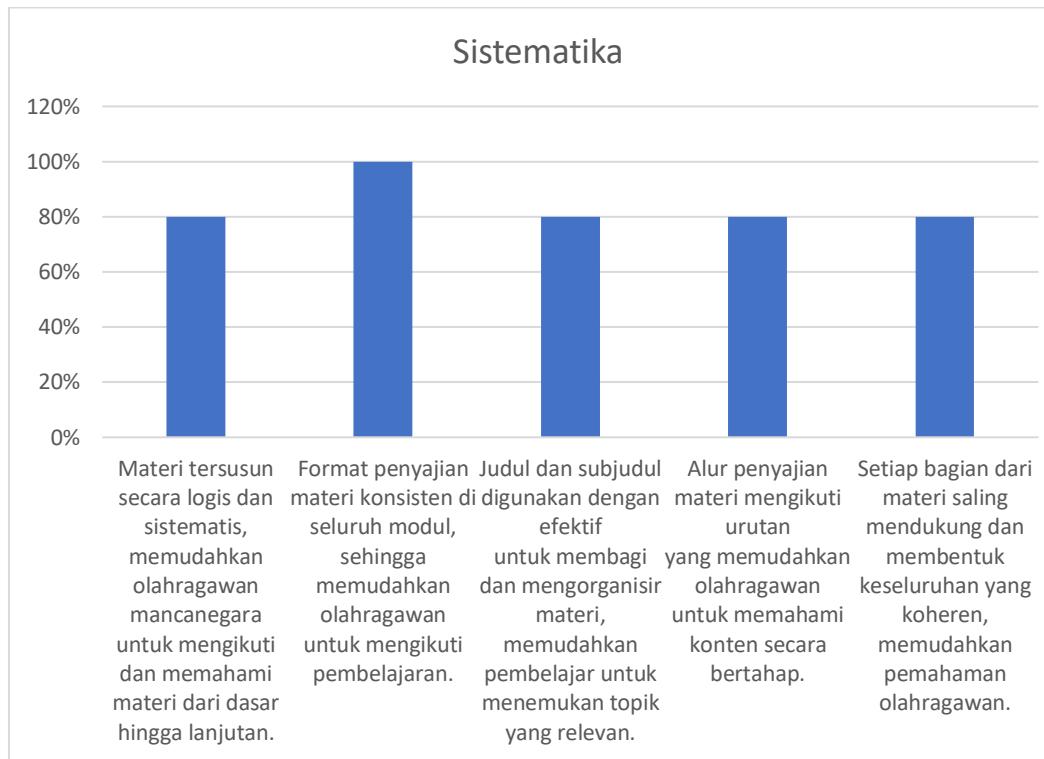
Indikator kelayakan kosakata mendapat penilaian sebesar 100% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa kosakata yang digunakan dalam bahan ajar digital sangat layak dan tepat sasaran. Kelayakan kosakata sangat bermanfaat bagi olahragawan akan dapat memahami dan menggunakan kosakata yang relevan dan sesuai dengan konteks pembelajaran sehingga pemelajar dapat memperkaya pembendaharaan kosakata dalam bahasa Indonesia.

Indikator ketepatan penggunaan bahasa mendapat penilaian sebesar 60%. Penilaian ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam bahan ajar digital dikategorikan cukup tepat meskipun masih memerlukan beberapa perbaikan. Ketepatan penggunaan bahasa sangat penting untuk sebagai contoh yang benar untuk olahragawan mancanegara, sehingga olahragawan mancanegara dapat berkomunikasi dengan efektif dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar.

Secara keseluruhan hasil validasi ahli olahraga pada beberapa indikator aspek bahasa menunjukkan bahwa bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara mendapat penilaian yang sangat baik, baik, dan cukup baik. Penilaian ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital telah dirancang dan disusun cukup baik dengan memperhatikan kesesuaian terminologi olahraga, penggunaan frasa dan ungkapan, kelayakan kosakata, dan ketepatan penggunaan bahasa sehingga materi ajar dapat mendukung proses pembelajaran

BIPA untuk olahragawan mancanegara dengan efektif dan efisien meskipun masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki dan ditambahkan.

#### d. Aspek Sistematika



**Gambar 4. 24** Hasil Penilaian Ahli Olahraga pada Aspek Sistematika

Berdasarkan diagram hasil penilaian ahli olahraga untuk aspek sistematika, pada indikator struktur materi mendapat nilai sebesar 80%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi dalam bahan ajar digital disusun dengan struktur yang baik dan memudahkan pemelajar dalam mengikuti alur pembelajaran. Penilaian tersebut juga menandakan bahwa indikator struktur materi berada pada kategori baik.

Selanjutnya, indikator koherensi format mendapat penilaian sebesar 100%. Penilaian tersebut menandakan bahwa format yang digunakan dalam bahan ajar digital sangat koheren dan konsisten pada seluruh bagian. Koherensi format sangat penting agar pemelajar dapat mengikuti materi dengan lebih mudah dan dapat memahami struktur bahan ajar digital secara keseluruhan sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Adapun penilaian pada indikator koherensi format dikategorikan sangat baik.

Indikator judul dan subjudul mendapat penilaian dari validatir ahli olahraga sebesar 80%. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan judul dan

sub judul dalam bahan ajar digital sudah efektif dalam membantu pengguna mengenali dan memahami berbagai materi ajar. Judul dan sub judul yang jelas dan informatif merupakan hal penting untuk memandu pengguna bahan ajar digital mengikuti alur pembelajaran serta membantu menemukan informasi yang relevan dengan tepat.

Indikator alur penyajian mendapat penilaian baik dengan presentase 80%. Penilaian tersebut menandakan bahwa alur penyajian materi dalam bahan ajar digital mudah diikuti oleh pengguna. Alur penyajian yang terstruktur dengan baik dan materi ajar yang disampaikan secara logis dan progresif dapat membantu pengguna memahami konsep dan keterampilan secara bertahap.

Indikator koherensi mendapat penilaian dari validator ahli olahraga dengan presentase sebesar 80%. Penilaian tersebut menandakan bahwa koherensi atau keterautan antara berbagai bagian materi ajar dalam bahan ajar digital cukup baik. Koherensi ini penting agar tiap bagian dari bahan ajar digital saling mendukung dan terhubung sehingga dapat menciptakan alur pembelajaran yang kohesif dan terintegrasi agar pengguna dapat memahami keseluruhan materi ajar secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli olahraga terhadap aspek sistematika menunjukkan bahwa bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara mendapat penilaian sangat baik, dan beberapa indikator mendapat penilaian baik. Penilaian ini menandakan bahan ajar digital telah dirancang dan disusun dengan memperhatikan struktur materi, koherensi format, penggunaan judul dan sub judul, alur penyajian, dan koherensi sehingga dapat mendukung proses pembelajaran olahragawan mancanegara dengan efektif dan efisien, serta memastikan alur pembelajaran logis dan mudah diikuti oleh olahragawan mancanegara.

## E. Evaluasi Bahan ajar digital Keterampilan Berbicara BIPA Dasar bagi Olahragawan Mancanegara

Setelah pelaksanaan tahap implementasi, tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi dalam penelitian dan pengembangan ini. Tahap evaluasi dilaksanakan dengan tujuan untuk perbaikan produk atau revisi. Evaluasi diperlukan untuk melihat apakah suatu program efektif dan tepat sasaran sehingga memungkinkan untuk dilakukan perbaikan atau adaptasi terhadap pelaksanaan program di masa yang akan datang (Saehu dkk., 2019). Tujuan evaluasi adalah untuk memperbaiki bahan ajar dan bahan ajar digital yang telah dikembangkan sebelum revisi tahap akhir dilaksanakan. Adapun berikut merupakan masukan dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli olahraga.

Berikut merupakan masukan dan saran dari validator ahli materi.

1. Di slide ke-7 dalam tulisan “materi”, mohon tuliskan materi apa yang tercakup dalam materi 1, materi 2, materi 3. Misalnya, “materi 1 - perkenalan”. Tuliskan hal tersebut agar pengguna dapat mengakses materi sesuai kebutuhan mereka.
2. Panduan penggunaan produk berisi langkah-langkah mengakses website, akun, dan materi. Bahkan, disajikan pula teknis merekam suara atau pengerjaan latihan. Panduan penggunaan dalam produk tidak perlu memuat informasi atau tujuan akhir (goal) pengguna. Hapus → *Melalui situs web Salosa Indonesia, kamu akan lancar komunikasi dengan bahasa Indonesia 1. 2. Sebagai atlet yang berkarier di Indonesia, kamu akan terbantu dalam pemenuhan kebutuhan komunikasi melalui Salosa Indonesia.* Karena kalimat tersebut bukanlah langkah-langkah penggunaan produk melainkan *learning objective* atau target pengguna, bisa juga menjadi harapan pengembang produk.
3. Di slide 9, 29, 43 ketika masuk ke page materi, sajikan pula learning objective atau tujuan pembelajaran. Dalam sesi ini, Anda mampu bla bla bla
4. Di slide 12, tolong bedakan antara berkenalan dengan orang tua dengan orang yang lebih tua. Kalau diperhatikan, dialognya lebih mengarah pada berkenalan dengan orang yang lebih tua (*older people*), bukan (*parents*).
5. Sajikan “culture notes” atau catatan budaya setelah satu bagian materi selesai. Misalnya catatan tentang cara berkenalan dengan orang lain di Indonesia

Berikut merupakan masukan dan saran yang didapatkan dari validator ahli media.

Keseluruhan tampilan situs web sudah cukup baik, menarik untuk menjadi sarana belajar. Konsepnya sudah bagus. Namun, akan lebih baik jika ditentukan hierarki membaca situs dengan menyusun menu dan action button berdasarkan fungsi yang paling utama sebab bagi pengguna perlu dihierarki membaca situs yang jelas untuk bisa mengakses situs. Adanya panduan pengguna juga akan sangat membantu.

Selain masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media, terdapat juga saran dari ahli olahraga.

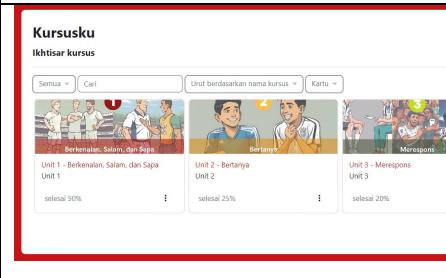
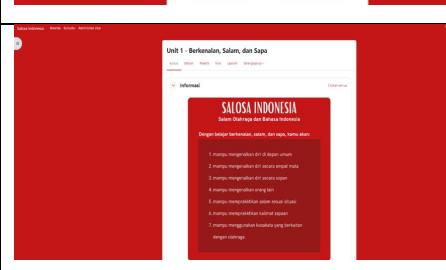
1. Gambar pada kata ganti kita dan kami ganti dengan skuad sepak bola/supporter saja.
2. Instruksi dipersingkat saja
3. Kasih garis bawah buat istilah yang harus dipelajari.
4. Ganti istilah cedera tangan dengan keram
5. Tambah “masuk angin” di jenis penyakit.
6. Nama tim Persid ganti soalnya ada Persid Jember.
7. Tambahan budaya sehari-hari kita, kaya salam ke orang tua gimana.

Berdasarkan masukan dan saran yang telah diperoleh dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli olahraga, masukan dan saran dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. memperjelas materi dengan memberi nama materi yang dipelajari pada “materi 1”, “materi 2”, dan “materi 3”
2. perbaiki ejaan
3. menambahkan pengetahuan atau pengenalan budaya dalam berkomunikasi dengan berbagai elemen masyarakat Indonesia, serta menambahkan penyakit masuk angin sebagai satu diantara hal yang bisa dialami masyarakat Indonesia
4. tambah tujuan pembelajaran pada setiap materi.

5. memperjelas Instruksi pada latihan.

**Tabel 4. 9** Hasil Evaluasi

Sebelum	Setelah
	
	
<p>Tidak ada</p>	
	
<p>Tidak ada</p>	

Ray Ardi Putra, 2024

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL KETERAMPILAN BERBICARA BIPA 1 BERDASARKAN PENDEKATAN KOMUNIKATIF BAGI OLAHARGAWAN MANCANEGARA**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<p>Kamu akan bertemu dengan dokter untuk berobat. Lengkapi dialog berikut sesuai dengan kontekstunya. Isi dialog yang bertanda “kamu”!</p>
--	--

Berdasarkan tabel di atas, perbaikan bahan ajar digital dilakukan secara bertahap agar bahan ajar digital dapat digunakan secara optimal dan sesuai dengan kebutuhan. (tambah kalimat penutup bahwa perubahan akan dijelaskan di hasil penelitian).

## F. Pembahasan Hasil Penelitian

Bagian ini memuat hasil penelitian berdasarkan data dari hasil penelitian dan pengembangan yang meliputi (1) deskripsi kebutuhan pengguna terhadap bahan ajar keterampilan berbicara BIPA dasar untuk olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif, (2) deskripsi rancangan awal bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olaragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif, (3) deskripsi bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif, (4) deskripsi kelayakan bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olaragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif, dan (5) deskripsi hasil evaluasi bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olaragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif.

### 1. Deskripsi Kebutuhan Pengguna terhadap Bahan ajar digital BIPA Dasar Keterampilan Berbicara bagi Olaragawan Mancanegara dengan pendekatan komunikatif

Analisis kebutuhan merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini. Tujuan analisis kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan materi ajar bahasa Indonesia untuk olahragawan mancanegara. Analisis kebutuhan juga merupakan

hal krusial dalam pengembangan bahan ajar karena jika analisis kebutuhan tidak terlaksana maka materi ajar yang akan dirancang menjadi tidak tepat sasaran (Ningsih dkk., 2018). Dengan demikian, pelaksanaan analisis kebutuhan yang cermat, tepat, dan komprehensif menjadi fondasi penting dalam menghasilkan bahan atau materi ajar BIPA yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan spesifik olahragawan mancanegara, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan menyebar kuesioner yang dibuat menggunakan *Google Form*. Dalam kuesioner terdapat pertanyaan-pertanyaan analisis kebutuhan yang relevan dengan kebutuhan materi ajar BIPA untuk olahragawan mancanegara. Terdapat sebelas responden olahragawan mancanegara dari berbagai negara dan cabang olahraga dan 6 pendamping olahragawan mancanegara dari berbagai profesi dan instansi. Responden olahragawan mancanegara diantaranya merupakan pemain dan pelatih sepak bola dari tim Persib Bandung, mantan pelatih tim nasional Indonesia dan beberapa tim sepak bola profesional asal Brasil, asisten pelatih timnas Indonesia asal Austria, pemain sepak bola asal Australia, pemain sepak bola asal Rusia, pemain bola basket asal Australia, pemain bulu tangkis asal Denmark, dan atlet anggar asal Polandia. Sementara itu responden pendamping olahragawan mancanegara adalah manager tim Persib Bandung, penerjemah pelatih judo dari Komite Olahraga Nasional Indonesia cabang Jawa Barat, dan instruktur BIPA atlet bulu tangkis dan anggar.

Data yang dikumpulkan dari kuesioner dengan pertanyaan terbuka dianalisis menggunakan metode kualitatif. Rata-rata responden menyatakan membutuhkan materi ajar BIPA yang lebih menekankan pada praktik komunikasi secara langsung. Terdapat juga responden yang menginginkan materi ajar diperuntukan untuk cabang olahraga yang mereka tekuni. Namun, mayoritas olahragawan berasal dari cabang olahraga sepak bola. Maka dari itu materi ajar BIPA akan berfokus pada konteks kehidupan olahragawan sepak bola.

Bentuk media ajar digital berdasarkan data mayoritas adalah aplikasi. Namun, setelah dipertimbangkan dari aspek aksesibilitas, maka bentuk media ajar digital adalah bentuk situs web. Aplikasi yang biasanya tersedia dalam layanan

Google Playstore atau App Store sulit untuk diakses oleh pemelajar di seluruh dunia, terkadang pengguna harus mengunduh dan membayar aplikasi untuk digunakan (Maherani dkk., 2023). Selain itu, keunggulan dari situs web disbanding aplikasi yaitu perancangan nya tidak memerlukan koding, dan pengguna juga hanya perlu memasukan *hyperlink* untuk mengakses situs web tanpa perlu mengunduh aplikasi yang bisa memakan penggunaan memori perangkat (Benda dkk., 2022; Taufiq dkk., 2024). Oleh karena itu, dari penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar digital keterampilan berbicara BIPA dasar bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif yang disajikan dalam bentuk situs web.

## **2. Deskripsi Rancangan Awal Bahan ajar digital BIPA Dasar Keterampilan Berbicara bagi Olaragawan Mancanegara dengan pendekatan komunikatif**

Setelah tahap analisis kebutuhan selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah merancang materi ajar yang akan diterapkan dalam bahan ajar digital. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam melakukan perancangan bahan ajar digital adalah rasionalisasi, tujuan, prinsip, dan pertimbangan dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan kepada olahragawan mancanegara.

### **a. Rasionalisasi Bahan ajar digital BIPA Dasar Keterampilan Berbicara bagi Olaragawan Mancanegara dengan pendekatan komunikatif**

Saat ini pembelajaran bahasa bisa dilaksanakan secara daring dan tidak selalu luring. Pembelajaran bahasa secara daring umumnya selalu didukung dengan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang mencakup berbagai alat, metode, dan aktivitas (Budiman, 2020). Hal ini juga berlaku untuk pembelajaran BIPA secara daring memerlukan dukungan bahan, dan media pembelajaran digital yang mempuni guna memfasilitasi pembelaajran BIPA agar berlangsung dengan baik, efektif, dan efisien.

Pembelajaran bahasa yang dipadukan dengan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dipadukan dengan pendekatan pembelajaran

bahasa komunikatif. Melalui pendekatan komunikatif, pembelajaran bahasa akan lebih kontekstual dan lebih efektif karena pemelajar akan terlibat dalam situasi nyata yang memungkinkan pemelajar untuk selalu berlatih menggunakan bahasa secara alami dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran bahasa komunikatif sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Pendekatan Pengajaran Bahasa Komunikatif (CLT) menekankan pentingnya penggunaan bahasa secara aktif dalam situasi nyata, yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara mereka dalam konteks yang relevan (Darmawan dkk., 2020). Pendekatan pembelajaran bahasa komunikatif melibatkan kegiatan komunikatif, dalam hal ini bentuk kegiatan komunikatifnya adalah dengan diskusi dan bermain peran.

Sementara itu, bobot materi ajar lebih berfokus pada penggunaan bahasa Indonesia sebagai pemenuhan kebutuhan sehari-hari olahragawan mancanegara yang baru belum terbiasa berbicara dengan bahasa Indonesia. Penggunaan Bahasa Indonesia dalam pelatihan dan kegiatan olahraga memiliki dampak signifikan pada pemahaman, keselamatan, dan performa olahragawan (Arlis dkk., 2024). Penggunaan bahasa Indonesia sebagai sarana untuk berkounikasi sangat berlaku pada situasi olahraga di Indonesia dewasa ini. Saat ini banyak olahragawan asing terutama dari cabang sepak bola yang berkarier di Indonesia. Bukan hanya itu, saat ini juga banyak olahragawan diaspora yang ingin berkontribusi untuk Indonesia. Oleh karena itu, bahasa Indonesia sangat diperlukan bagi olahragawan mancanegara.

Secara komprehensif, pembelajaran BIPA secara daring yang didukung dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta pendekatan komunikatif berdampak besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran BIPA, khususnya keterampilan berbicara. Pendekatan Pengajaran Bahasa Komunikatif (CLT) menekankan penggunaan bahasa secara aktif dalam situasi nyata, yang tentunya sangat relevan untuk olahragawan mancanegara yang perlu menguasai bahasa Indonesia untuk kebutuhan sehari-hari, termasuk dalam konteks pelatihan dan kompetisi olahraga.

**b. Tujuan Bahan ajar digital BIPA Dasar Keterampilan Berbicara bagi Olaragawan Mancanegara dengan pendekatan komunikatif**

Berikut merupakan tujuan yang diharapkan dapat tercapai dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar digital ini, diantaranya:

- 1) bahan ajar digital dapat diakses secara daring,
- 2) pemelajar dapat menambah wawasan kosakata baru dan pengetahuan akan kebahasaan Indonesia,
- 3) pemelajar dapat dengan mudah untuk selalu berlatih dan menjadi kreatif dan terampil dalam berbicara bahasa Indonesia pada situasi-situasi tertentu,
- 4) pemelajar termotivasi untuk selalu inisiatif melaksanakan pembelajaran secara mandiri.

**c. Prinsip Bahan ajar digital BIPA Dasar Keterampilan Berbicara bagi Olaragawan Mancanegara dengan pendekatan komunikatif**

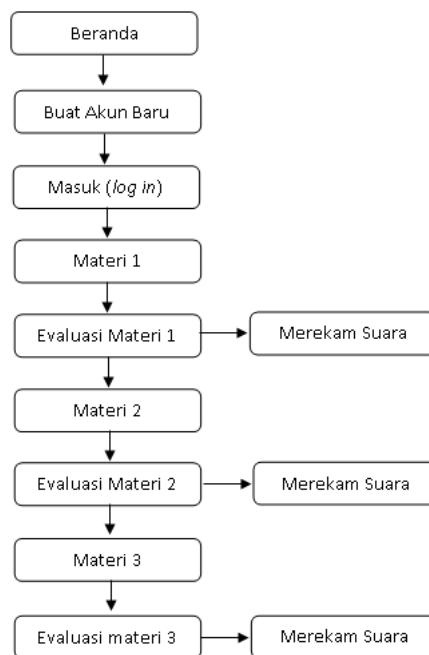
Berikut merupakan prinsip-prinsip dalam perancangan bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif adalah sebagai berikut:

- 1) pendekatan pembelajaran bahasa yang digunakan adalah pendekatan komunikatif agar olahragawan mancanegara terbiasa mempraktikan keterampilan berbicara sesuai dengan kondisi nyata yang dialami,
- 2) materi ajar yang disajikan diharapkan dapat membantu olahragawan terbiasa menuturkan kalimat-kalimat sederhana dalam pembicaraan,
- 3) bahan ajar dapat diakses tak terbatas selama terhubung dengan koneksi internet.

**d. Rancangan Alur Penggunaan Bahan ajar digital BIPA Dasar Keterampilan Berbicara bagi Olaragawan Mancanegara dengan pendekatan komunikatif**

Bagian ini merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai rancangan materi yang tersusun dalam bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi

olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif berbantuan situs web yang dengan nama SALOSA INDONESIA. Adapun judul SALOSA INDONESIA merupakan akronim dari salam olahraga bahasa Indonesia. Penamaan suatu produk dan bahasa yang digunakan dalam komunikasi dapat memengaruhi cara konsumen untuk mengidentifikasi dan mengingat nama atau merek tersebut serta sikap terhadap suatu produk (Q. Deng dkk., 2021). Penamaan “SALOSA INDONESIA” sebagai nama situs web digunakan agar mudah diingat oleh pengguna nya. Adapun berikut pedoman akses situs web adalah sebagai berikut.



**Gambar 4. 25** Rancangan Awal Alur Penggunaan Bahan ajar digital Keterampilan Berbicara

Berdasarkan rancangan awal bahan ajar digital tersebut, terdapat tiga materi utama. Dalam tiap materi terdapat bagian evaluasi agar pemelajar dapat melakukan simulasi materi ajar yang sudah dipelajari. Pemelajar juga dapat kembali ke menu utama untuk mempelajari materi dan kembali mendengarkan rekaman suara untuk memperdalam kemampuan dalam berbicara. Bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara juga dirancang dengan perekam suara agar pengguna dapat melakukan simulasi berlatih berbicara. Pengguna juga dapat membatalkan dan mengulang merekam suara. Perancangan

bahan ajar digital juga memperhatikan aspek kelayakan materi ajar, berikut merupakan aspek-aspek kelayakan materi ajar.

- 1) Kelayakan Isi
  - a. Materi yang disajikan sangat relevan dengan kebutuhan pemelajar BIPA olahragawan mancanegara.
  - b. Materi yang disajikan cukup mendalam untuk memahami keterampilan berbicara dasar dalam konteks olahraga.
  - c. Konten dapat diterapkan dalam berbagai situasi yang mungkin dihadapi olahragawan.
  - d. Materi tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan Republik Indonesia.
  - e. Materi ajar tidak mendorong pada perpecahan.
  - f. Terdapat unsur pengetahuan dan kebudayaan Indonesia yang disajikan secara akurat.
- 2) Teknik Penyajian Materi
  - a. Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.
  - b. Memuat aspek dan budaya Indonesia
  - c. Menumbuhkan motivasi untuk terampil dalam mengolah kosa kata serta menuturkannya secara lisan.
  - d. Penyajian materi dilakukan secara integratif disertai karakter keindonesiaan.
  - e. Elemen interaktif dalam bahan ajar ini membantu meningkatkan keterlibatan pemelajar.
- 3) Kebahasaan
  - a. Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar ini sederhana, mudah dimengerti, dan sesuai dengan konteks.
  - b. Sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir pemelajar BIPA dasar.
  - c. Penggunaan kata/frase tidak menimbulkan multitafsir.
  - d. Ketepatan ejaan.
  - e. Ketertautan antara materi pengantar dengan evaluasi.

## 4) Desain Tampilan

- a. Tata letak situs web mudah dipahami dan navigasi intuitif bagi pengguna.
- b. Penggunaan warna konsisten dan tidak mengganggu kenyamanan mata pengguna.
- c. Font yang digunakan jelas, mudah dibaca, dan konsisten di seluruh situs web.
- d. Ikon dan gambar yang digunakan relevan dan mendukung konten pembelajaran.
- e. Penempatan judul, sub judul, ilustrasi dan gambar tidak mengganggu pembelajaran.

## 5) Suara

- a. Perekam suara berfungsi dengan baik dan mudah diakses.
- b. Hasil rekaman suara jernih dan bebas gangguan.
- c. Pengguna dapat menyimpan dan mengulang rekaman suara dengan mudah.
- d. Rekaman suara mendukung proses pembelajaran dan interaksi pengguna.
- e. Pengguna dapat mengelola rekaman suara dengan mudah.

## 6) Aksesibilitas

- a. Situs web dapat diakses dengan cepat dan stabil menggunakan koneksi internet.
- b. Fitur interaktif berfungsi baik tanpa kendala koneksi.
- c. Tidak ada gangguan teknis yang disebabkan oleh masalah koneksi internet.
- d. Situs web responsif dan dapat diakses di berbagai perangkat (PC, tablet, *smartphone*).
- e. Tampilan dan fungsi situs web tetap optimal di berbagai ukuran layar.
- f. Alur penggunaan situs web sederhana.

**e. Rancangan Materi Ajar Bahan ajar digital BIPA Dasar Keterampilan Berbicara bagi Olaragawan Mancanegara dengan pendekatan komunikatif**

Materi ajar yang diterapkan dalam bahan ajar digital disesuaikan dengan standar kompetensi lulusan BIPA (SKL BIPA) keterampilan berbicara BIPA 1. Adapun berikut rancangan materi ajar yang diterapkan dalam bahan ajar digital BIPA keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif.

**Tabel 4. 10 Rancangan Materi Ajar Bahan ajar digital**

No	Kompetensi Dasar (SKL)	Indikator Lulusan (SKL)	Topik	Tujuan	Materi		
					Penyajian Materi	Evaluasi	Media
1	3.1 Mampu mengungkapkan kalimat sederhana yang berkaitan dengan informasi pribadi dan orang lain: nama, alamat, pekerjaan, negara asal, keluarga,	3.1.1 Menggunakan kosakata diri dan identitas pribadi/orang lain dalam bentuk kalimat sederhana secara lisan (Bericara BIPA 1).	Materi 1: Berkenalan, Salaman dan Sapa	Mampu melakukan perkenalan, Salaman dan sapa	<p>Tersedia percakapan tentang perkenalan di depan umum dengan merekam suara disertai rekaman suara</p> <p>Tersedia percakapan tentang perkenalan kepada teman (secara pribadi) disertai rekaman suara.</p>	<p>Melengkapi dialog perkenalan di depan umum dengan merekam suara menggunakan perekam suara</p> <p>Melengkapi dialog perkenalan secara empat mata dengan merekam suara menggunakan perekam suara.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teks perakapan</li> <li>▪ Perekam suara</li> <li>▪ Rekaman suara</li> <li>▪ Gambar Ilustrasi</li> </ul>

<p>dan lain-lain (Berbicara BIPA 1)</p>			<p>Tersedia percakapan tentang perkenalan kepada orang yang lebih tua atau dihormati disertai rekaman suara.</p>	<p>Melengkapi dialog perkenalan kepada orang yang lebih tua atau dihormati dengan merekam suara menggunakan perekam suara.</p>	
			<p>Tersedia percakapan tentang memperkenalkan orang lain disertai rekaman suara.</p>	<p>Melengkapi dialog perkenalan mengenalkan orang lain dengan merekam suara menggunakan perekam suara.</p>	
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melengkapi dialog dalam memperkenalkan diri sendiri secara singkat dan mandiri dengan menggunakan perekam suara.</li> <li>• Melengkapi dialog dalam memperkenalkan diri sendiri secara singkat dan mandiri dengan menggunakan perekam suara.</li> </ul>	

					nlkan orang lain secara singkat dan mandiri dengan menggunakan perekam suara.	
		3.1.3 Menggunakan ungkapan /kalimat perkenalan yang berisi informasi tentang orang lain (nama, alamat, pekerjaan , negara asal, keluarga, dan lain-lain) secara lisan (Bercar a BIPA 1).			Tersedia rincian kosakata mengenai kalimat sapaan beserta rekaman suara nya.	
					Tersedia rincian kosakata mengenai waktu untuk mengucapkan salam beserta rekaman suara nya.	
					Tersedia rincian kosakata mengenai profesi olahragawan	

2	3.2 Mampu mengungkapkan kalimat tanya yang berkaitan dengan informasi arah, lokasi, lingkungan sekitar, dan aktivitas harian (Berbicara BIPA 1).	3.2.2 Menggunakan kalimat tanya	Materi 2: Bertanya	Mampu bertanya dan membuat kalimat tanya sederhana	Tersedia percakapan dengan tema rencana ke gimnasiun.	Melengkapi dialog mengajukan kata dan kalimat tanya yang tepat dalam situasi diajak makan di restoran berdasarkan jawaban mitra turunyamen gunakan perekam suara.	
				Tersedia percakapan dengan tema tanya; apa; siapa; kapan ; dimana; mengapa; dan berapa pada dalam berbagai situasi .	Melengkapi dialog mengajukan kata dan kalimat tanya yang tepat dalam situasi berbelanja pakaian berdasarkan jawaban mitra turunyamen gunakan perekam suara.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teks percakapan</li> <li>▪ Perekam suara</li> <li>▪ Rekaman suara</li> <li>▪ Gambar Ilustrasi</li> </ul>	
				Terdapat kosakata kategori kata tanya dan contoh penggunaan kosa kata tersebut dalam			

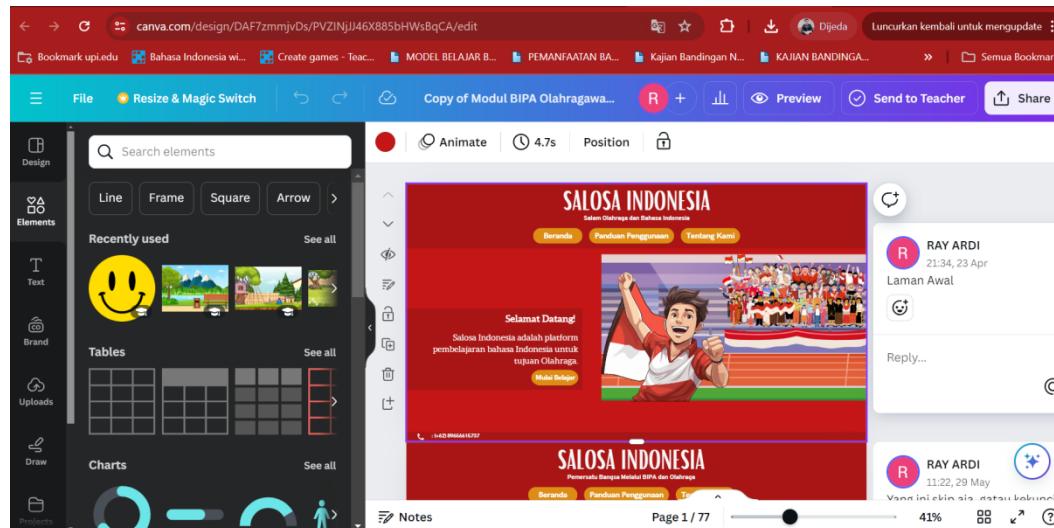
					bentuk kalimat.		
					Terdapat kosakata kategori makanan sehari-hari disertai gambar dan contoh kalimat dari kosakata makanan sehari-hari tersebut.		
3	3.3 Mampu merespons dengan ungkapan yang	3.6 Menggunakan kalimat/ungkapan sederhana dalam	Materi 3: Membentuk respons.	Mampu membentuk jawaban atau	Terdapat percakapan antara seorang atlet yang mengalami cedera	Melengkapi dialog dengan menjawab pertanyaan sederhana dari mitra tutur dibantu	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teks percarbon</li> <li>▪ Perekamsuara</li> </ul>

<p>sederhan a jika orang lain berbicara kepadanya.</p>	<p>menjawab pertanyaan.</p>	<p>responss sederhana.</p>	<p>ringan dengand ket.</p>	<p>dengan instruksi dan jawaban mitra tutur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reka man suara</li> <li>▪ Gam bar Ilustr asi</li> </ul>
			<p>Terdapat percakapan antara seorang atlet dan penggemar yang ingin berfoto dan meminta tanda tangan.</p>	<p>Memberi responss positif atau negatif dari suatu ajakan berdasarkan situasi.</p>	
			<p>Terdapat percakapan antara seorang pemain sepak bola yang melakuk an protes kepada wasit dengan sopan.</p>	<p>Mendemons trasikan cara protes atau komplain kepada wasit dengan sopan berdasarkan situasi-situasi tertentu.</p>	
			<p>Terdapat penjelasan kosakata mengenai anggota tubuh manusia disertai pelafalan nya dalam bentuk</p>		

					rekaman suara.		
					Terdapat penjelasan kosakata mengenai anggota tubuh bagian kaki disertai pelafalan nya dalam bentuk suara.		
					Terdapat penjelasan kosakata mengenai jenis-jenis sakit dan cedera disertai pelafalan nya dalam bentuk rekaman suara.		

**3. Deskripsi Hasil Pengembangan Bahan ajar digital BIPA Dasar Keterampilan Berbicara bagi Olaragawan Mancanegara dengan pendekatan komunikatif**

Pengembangan bahan ajar digital dalam penelitian dan pengembangan ini dikembangkan menggunakan situs web Canva dan Moodle. Penggunaan situs web Canva digunakan untuk mengembangkan tampilan bahan ajar digital dalam bentuk situs web. Canva merupakan platform online desain gratis yang memudahkan penggunanya untuk membuat berbagai jenis desain yang satu diantaranya adalah media pembelajaran (Demarest, 2020). Sementara itu, Moodle merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran berbasis internet dan situs web yang menggunakan prinsip sosial *constructionist pedagogy* (Herbimo, 2020). Adapun gambar berikut merupakan hasil rancangan tampilan dan dari bahan ajar digital keterampilan berbicara BIPA dasar bagi olahragawan mancanegara.



**Gambar 4. 26 Pengembangan Situs Web Menggunakan Canva**

Gambar di atas merupakan proses pengembangan tampilan bahan ajar digital yang didesain menggunakan situs web *Canva*. Sebelum menggunakan *Canva*, pengguna harus melakukan *log in* agar bisa mulai mendesain konten. Setelah masuk, pengguna akan disediakan pilihan kerangka untuk didesain, selain itu pengguna juga dapat melakukan *mock up* dari suatu hasil desain dan hasil desain tersebut kemudian diedit sesuai keinginan pengguna. Saat melakukan desain, terdapat berbagai fitur dalam *Canva* yang dapat digunakan dalam mendesain suatu konten seperti fitur *templates* yang dirancang agar pengguna dapat mengakses berbagai tema atau kerangka dari suatu konten yang diinginkan. Selanjutnya,

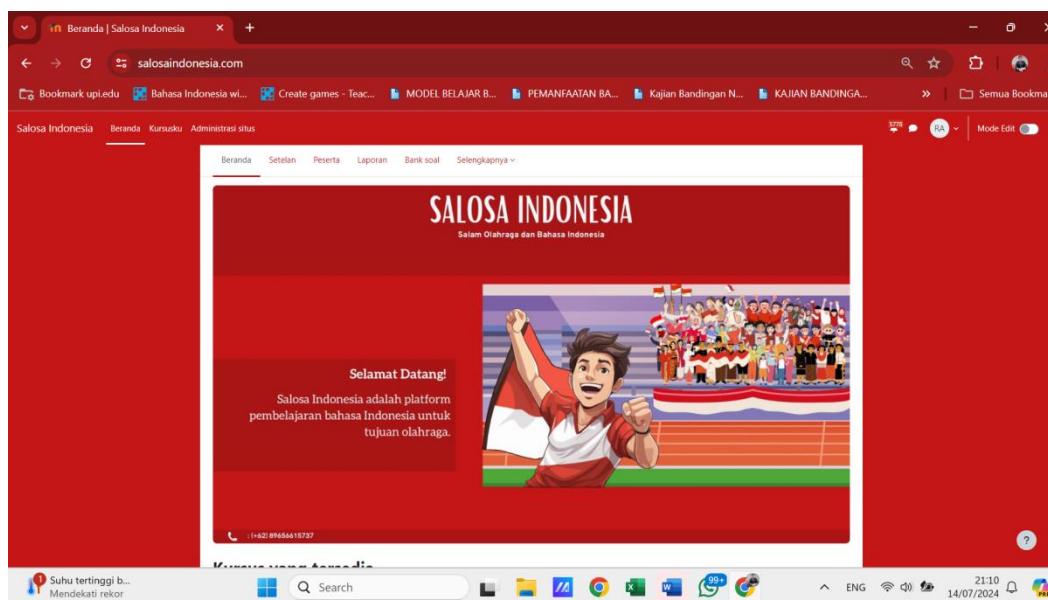
terdapat fitur *elements* yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan berbagai elemen grafis ke dalam desain, seperti bentuk, garis, grafik, foto, dan ilustrasi.

Warna dasar yang dominan diterapkan dalam bahan ajar digital adalah warna merah. Secara semiotika, makna warna merah dapat diartikan sebagai gairah, kekuatan, dan semangat membara yang berkaitan dengan unsur-unsur maskulinitas (Ramadhana dkk., 2020). Warna merah juga dapat dimaknai sebagai simbol keberanian dan memiliki kontras yang kuat dengan grafis putih yang mewakili bendera negara Indonesia Sang Saka Merah Putih (Rasuardie, 2017). Sementara itu, pada sampul bahan ajar digital warna merah dipilih karena menandakan kekuatan dan martabat dari bahan ajar digital tersebut. Pada bahan ajar digital, warna merah memberi kesan kuat yang bisa memengaruhi emosi pengguna dan dapat membuat pengguna merasakan semangat dan keberanian saat mengakses materi ajar yang tersedia (Maharcika dkk., 2021). Dengan demikian, penerapan warna merah sebagai warna dasar bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif dalam bentuk situs web memberikan makna kekuatan, martabat, dan semangat. Secara semiotika, warna merah memengaruhi emosi pengguna dengan terdapat kesan berani dan menarik perhatian. Pemilihan warna merah diharapkan dapat memotivasi pengguna khususnya olahragawan mancanegara agar lebih antusias dalam mempelajari dan mempraktikkan materi ajar yang tersedia serta menambah daya tarik visual bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif.

Gambar di atas juga menunjukkan proses pembuatan laman awal bahan ajar digital dengan nama bernama “Salosa Indonesia”, yang merupakan platform pembelajaran BIPA keterampilan berbicara untuk olahragawan mancanegara. Judul bahan ajar digital ditampilkan dengan huruf kapital sepenuhnya guna mempertegas dan memperjelas nama dari bahan ajar digital tersebut, sementara penempatan akronim “Salam Olahraga dan Bahasa Indonesia” ditulis dibawah judul agar memperjelas arti dari “Salosa Indonesia”.

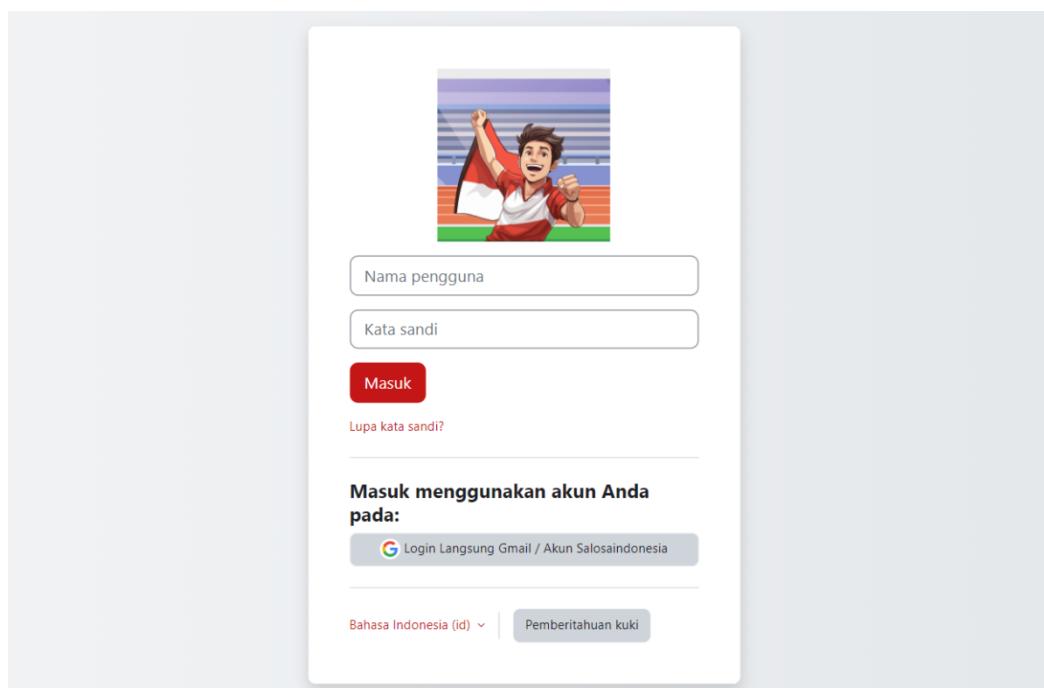
Pada sampul laman awal, beberapa gambar ilustrasi yang semula tersedia terpisah digabungkan menjadi satu *frame* lalu dijadikan sampul laman awal bahan ajar digital. Gambar pertama yang dimuat sebagai sampul bahan ajar digital adalah gambar ilustrasi seorang atlet yang menunjukkan ekspresi bahagia dan membawa bendera Indonesia.

Pada lapis kedua (*layers*) terdapat gambar gabungan elemen masyarakat Indonesia yang berada di tribun stadion yang didesain layaknya penonton dalam sebuah kejuaraan olahraga. Tujuan dari penggunaan gambar ilustrasi atlet dan penonton di tribun stadion sebagai penanda bahwa bahan ajar digital ditujukan untuk olahragawan mancanegara yang ingin mempelajari BIPA agar dapat memenuhi kebutuhan berkomunikasi dengan berbagai elemen masyarakat menggunakan bahasa Indonesia. Hal ini juga sejalan dengan prinsip semiotika visual yang menjelaskan bahwa gambar, warna, tipografi, dan elemen tata letak bekerja sama untuk menciptakan pesan visual yang koheren dapat mengkomunikasikan tujuan dan nilai dari suatu situs web kepada audiens nya (Aiello, 2020). Desain sampul laman awal bahan ajar digital dapat mendapatkan representasi visual yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, dalam hal ini sebagai *platform* pembelajaran BIPA keterampilan berbicara yang ditujukan khusus untuk olahragawan mancanegara dengan harapan mampu mengkomunikasikan pesan secara efektif dan menarik audiens.



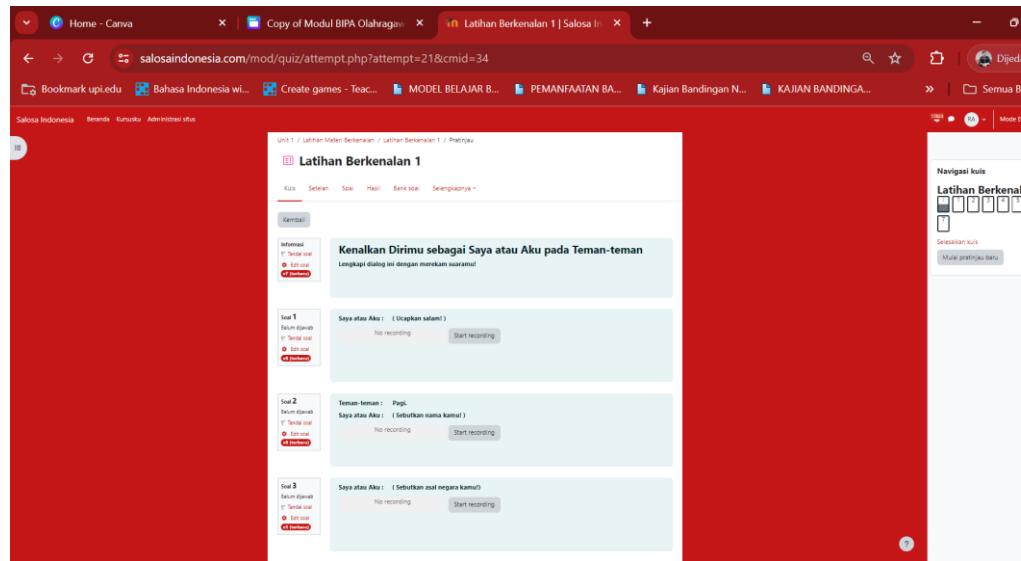
**Gambar 4. 27** Tampilan Beranda Bahan ajar digital

Halaman beranda dalam bahan ajar digital merupakan halaman pembuka dan yang dilihat oleh pengguna setelah berhasil masuk (*login*). Pada laman beranda, pengguna dapat mengakses tiga materi utama diantaranya materi berkenalan, materi bertanya, dan materi memberi responss. Ketika mengakses materi ajar yang tersedia, pemelajar atau pengguna diharapkan untuk mengakses materi 1, lalu materi 2, dan terakhir materi 3.



**Gambar 4. 28** Laman Masuk ke Bahan ajar digital

Terdapat juga halaman masuk yang memuat dapat digunakan pengguna untuk masuk dan mengakses bahan ajar digital. Pengguna dapat memasukan nama pengguna dan kata sandi. Pengguna juga bisa masuk secara otomatis menggunakan akun Google.



**Gambar 4. 29** Evaluasi Materi Ajar dalam Bahan ajar digital

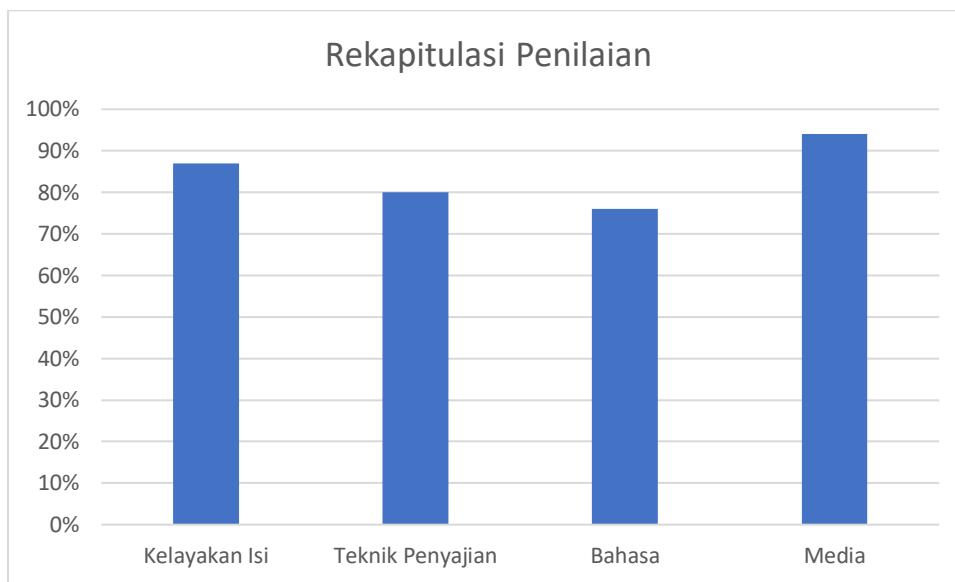
Gambar berikut merupakan bentuk evaluasi materi ajar yang terdapat pada unit 1 bahan ajar digital. Evaluasi materi ajar berisi instruksi dan dialog yang akan diperlihatkan pada pengguna. Pengguna diharuskan menjawab dengan merekam suara dengan tepat sesuai dengan konteks dialog sebelum dan setelah perekam suara. Setelah pengguna selesai mengerjakan evaluasi 1, pengguna akan diarahkan untuk mengerjakan evaluasi kedua hingga selesai.

#### 4. Deskripsi Hasil Implementasi Bahan ajar digital BIPA Dasar

##### Keterampilan Berbicara bagi Olaragawan Mancanegara dengan pendekatan komunikatif

Umumnya, bahan ajar dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran yang akan disajikan (Magdalena dkk., 2020). Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar ini disusun untuk memenuhi kebutuhan pemelajar BIPA olahragawan mancanegara. Hal tersebut diimplementasikan dalam bahan ajar yang disusun dan dikembangkan melalui proses validasi ahli dengan memuat aspek kelayakan isi, aspek bahasa, teknik penyajian, dan media yang merupakan bagian dari validasi kelayakan. Data yang dikumpulkan dianalisis secara kualitatif menggunakan skala likert untuk menilai kelayakan bahan ajar digital BIPA keterampilan berbicara. Selain itu, analisis

kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan kebutuhan materi ajar yang spesifik dari jawaban terbuka pada kuesioner.



**Gambar 4. 30** Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi dan Media

Hasil rekapitulasi penilaian ahli terhadap berbagai aspek menunjukkan variasi yang signifikan dalam tingkat kepuasan terhadap bahan ajar digital yang telah dinilai. Aspek kelayakan isi mendapat penilaian tertinggi dengan persentase sebesar 87% yang menandakan bahwa konten yang disajikan sangat relevan dan mendalam untuk membantu pemelajar memahami materi ajar yang disajikan. Berdasarkan penilaian pada aspek kelayakan isi, materi ajar yang digunakan sangat tepat dan efektif dalam konteks pembelajaran serta memenuhi kebutuhan pemelajar dengan baik.

Selanjutnya, aspek teknik penyajian memperoleh skor sebesar 80%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa penyampaian, kejelasan, dan interaktivitas dinilai sangat baik meskipun bisa untuk lebih disempurnakan. Teknik penyajian yang baik merupakan kunci dalam memastikan bahwa materi ajar dapat dipahami dengan jelas dan menarik bagi pemelajar. Hal ini juga menunjukkan bahwa bahan ajar digital telah berhasil mencapai sebagian besar tujuan tersebut.

Aspek bahasa mendapat skor sebesar 76%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa sudah baik namun perlu ditingkatkan untuk menjadi lebih baik. Penilaian ini meliputi penyederhanaan bahasa, ketepatan ejaan, dan koherensi dalam penyajian materi yang masih perlu diperhatikan lebih lanjut.

Aspek media mendapat skor sebesar 94% yang menandakan bahwa elemen media seperti tampilan visual, penggunaan warna, *font*, ikon, dan gambar dalam bahan ajar digital sangat mendukung dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Penggunaan elemen media yang baik tidak hanya menarik secara visual akan tetapi membantu pemelajar dalam memfokuskan perhatian terhadap materi ajar yang disajikan.

Secara keseluruhan, rekapitulasi penilaian ahli menunjukan bahwa bahan ajar digital yang dinilai telah berhasil dalam berbagai aspek, terutama dalam hal materi dan media. Setelah dilakukan penilaian, maka langkah selanjutnya adalah revisi produk berdasarkan penilaian, tanggapan, dan saran dari validator ahli. Setelah proses revisi, produk kemudian diujicobakan pada pengguna yaitu pengajar dan pemelajar BIPA. Berikut merupakan hasil ujicoba pemelajar dan pengajar BIPA.

**Tabel 4. 11** Akumulasi Responss Pengajar BIPA

No	Instrumen Respons Pemelajar	Pengajar 1	Pengajar 2	Pengajar 3	Jumlah	Presentase	Kategori
1.	Apakah Bapak/Ibu dapat mengakses bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif dengan mudah?	5	5	5	15	100%	Sangat Baik
2.	Bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif menggunakan materi interaktif membantu Bapak/Ibu dalam mengajar dan	4	4	5	13	87%	Sangat Baik

	memahami materi yang disajikan.						
3.	Bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif menarik.	4	5	4	13	87%	Sangat Baik
4.	Bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif dapat menambah rasa positif terhadap Indonesia.	3	5	4	12	80%	Baik
5.	Pembelajaran menggunakan bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif menambah perbendaharaan kosakata dan istilah dalam bahasa Indonesia dan konteks olahraga bagi pemelajar.	5	5	5	15	100%	Sangat Baik

6.	Pendekatan komunikatif dalam bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif dapat membantu Bapak/Ibu dalam mengajar dan memahami materi.	5	4	5	14	93%	Sangat Baik
7.	Desain visual dan penggunaan warna dalam bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara menarik dan memotivasi pemelajar untuk belajar lebih lanjut.	5	4	5	14	93%	Sangat Baik
8.	Bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif membantu pemelajar merasa lebih percaya diri dalam berbicara bahasa Indonesia di konteks olahraga.	5	5	5	15	100%	Sangat Baik

9.	Materi audio dalam bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif membantu pemelajar dalam memahami pengucapan dan intonasi bahasa Indonesia dengan lebih baik.	4	3	5	12	80%	Baik
10.	Bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif membantu pemelajar dalam berinteraksi dan berkomunikasi elemen masyarakat Indonesia.	5	4	5	14	93%	Sangat Baik
<b>Akumulasi Responss Pengajar</b>						91%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel hasil implementasi produk kepada pengajar BIPA di atas dapat dilihat bahwa hasil keseluruhan akumulasi responss pemelajar BIPA terhadap bahan ajar digital sebesar 91% dengan predikat sangat baik. Penilaian tersebut menandakan bahwa bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif yang telah dikembangkan telah dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

**Tabel 4. 12** Responss Pemelajar BIPA

N o	Instrumen Respons Pemelajar	Pemela jar 1	Pemela jar 2	Pemela jar 3	Jum lah	Presen tase	Katego ri

1.	Apakah Anda dapat mengakses bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif dengan mudah?	5	5	5	15	100%	Sangat Baik
2.	Bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif menggunakan materi interaktif membantu saya untuk memahami materi yang disajikan.	4	5	5	14	93%	Sangat Baik
3.	Bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif menarik.	4	4	5	13	87%	Sangat Baik
4.	Bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif dapat menambah rasa positif terhadap Indonesia.	5	5	5	15	100%	Sangat Baik

5.	Pembelajaran menggunakan bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif menambah perbendaharaan kosakata dan istilah dalam bahasa Indonesia dan konteks olahraga.	5	5	5	15	100%	Sangat Baik
6.	Pendekatan komunikatif dalam bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif dapat membantu saya memahami materi.	5	5	5	15	100%	Sangat Baik
7.	Desain visual dan penggunaan warna dalam bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara menarik dan memotivasi pemelajar untuk belajar lebih lanjut.	4	4	4	12	80%	Baik

8.	Bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif membantu pemelajar merasa lebih percaya diri dalam berbicara bahasa Indonesia di konteks olahraga.	4	5	5	14	93%	Sangat Baik
9.	Materi audio dalam bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif membantu pemelajar dalam memahami pengucapan dan intonasi bahasa Indonesia dengan lebih baik.	5	5	5	15	100%	Sangat Baik
10.	Bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif membantu pemelajar dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan rekan satu tim atau pelatih dalam bahasa Indonesia.	4	4	4	12	80%	Baik

<b>Akumulasi Responss Pemelajar</b>	<b>93%</b>	<b>Sangat Baik</b>
-------------------------------------	------------	--------------------

Berdasarkan tabel hasil implementasi produk kepada pemelajar BIPA di atas dapat dilihat bahwa hasil keseluruhan akumulasi responss pemelajar BIPA terhadap bahan ajar digital sebesar 93% dengan predikat sangat baik. Penilaian tersebut menandakan bahwa bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif yang telah dikembangkan telah dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Sementara itu, hasil analisis menunjukan bahwa bahan ajar digital BIPA keterampilan mancanegara sangat diperlukan olahragawan mancanegara. Adapun skor kelayakan berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata sebesar 84%. Analisis kualitatif menunjukan bahwa responsen menginginkan materi yang praktis dan konseptual serta sesuai dengan situasi berkomunikasi dalam konteks olahraga. Hal tersebut juga didukung dengan masukan dan saran dari pemelajar yang secara keseluruhan memberi masukan dan saran secara positif terhadap bahan ajar digital yang telah dikembangkan. Berikut tabel tanggapan dan saran pemelajar.

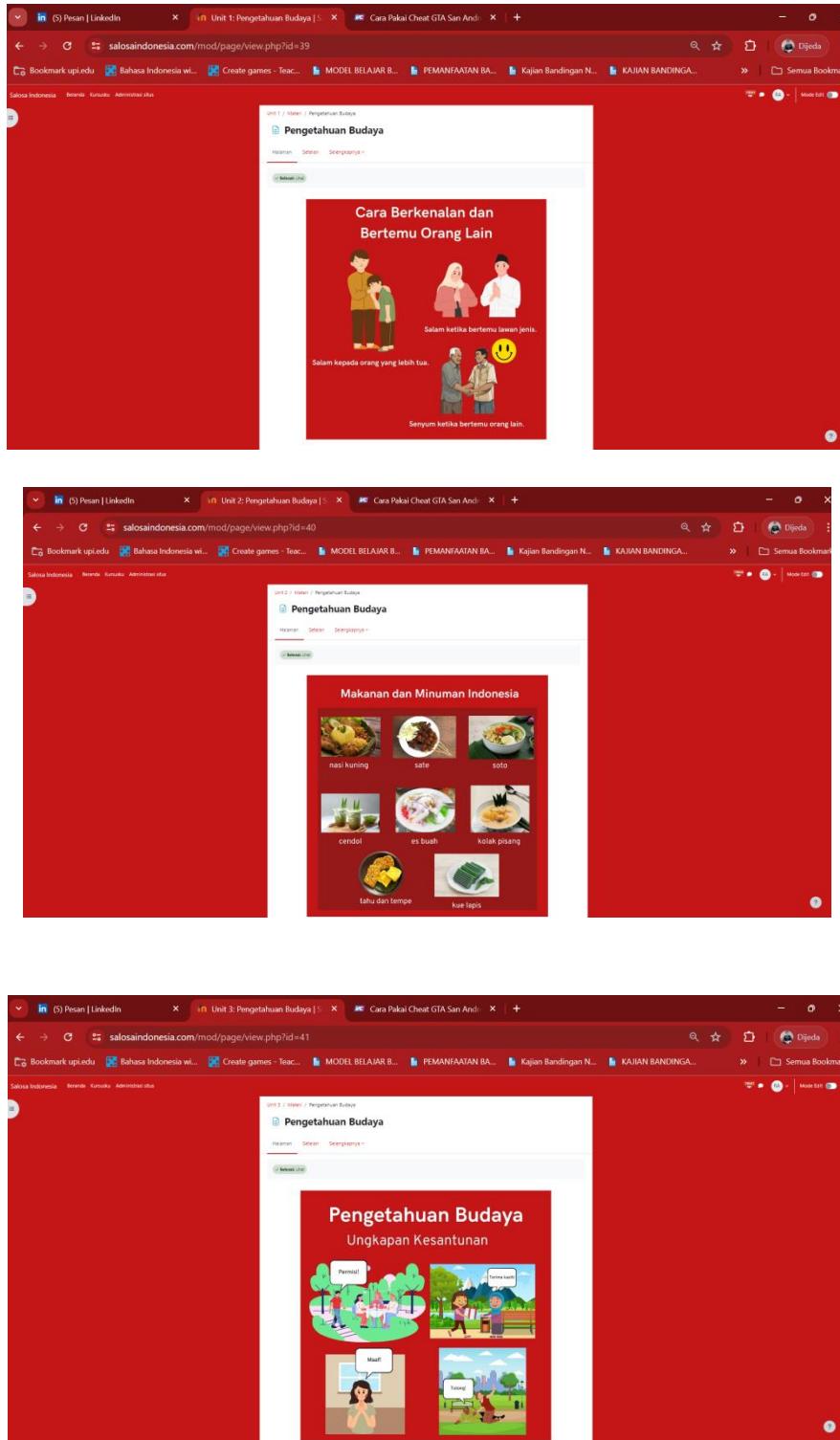
**Tabel 4. 13** Masukan dan Saran dari Penelajar

<b>Pemelajar</b>	<b>Masukan dan Saran</b>
Pemelajar 1	Secara keseluruhan, situs web sangat menarik, namun fitur pergantian ke bahasa perlu diperbaiki.
Pemelajar 2	Materi sangat menarik
Pemelajar 3	Cukup baik untuk belajar bahasa Indonesia

## **5. Deskripsi Hasil Evaluasi Bahan ajar digital BIPA Dasar Keterampilan Berbicara bagi Olaragawan Mancanegara dengan pendekatan komunikatif**

Berikut merupakan hasil evaluasi bahan ajar digital BIPA dasar keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif.

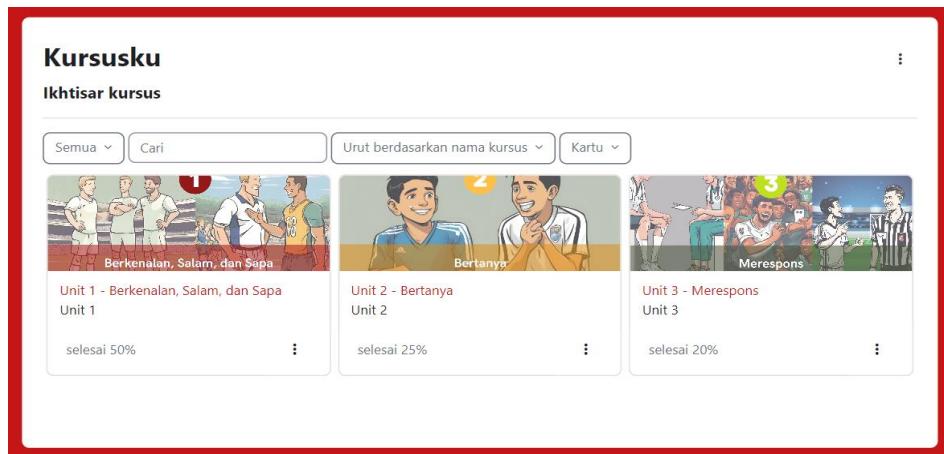
### a. Menambahkan pengetahuan budaya dalam berkomunikasi



**Gambar 4.31** Penambahan Pengetahuan Budaya Berkomunikasi

Masukan dan saran untuk memberi pengetahuan budaya disarankan oleh validator ahli materi. Dalam pembelajaran berbicara, pemahaman lintas budaya atau multikultural yang dapat diajarkan kepada pemelajar BIPA meliputi unsur verbal dan nonverbal (Sumarti dkk., 2020). Adapun kearifan lokal yang terdapat pada unit 2 berupa kuliner atau gastronomi nusantara dimaksudkan agar pemelajar BIPA olahragawan mancanegara lebih mengenal berbagai kearifan lokal yang ada di Indonesia, karena sejatinya kearifan lokal merupakan jati diri bangsa yang perlu diperkenalkan bagi para pemelajar bahasa Indonesia, tidak terkecuali kepada pemelajar BIPA (Hasanah dkk., 2023).

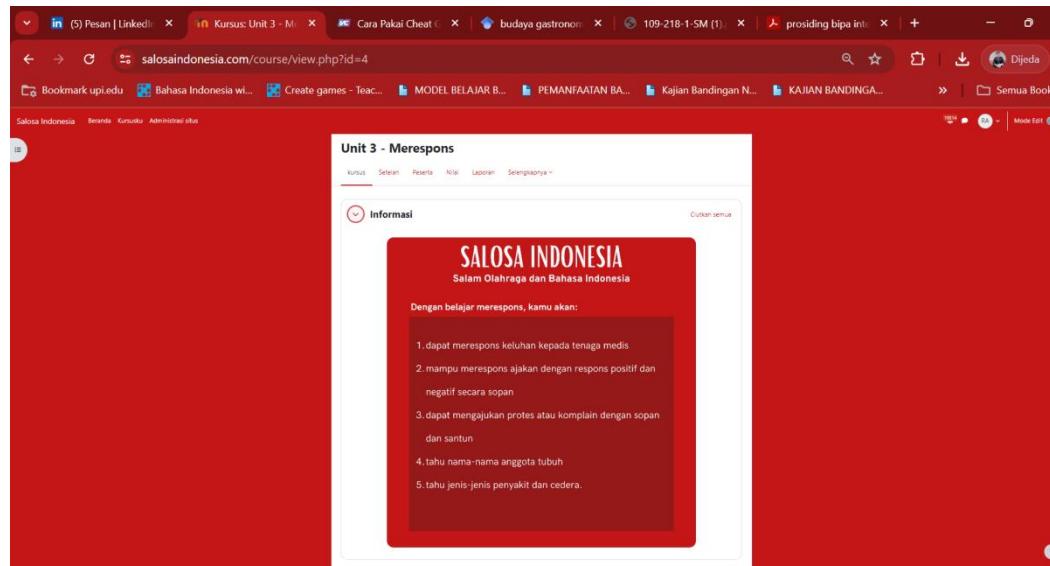
### b. Menambahkan penjelasan setiap unit



**Gambar 4. 32** Penambahan Penjelasan Setiap Unit Materi

Menurut satu diantara validator ahli, setiap unit perlu diperjelas dengan memberi nama pada setiap materi. Hal ini bertujuan agar pengguna tidak bingung ketika hendak mengakses bahan ajar digital. Masukan dan saran tersebut sudah ditindaklanjuti.

### c. Membuat tujuan pembelajaran pada setiap unit



**Gambar 4. 33** Penambahan Tujuan Pembelajaran pada Setiap Unit

Penambahan tujuan pembelajaran merupakan masukan dari validator ahli materi. Dengan menambahkan tujuan pembelajaran pada setiap unit dapat membantu pengguna terutama pemelajar untuk memahami sekilas apa yang akan dipelajarinya. Penambahan tujuan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memudahkan pemelajar atau pengguna bahan ajar digital dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

#### d. Memperbaiki ejaan



**Gambar 4. 34** Perbaikan Ejaan

Satu diantara kesalahan mendasar dalam perancangan bahan ajar digital adalah penggunaan ejaan yang salah. Validator ahli menemukan beberapa unsur materi ajar yang ejaan nya tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Maka dari itu, kesalahan penggunaan ejaan diperbaiki.

Kamu akan bertemu dengan dokter untuk berobat. Lengkapi dialog berikut sesuai dengan konteksnya. Isi dialog yang bertanda “kamu”!

**Gambar 4. 35** Perbaikan Kejelasan Instruksi pada Laman Latihan

Terdapat beberapa instruksi yang kurang jelas menurut validator ahli. Menurut validator ahli, instruksi dalam latihan pembelajaran bahasa dengan pendekatan komunikatif merupakan hal yang krusial mengingat pemelajar akan mempelajari bahasa kedua dan mengerjakan tugas sesuai konteks dan arahan yang jelas dan tidak membingungkan. Kejelasan instruksi telah diperbaiki menjadi lebih jelas seperti gambar di atas.

Setelah melaksanakan proses pengambilan, penyajian, dan pembahasan data yang dimulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi bahan ajar digital keterampilan berbicara dasar bagi olahragawan mancanegara dengan pendekatan komunikatif, telah ditemukan penemuan-penemuan yang terdapat pada bahan ajar digital keterampilan berbicara dasar bagi olahragawan mancanegara. Temuan-temuan tersebut akan dibahas pada sub bab dari bab iv berikut.

## G. Temuan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, pembelajaran berbicara BIPA dibutuhkan oleh olahragawan mancanegara khususnya yang berkonteks di bidang sepak bola karena mayoritas olahragawan mancanegara berprofesi sebagai pemain dan pelatih sepak bola. Ragam bahasa Indonesia yang diperlukan pada materi ajar adalah bahasa formal dan nonformal sehingga bahasa Indonesia yang pada bahan ajar digital merupakan baahwa campuran antara bahasa Indonesia formal dan nonformal. Materi ajar yang paling diperlukan olahragawan mancanegara adalah

materi berkenalan dengan bentuk latihan dalam bentuk percakapan dan bermain peran. Menurut olahragawan mancanegara, bentuk latihan tersebut dipilih agar olahragawan mancanegara dapat memosisikan diri ketika dihadapkan pada situasi berkomunikasi secara nyata dengan berbagai elemen masyarakat termasuk rekan satu profesi yang berasal dari Indonesia.

Pada saat olahragawan mancanegara dari cabang kriket melakukan uji coba bahan ajar digital yang berkorelasi dengan olahraga sepak bola, olahragawan merasa cocok dengan materi ajar yang disajikan, dan olahragawan mancanegara tersebut tidak mengalami hambatan ketika mengoperasikan bahan ajar digital. Selain itu, olahragawan mancanegara juga dapat memahami materi ajar yang terkait dengan kebutuhan sehari-hari dalam aktivitas keolahragaan dan pengenalan budaya yang tersedia. Hal tersebut juga sejalan dengan relevansi materi ajar yang target sasarnya merupakan olahragawan mancanegara.

Bahan Ajar yang dikembangkan merupakan langkah awal pengembangan bahan ajar BIPA 1 keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara berdasarkan pendekatan komunikatif. Sebagai bahan ajar yang baru dikembangkan, terdapat keterbatasan akses bagi pengajar lain ketika mengakses bahan ajar digital sebagai pengajar, karena akses materi ajar secara keseluruhan hanya dapat diakses oleh pengembang saja. Selain itu, isi materi ajar masih menggunakan bahasa Indonesia keseluruhan mengingat pendekatan yang digunakan merupakan pendekatan pembelajaran bahasa komunikatif, sehingga penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar belum bisa digunakan. Terakhir, materi ajar yang tersedia hanya tiga materi utama, dan masih banyak hal yang berhubungan dengan konteks dan aktivitas olahraga yang belum dimasukan dalam bahan ajar digital.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pengembangan bahan ajar yang menekankan pentingnya analisis kebutuhan (Ningsih dkk., 2018). Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang dirancang sesuai dengan konteks olahraga sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara BIPA bagi olahragawan mancanegara. Hal tersebut konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Longe (2023) yang menegaskan bahwa bahan ajar berbasis kebutuhan pengguna lebih efektif dalam pembelajaran bahasa. Penggunaan data

kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa kedua jenis data ini saling melengkapi dalam memberikan gambaran yang komprehensif tentang kebutuhan pengguna, sebagaimana disarankan oleh (Becker dkk., 2021; Ugwu & Val, 2023).

Berdasarkan temuan yang terdapat pada bahan ajar digital keterampilan berbicara bagi olahragawan mancanegara, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar BIPA harus dapat diterima dan sesuai dengan latar belakang pemelajar nya, mengingat tidak semua pemelajar BIPA memiliki latar belakang akademis yang kuat dan berprofesi sebagai pekerja formal, terdapat juga pemelajar yang bekerja sebagai pekerja lapangan satu diantara nya pemain sepak bola mancanegara. Maka dari itu, materi ajar BIPA harus dirancang dengan pendekatan yang komunikatif dan kontekstual agar pemelajar dapat dengan mudah memahami dan mengaplikasikan bahasa Indonesia dalam situasi berkomunikasi sehari-hari maupun profesional.