

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan beberapa aspek penting, yaitu: A. latar belakang, B. perumusan masalah, C. tujuan penelitian, D. batasan penelitian, E. spesifikasi produk, F. asumsi penelitian, G. manfaat penelitian, dan H. definisi operasional dan serta I. asumsi dan batasan pengembangan produk. Setiap aspek tersebut dijelaskan sebagai berikut.

A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing telah mengalami perkembangan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Jumlah pemelajar BIPA meningkat secara signifikan, dari 1.883 orang pada tahun 2015 menjadi 21.940 orang pada tahun 2017, dan mencapai 18.677 orang pada tahun 2019 (Kemendikbud, 2021). Pertumbuhan ini didukung oleh berbagai program, seperti beasiswa belajar di Indonesia melalui Kemitraan Negara Berkembang (KNB), Darmasiswa, dan lainnya yang dikelola oleh pemerintah dan institusi terkait. Selain itu, promosi pariwisata yang masif dan diplomasi budaya turut mendorong pembukaan kelas-kelas bahasa Indonesia di berbagai institusi internasional sehingga memperkenalkan dan memopulerkan bahasa Indonesia di tingkat global.

Dengan perkembangan tersebut, peluang pembelajaran BIPA makin terbuka lebar. Bahasa Indonesia kini diajarkan di berbagai universitas luar negeri sebagai mata pelajaran bahasa asing, mencerminkan tingginya minat dan perhatian masyarakat internasional. Data terbaru menunjukkan bahwa bahasa Indonesia dituturkan oleh 3,3 persen populasi dunia, dengan 174.000 pelajar tersebar di seluruh dunia. Bahasa ini diajarkan di 54 negara dan didukung oleh 523 institusi (Badan Bahasa, 2024). Perkembangan ini tidak hanya memperkuat posisi bahasa Indonesia di kancah global, tetapi juga mendukung diplomasi budaya dengan menjadikan bahasa sebagai jembatan untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya Indonesia. Namun, di balik kemajuan ini, terdapat tantangan yang harus dihadapi dalam pelaksanaan program BIPA.

Peningkatan minat terhadap program BIPA juga menghadirkan berbagai tantangan, khususnya bagi tenaga pengajar. Satu diantara tantangan utama adalah keterbatasan bahan ajar yang relevan bagi beberapa tingkat tertentu, bahan ajar yang dapat digunakan oleh pemelajar di luar Indonesia, dan bagi pemelajar dengan latar belakang budaya beragam yang disatukan dalam satu kelas. Hal ini sering kali menyulitkan pemelajar untuk menemukan materi yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka (Bubek, 2024). Tantangan ini tidak hanya menyangkut ketersediaan bahan ajar yang tepat, tetapi juga muatan budaya yang kurang terintegrasi dalam bahan ajar tersebut, seperti pada buku *Basic Indonesian: An Introductory Coursebook* terbitan Tuttle, menyajikan materi secara runtut dan komprehensif. Akan tetapi, aspek budaya kurang diunggulkan dalam buku ini. Sebagian besar aspek budaya disajikan secara terpisah tidak terintegrasi dalam materi maupun latihan (Prasetyo, 2015).

Selain itu, pada setiap tingkat pemelajar memiliki berbagai tantangannya tersendiri, terkhusus pada pemelajar BIPA aras madya yang sering mengalami kesulitan karena tidak bisa lagi menggunakan teks yang telah dikurasi sepenuhnya agar mudah dipahami, tetapi juga tidak bisa menggunakan teks yang 100% autentik, pemelajar tingkat ini sering dihadapkan pada kompleksitas materi yang lebih tinggi keahsaannya, seperti memahami ide pokok dan detail pendukung dari teks naratif dan deskriptif otentik (Setyaningrum, 2023). Pengajar sering menggunakan bahan ajar otentik dari majalah, koran, atau internet. Namun, bahan ajar tersebut memerlukan penyesuaian agar sesuai dengan kebutuhan pemelajar dan topik pembelajaran (Arumdyahsari, dkk, 2016). Hal ini didukung oleh hasil analisis kebutuhan pemelajar aras madya dalam penelitian ini, yang menunjukkan bahwa pemahaman konteks budaya (100%) serta kurangnya bahan bacaan yang menarik (83,3%) merupakan tantangan utama dalam pembelajaran membaca, sebagaimana dijelaskan secara rinci dalam Bab IV.

Lewat perkembangan pemelajar, bahasa Indonesia juga telah mengalami perkembangan signifikan dalam beberapa dekade terakhir, baik di tingkat nasional maupun internasional. Sebagai satu diantara bahasa dengan jumlah

penutur terbesar di dunia, bahasa Indonesia memiliki potensi besar untuk menjadi bahasa yang digunakan secara luas dalam forum global, termasuk di Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) bukan hanya sebagai bahasa konferensi umum tetapi menjadi bahasa resmi PBB, yaitu bahasa-bahasa yang digunakan dalam pertemuan pemerintah dan pembuatan dokumen resmi PBB (Rosa, 2023). Bahasa resmi, PBB saat ini, adalah Inggris, Prancis, Spanyol, Arab, Tionghoa, Rusia. Namun, untuk mencapai posisi tersebut, diperlukan pengayaan kosakata yang mencerminkan kekayaan budaya dan tradisi lokal Indonesia. Satu di antara sumber daya linguistik yang belum sepenuhnya dimanfaatkan adalah leksikon yang berkaitan dengan gastronomi tradisional.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, inovasi teknologi telah memberikan peluang besar dalam pengembangan bahan ajar, termasuk untuk pembelajaran BIPA. Satu diantara teknologi yang dapat mendukung pembelajaran adalah *Augmented Reality* (AR). AR adalah teknologi terkini yang mampu mengintegrasikan informasi digital ke dalam dunia nyata (Chandra & Kumar, 2018) serta memungkinkan objek virtual untuk dilihat secara interaktif dalam lingkungan nyata (Dutta dkk, 2022). AR memungkinkan integrasi antara dunia nyata dan virtual melalui visualisasi interaktif, yang dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Keunggulan AR di bidang pendidikan sebagai media edukasi yang memberikan pengaruh cukup besar dalam proses pembelajaran (Marlina dkk, 2023).

Sebagai contoh, pemelajar dapat melihat representasi visual dari sebuah makanan yang digambarkan oleh sebuah kata, atau mengamati struktur kata secara tiga dimensi. Menurut penelitian yang dilaksanakan oleh Anggraeni (2022) sebanyak 91,4% remaja penutur jati bahasa Indonesia sendiri mengetahui nama makanan tradisional, tetapi hanya 50.2% yang dapat memberikan gambaran visual dan contoh makanan yang sesuai dengan benar. AR mampu menyajikan informasi secara edukatif dan menghibur, memungkinkan pengguna berinteraksi dengan objek makanan seolah-olah makanan tersebut ada di hadapan mereka (Hanifah dkk, 2023) Dengan cara ini, AR tidak hanya meningkatkan daya tarik proses belajar, tetapi juga merangsang

pola pikir kritis siswa (Mustaqim, 2016). Hal ini juga selaras dengan temuan awal pada penelitian ini yang menunjukkan bahwa minat pemelajar terhadap penggunaan AR dalam pembelajaran membaca sangat tinggi (100%), yakni sebagian besar pemelajar meyakini bahwa AR akan membantu mereka dalam memahami materi secara lebih efektif.

Selain itu, penggunaan AR dapat meningkatkan keterlibatan pemelajar yang pada akhirnya meningkatkan efektivitas pembelajaran. AR juga memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, di mana pun dan kapan pun, tanpa bergantung pada kehadiran pengajar secara langsung. Integrasi AR dalam pembelajaran terbukti meningkatkan daya tarik belajar dan mempermudah pemahaman materi (Priyanto dkk, 2023). Oleh karena itu, integrasi AR dalam bahan ajar membaca menjadi pendekatan yang dapat digunakan untuk menjawab tantangan pembelajaran BIPA, khususnya pada tingkat Madya. Dalam konteks budaya, pendekatan ini dapat diperluas dengan memanfaatkan elemen lokal seperti gastronomi.

Dalam konteks budaya, media AR ini juga dapat diperkaya dengan memanfaatkan elemen lokal seperti gastronomi. Secara teoritis, pengembangan modul-el interaktif berbasis media AR dapat memuat berbagai jenis gastronomi daerah di Indonesia, seperti gastronomi Jawa, Bali, atau Minangkabau. Namun, penelitian ini secara khusus memilih gastronomi Sunda karena relevansinya dengan latar belakang dan lingkungan belajar pemelajar yang menjadi subjek penelitian, yaitu mereka yang belajar di wilayah tanah Sunda. Pemilihan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, memudahkan pemelajar dalam mengaitkan materi bacaan dengan lingkungan sekitar, serta meningkatkan keterlibatan emosional dan motivasi belajar. Selain itu, gastronomi Sunda memiliki kekayaan kuliner yang populer secara nasional dan internasional, dengan variasi makanan dan minuman yang mudah divisualisasikan melalui teknologi AR, sehingga potensial untuk dijadikan media pembelajaran yang menarik sekaligus sarana diplomasi budaya.

Gastronomi Sunda tidak hanya mencerminkan kelezatan kuliner khas, tetapi juga merefleksikan filosofi dan pandangan hidup masyarakat Sunda.

Kebudayaan Sunda adalah kebudayaan yang berkembang, beradaptasi, dan hidup di tengah masyarakat Sunda yang umumnya tinggal di wilayah tanah Sunda. Kebudayaan ini memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari kebudayaan lain.

Pandangan hidup masyarakat Sunda adalah konsep yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan berbagai persoalan kehidupan di dunia (Warnaen dkk, 1986). Konsep ini memengaruhi gagasan, cara berpikir, dan pola perilaku masyarakat Sunda. Pandangan hidup merupakan kristalisasi nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat yang mampu mendorong tekad kuat untuk mewujudkannya. Selain itu, pandangan hidup memiliki peran fundamental dalam menjaga kestabilan dan kelestarian suatu masyarakat. Dengan berpegang pada pandangan hidupnya, suatu komunitas dapat membangun dirinya secara kokoh dan berkelanjutan (Warnaen, 1990).

Pengenalan aspek budaya lokal Sunda dalam pengajaran BIPA merupakan kebutuhan fundamental bagi pembelajar asing untuk beradaptasi dalam lingkungan sosial budaya dan membangun pemahaman lintas budaya yang lebih baik (Adjie, dkk. 2018). Pembelajaran plurilingual dan plurikultural yang mengintegrasikan budaya lokal dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang bahasa Indonesia (Asteria & Afni, 2023). Budaya kuliner sebagai satu diantara unsur dalam wisata budaya mampu menunjukkan keragaman budaya masyarakat karena dalam kuliner terdapat wujud budaya yang sangat kompleks yang meliputi gagasan (inovasi resep), perbuatan (proses) dan hasil benda (makanan dan minuman), dan di dalamnya juga terdapat berbagai ekspresi estetika dari Masyarakat (Suteja & Wahyuningsih, 2019).

Pengintegrasian gastronomi Sunda dalam pembelajaran BIPA juga dapat memperkaya pengalaman belajar pembelajar asing. Melalui gastronomi, pembelajar dapat memahami konsep budaya yang lebih luas, seperti tradisi memasak, filosofi makanan, dan interaksi sosial dalam masyarakat Sunda. Media AR yang menampilkan elemen-elemen gastronomi Sunda dapat digunakan untuk memperkenalkan kosakata terkait makanan, prosedur

memasak, serta nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi kuliner. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pembelajar (Adjie, dkk. 2018). Pilihan gastronomi Sunda ini didukung oleh hasil analisis kebutuhan pembelajar dalam penelitian ini, yang menunjukkan preferensi tinggi terhadap topik makanan khas, seperti *Nasi liwet*, *Goyobod*, *Surabi*, *lalapan*, dan *Pais*, dengan persentase pilihan antara 83,3% hingga 100%.

Gastronomi sendiri merupakan salah satu aspek budaya yang kaya akan nilai sejarah, filosofi, dan sosial. Dalam konteks budaya Indonesia, setiap daerah memiliki tradisi kuliner yang unik, seperti gastronomi Sunda, yang tidak hanya mencerminkan kelezatan makanan khas, tetapi juga merefleksikan pandangan hidup masyarakatnya. Tradisi kuliner ini melibatkan berbagai elemen seperti cara memasak, alat masak, cara makan, serta nilai-nilai filosofis yang terkandung di dalamnya. Sayangnya, seiring dengan modernisasi dan globalisasi, banyak leksikon yang terkait dengan gastronomi tradisional berpotensi hilang atau terlupakan. Hal ini menjadi ancaman serius bagi pelestarian budaya dan pengayaan bahasa Indonesia.

Kosakata gastronomi mencakup istilah-istilah unik yang menggambarkan teknik memasak (seperti *ngaliwet* atau *ngarames* dalam tradisi Sunda), alat-alat masak tradisional (seperti *aseupan* atau *cobek*), hingga cara makan yang khas (seperti makan bersama menggunakan dulang). Jika tidak dilestarikan dan didokumentasikan secara sistematis, leksikon ini akan hilang bersama waktu. Kehilangan ini tidak hanya berdampak pada identitas budaya lokal, tetapi juga mengurangi potensi bahasa Indonesia untuk menjadi lebih kaya dan relevan di kancah internasional. Satu diantara cara untuk melestarikan leksikon gastronomi adalah melalui integrasi elemen-elemen tersebut ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Pemanfaatan gastronomi ini juga mendukung upaya pelestarian kosakata khas Sunda, seperti *kastrol*, *ngaliwet*, dan *lesehan*, yang terbukti relevan dan membantu pemahaman budaya secara mendalam yang dikembangkan secara eksplisit dalam modul penelitian ini.

Dalam konteks ini, gastronomi dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk memperkenalkan kosakata baru sekaligus nilai-nilai budaya kepada pemelajar asing. Gastronomi Sunda, misalnya, tidak hanya menawarkan keunikan kuliner, tetapi juga filosofi hidup masyarakat Sunda yang menekankan harmoni antara manusia dan alam. Filosofi ini tecermin dalam penggunaan bahan-bahan alami dan metode pengolahan makanan yang sederhana, tetapi penuh makna.

Gastronomi Sunda dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran melalui pengenalan makanan tradisional yang memiliki nilai filosofis dan Sejarah (Firmani, dkk. 2018). Masakan Sunda sendiri dapat dimanfaatkan karena memiliki kekayaan filosofi yang mendalam, mencerminkan hubungan antara manusia, alam, dan budaya. Masakan Sunda juga memiliki beragam jenis yang dapat dijadikan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan, mulai dari makanan pokok, selingan, hingga makanan sepinggan yang masing-masing memiliki keunikan tersendiri (Putri, dkk. 2019).

Pemilihan gastronomi Sunda sebagai muatan dalam modul-el interaktif membaca didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, gastronomi Sunda memiliki kekayaan kosakata khas yang potensial memperkaya perbendaharaan bahasa pemelajar BIPA, terutama istilah yang jarang ditemukan pada bahan ajar umum. Kedua, kuliner Sunda sarat dengan nilai filosofi dan pandangan hidup masyarakat Sunda, seperti keselarasan dengan alam, kebersamaan, dan kesederhanaan, sehingga relevan untuk pembelajaran berbasis budaya. Ketiga, hasil analisis kebutuhan menunjukkan minat tinggi dari pemelajar terhadap topik makanan khas Sunda, seperti *nasi liwet*, *lalapan*, *pais*, *goyobod*, dan *surabi*, dengan tingkat preferensi mencapai 83,3% hingga 100%. Keempat, secara strategis, gastronomi Sunda dapat menjadi sarana diplomasi budaya yang menarik dan mudah diterima oleh pemelajar dari berbagai latar belakang, karena kuliner sering kali menjadi pintu masuk yang efektif untuk mengenal budaya suatu bangsa. Kelima, latar belakang pemelajar yang menjadi subjek penelitian adalah mahasiswa asing yang sedang belajar di tanah Sunda,

sehingga pengenalan budaya lokal melalui gastronomi diharapkan lebih kontekstual, relevan, dan bermakna bagi pengalaman belajar mereka.

Berdasarkan penelusuran pada laman kuliner internasional *Taste Atlas* dan sumber terpercaya lainnya, terdapat sepuluh kuliner Sunda yang paling populer dan relevan untuk diintegrasikan ke dalam modul-el interaktif membaca, yaitu *nasi liwet*, *nasi timbel*, *nasi tutug oncom*, *lalab*, *karedok*, *batagor*, *gepuk*, *sayur asem*, *colenak*, serta minuman hangat seperti *bandrek* atau *bajigur*. Kuliner-kuliner ini tidak hanya mewakili kekayaan rasa dan teknik memasak khas Sunda, tetapi juga mengandung nilai budaya, filosofi hidup, dan kosakata tematik yang dapat memperkaya pembelajaran bahasa. Pemilihan sepuluh kuliner ini juga mempertimbangkan tingkat popularitasnya di kalangan masyarakat lokal dan wisatawan, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar pemelajar BIPA sekaligus memperkenalkan budaya Sunda secara kontekstual.

Hasil analisis kebutuhan kemudian menyaring sepuluh kuliner tersebut menjadi lima pilihan utama yang akan digunakan dalam modul-el, yaitu *nasi liwet*, *lalapan*, *pais*, *goyobod*, dan *surabi*. Pemilihan lima makanan ini didasarkan pada tingkat preferensi tertinggi dari pemelajar (83,3% hingga 100%), kemudahan representasi visual dengan teknologi AR, serta keterkaitannya dengan nilai-nilai budaya Sunda yang autentik.

Filosofi masakan Sunda sangat menekankan pada keselarasan dengan alam yang terermin dari penggunaan bahan-bahan alami dan cara pengolahannya. Hal ini sejalan dengan filosofi masyarakat Sunda yang mengutamakan hubungan harmonis antara manusia dan alam (Nurjamana, dkk. 2021), Masakan Sunda juga mencerminkan nilai-nilai sosial dan budaya masyarakatnya. Dalam tradisi Sunda, makanan tidak hanya dipandang sebagai kebutuhan fisik, tetapi juga mengandung unsur spiritual dan sosial. Hal ini terlihat dari berbagai ritual dan tradisi yang melibatkan makanan, seperti dalam upacara adat dan perayaan (Lestari, 2023). Dengan memanfaatkan gastronomi Sunda sebagai muatan dalam bahan ajar, pemelajar tidak hanya mempelajari kosakata baru, tetapi juga mendapatkan wawasan budaya yang lebih luas. Tema ini relevan bagi pemelajar

BIPA karena memungkinkan mereka untuk memahami konteks sosial budaya Indonesia melalui pendekatan yang menarik dan kontekstual. Namun, saat ini masih terdapat kekosongan media pembelajaran berbasis AR yang memanfaatkan potensi ini.

Saat ini, belum ada media yang menggunakan teknologi AR untuk mempromosikan makanan tradisional Indonesia, khususnya makanan Sunda. Hal ini menunjukkan adanya peluang besar untuk mengembangkan bahan ajar berbasis AR yang memuat gastronomi Sunda. Bahan ajar ini tidak hanya memfasilitasi pemelajar BIPA aras madya dalam memahami teks berbahasa Indonesia, tetapi juga memperkenalkan budaya kuliner Indonesia. Dengan pendekatan ini, pemelajar dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memahami nilai-nilai budaya lokal dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Pengembangan media ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran sekaligus memperkuat hubungan antara teknologi, bahasa, dan budaya.

Pengembangan bahan ajar ini bertujuan untuk memfasilitasi pemelajar BIPA tingkat aras madya dalam memahami teks berbahasa Indonesia sekaligus mengenal gastronomi Sunda melalui teknologi AR yang interaktif dan menarik. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman teks, memperkaya kosakata, serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya Indonesia, khususnya budaya Sunda. Integrasi teknologi dan budaya dalam bahan ajar ini tidak hanya menjawab kebutuhan pembelajaran, tetapi juga memperkuat posisi bahasa dan budaya Indonesia di kancah global.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Gunawan, dkk (2023) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Melalui Media Kuliner “Nasi Goreng” untuk Mahasiswa Yale University, Amerika Serikat. Dengan Hasil bahan ajar berfokus pada pembahasan tentang materi kuliner nasi goreng, penyusunan bahan ajar ini dibahas pada bagian awal yaitu berupa pemberian beberapa gambar nasi goreng dan juga penjelasan. Pada bagian awal akan diberikan beberapa gambar nasi goreng dan juga penjelasan.

Pada halaman selanjutnya berisi bacaan tentang teks deskripsi nasi goreng dan

juga soal pertanyaan. Halaman selanjutnya berisi kata-kata sulit, tata bahasa, dan menunjukkan penguasaan kosakata pemelajar BIPA. Penguasaan kosakata pada pemelajar BIPA. Bahan ajar yang dirancang memiliki kedudukan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) karena dapat memberikan gambaran terhadap kondisi lingkungan, sosial, budaya, dan adat istiadat Indonesia. Hal ini membuat penutur asing lebih tertarik dan cepat dalam belajar bahasa Indonesia. Materi yang berasal dari budaya dan tradisi Indonesia sangat mendukung keberhasilan proses dan hasil pengajaran BIPA karena ketertarikan orang asing terhadap bahasa Indonesia sering kali dimulai dari ketertarikan mereka terhadap budaya dan tradisi Indonesia

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Alsowat, pada tahun 2017. Dengan judul “*Breaking down the Classroom Walls: Augmented Reality Effect on EFL Reading Comprehension, Self-Efficacy, Autonomy and Attitudes*”. Penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat perguruan tinggi. Studi dilakukan dengan melibatkan 59 mahasiswa laki-laki yang dibagi menjadi kelompok eksperimen (30 orang) dan kelompok kontrol (29 orang) di Universitas Taif, Arab Saudi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AR memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan membaca mahasiswa. Kelompok yang menggunakan AR menunjukkan peningkatan skor yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol dalam tes pemahaman membaca. Selain kemampuan membaca, AR juga terbukti meningkatkan *self-efficacy* mahasiswa dalam pembelajaran. Terjadi peningkatan signifikan pada skor *self-efficacy* sebelum dan sesudah penggunaan AR. Demikian pula dengan kemandirian belajar mahasiswa yang meningkat dari rata-rata 2.92 menjadi 3.27 setelah menggunakan AR. Mahasiswa juga menunjukkan sikap sangat positif terhadap penggunaan AR dalam pembelajaran bahasa. Mereka merasa AR membantu mengurangi ketegangan dalam belajar, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan meningkatkan motivasi untuk menggunakan bahasa asing. Penelitian ini menemukan adanya korelasi positif yang signifikan antara *self-efficacy*, kemandirian, dan sikap mahasiswa terhadap penggunaan AR. Temuan

ini mengindikasikan bahwa AR dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan bermakna bagi mahasiswa.

Lebih lanjut, penelitian relevan pernah dilakukan oleh Alam dkk. pada tahun 2020 dengan judul ‘*Using Augmented Reality for Teaching Chemistry*’ dengan media ajar bahan ajar yang dihasilkan adalah aplikasi berbasis AR yang memungkinkan siswa untuk bermain *game* dan mengamati eksperimen dengan menempatkan ponsel di depan eksperimen atau proses yang sulit dalam kimia. Seluruh silabus dapat diubah menjadi pengalaman berbasis AR yang dapat mengubah seluruh proses pendidikan menjadi lebih menyenangkan dan menarik dengan lebih banyak minat dan keterlibatan dari siswa.

Lalu, penelitian oleh Basarah (2024) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbicara Digital Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal bagi Penutur BIPA Frankofon Level A2” Menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis digital interaktif yang dikembangkan menggunakan platform *Moodle* berfokus pada pembelajaran berbicara dengan muatan kearifan lokal Jawa Barat, seperti makanan tradisional, pakaian khas, dan hiburan daerah. Pada bagian awal bahan ajar, disajikan teks dialog dan monolog yang memuat tema budaya lokal, dilengkapi dengan fitur interaktif seperti rekaman suara dan penilaian otomatis. Selanjutnya, bahan ajar ini juga mencakup latihan pelafalan dan menceritakan pengalaman pribadi untuk meningkatkan keterampilan berbicara pemelajar. Selain itu, terdapat bagian yang menjelaskan kosakata baru dan tata bahasa terkait tema yang dibahas. Bahan ajar ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia kepada pemelajar asing. Validasi ahli menunjukkan bahwa bahan ajar ini sangat layak digunakan dengan skor rata-rata 4,2 dari 5. Sementara uji coba kepada pemelajar menghasilkan respons positif dengan skor 4,5 dari 5. Penelitian ini menegaskan pentingnya bahan ajar berbasis teknologi digital yang memuat unsur budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) karena mampu meningkatkan keterampilan berbicara sekaligus memperkuat ketertarikan pemelajar terhadap budaya Indonesia.

Penelitian ini memiliki sejumlah perbedaan dibandingkan dengan penelitian yang relevan sebelumnya. Pendekatan berbasis AR dan integrasi gastronomi Sunda dalam penelitian ini dirancang berdasarkan rekomendasi penelitian sebelumnya (Gunawan dkk., 2023; Alsowat, 2017; Alam dkk., 2020; Basarah, 2024), serta telah diimplementasikan secara sistematis dalam modul yang dikembangkan sebagaimana dijelaskan dalam Bab IV.

Misalnya, penelitian Gunawan, dkk. (2023) berfokus pada pengembangan bahan ajar BIPA berbasis kuliner dengan tema nasi goreng. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan konvensional dalam menyusun bahan ajar, seperti gambar, teks deskriptif, soal, dan tata bahasa, tanpa memanfaatkan teknologi AR. Selain itu, penelitian tersebut tidak mengintegrasikan elemen budaya yang lebih mendalam, seperti filosofi atau pandangan hidup masyarakat lokal. Sebaliknya, penelitian ini mengusung pendekatan berbasis AR untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran, serta menonjolkan aspek budaya Sunda, termasuk filosofi *ngeunah* dan pandangan hidup masyarakat Sunda, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih holistik dan bermakna.

Penelitian Alsowat (2017), yang mengkaji efektivitas penggunaan AR dalam pembelajaran bahasa Inggris, memberikan temuan penting mengenai dampak positif AR terhadap pemahaman membaca, *self-efficacy*, dan kemandirian belajar. Meskipun relevan dari segi teknologi, penelitian ini tidak mencakup pembelajaran bahasa Indonesia atau pengintegrasian budaya lokal. Berbeda dengan penelitian ini, fokusnya terletak pada pemanfaatan AR dalam pembelajaran BIPA, dengan konten berbasis gastronomi Sunda yang bertujuan memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal kepada pelajar asing.

Penelitian Alam dkk. (2020) menyoroti penggunaan AR dalam pengajaran kimia untuk memvisualisasikan proses eksperimen yang sulit dipahami. Penelitian ini menunjukkan bahwa AR dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sains. Namun, penelitian ini tidak berhubungan dengan pembelajaran bahasa atau budaya. Sebaliknya, penelitian ini memanfaatkan AR sebagai alat untuk mengajarkan bahasa Indonesia

sekaligus memperkenalkan nilai-nilai budaya Sunda secara interaktif, menjadikannya pendekatan yang unik dalam konteks pembelajaran BIPA.

Penelitian Basarah, 2024 Fokus pada pengembangan keterampilan berbicara untuk pemelajar BIPA level A2. Bahan ajar dirancang untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui dialog, monolog, pelafalan, dan menceritakan pengalaman pribadi. Bahan ajar dibuat dengan Learning Management System (LMS) berbasis *Moodle* untuk menyediakan bahan ajar digital interaktif. Memuat kearifan lokal Jawa Barat secara umum, seperti makanan tradisional, pakaian khas, dan hiburan daerah. Fitur-fitur seperti rekaman suara dan penilaian otomatis menjadi elemen utama. Sementara pada penelitian ini, fokus pada keterampilan membaca. Bahan ajar dirancang untuk membantu pemelajar memahami teks bacaan yang berkaitan dengan gastronomi Sunda. Memanfaatkan teknologi AR untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih visual dan interaktif. AR digunakan untuk memvisualisasikan elemen-elemen gastronomi Sunda dalam bentuk tiga dimensi. Secara spesifik berfokus pada gastronomi Sunda, yaitu makanan khas daerah seperti masakan tradisional Sunda.

Integrasi gastronomi Sunda ke dalam bahan ajar BIPA berbasis AR tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman teks berbahasa Indonesia tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada pemelajar asing. Dengan pendekatan ini, pemelajar dapat mempelajari kosakata baru sekaligus memahami konteks sosial-budaya di baliknya. Hal ini sejalan dengan tujuan diplomasi budaya Indonesia untuk mempromosikan kekayaan budaya lokal di tingkat global.

Lebih jauh lagi, pelestarian leksikon gastronomi melalui pembelajaran BIPA juga memiliki dampak jangka panjang terhadap pengayaan bahasa Indonesia sebagai bahasa internasional. Dengan mendokumentasikan dan mengajarkan kosakata terkait gastronomi tradisional kepada penutur asing, bahasa Indonesia dapat memperluas cakupan penggunaannya sekaligus memperkuat posisinya sebagai satu diantara bahasa dunia.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini, tantangan utama pemelajar BIPA tingkat aras madya mencakup pemahaman konteks budaya serta minimnya bahan bacaan yang menarik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan modul-el membaca interaktif berbantuan AR yang mengintegrasikan gastronomi Sunda, khususnya makanan khas seperti nasi liwet, goyobod, surabi, lalapan, dan pais yang sangat diminati pemelajar. Selain itu, bahan ajar ini sekaligus bertujuan melestarikan kosakata khas gastronomi Sunda dan memberikan pengalaman belajar yang lebih holistik dan interaktif, sebagaimana diimplementasikan dalam modul yang dipaparkan dalam Bab IV. Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa pemelajar asing yang sedang belajar di tanah Sunda memerlukan modul kontekstual agar lebih mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial budaya setempat. Pengembangan modul ini sekaligus diharapkan dapat membantu menghindari gegar budaya (*culture shock*) dengan menjadikan konten gastronomi sebagai jembatan adaptasi, sehingga pengalaman belajar tidak hanya berfokus pada keterampilan bahasa, tetapi juga pada integrasi budaya yang lebih mendalam. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi baik dalam aspek pendidikan maupun dalam mendukung diplomasi budaya Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana profil kebutuhan pemelajar BIPA aras madya terhadap bahan pengayaan membaca berbasis teknologi AR yang memuat gastronomi Sunda?
2. Bagaimana desain bahan pengayaan membaca berbasis teknologi AR yang mengintegrasikan elemen gastronomi Sunda?
3. Bagaimana pengembangan bahan pengayaan membaca berbasis teknologi AR bermuatan gastronomi Sunda?
4. Bagaimana implementasi bahan pengayaan membaca berbantuan teknologi AR dengan muatan gastronomi Sunda bagi pemelajar BIPA aras madya?

5. Bagaimana evaluasi terhadap bahan pengayaan membaca berbantuan teknologi AR bermuatan gastronomi Sunda yang dikembangkan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. memperoleh gambaran profil kebutuhan pemelajar BIPA tingkat aras madya terhadap bahan pengayaan membaca berbasis teknologi AR yang memuat gastronomi Sunda;
2. menghasilkan desain bahan pengayaan membaca berbasis teknologi AR yang mengintegrasikan elemen gastronomi Sunda;
3. menghasilkan tahapan pengembangan bahan pengayaan membaca berbasis teknologi AR bermuatan gastronomi Sunda;
4. memperoleh gambaran hasil implementasi bahan pengayaan membaca berbantuan teknologi AR dengan muatan gastronomi Sunda bagi pemelajar BIPA tingkat aras madya; serta
5. memperoleh evaluasi terhadap bahan pengayaan membaca berbasis teknologi AR bermuatan gastronomi Sunda sebagai bahan ajar BIPA aras madya.

D. Asumsi Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini disusun dengan beberapa asumsi mendasar yang menjadi landasan berpikir dalam proses perencanaan, pelaksanaan, serta analisis data. Asumsi-asumsi ini berkaitan langsung dengan konteks pemelajar, karakteristik bahan ajar, serta kondisi pengembangan. Adapun asumsi-asumsi penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan Dasar Bahasa Indonesia Pemelajar BIPA

Diasumsikan bahwa pemelajar BIPA tingkat madya telah menguasai kompetensi berbahasa yang setara dengan level *Advanced Low* atau *Advanced Mid* berdasarkan panduan ACTFL. Oleh karena itu, mereka diperkirakan mampu memahami dan memanfaatkan bahan ajar membaca

yang lebih kompleks dan interaktif, termasuk bahan berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR).

2. Minat terhadap Pembelajaran Berbasis Budaya

Diasumsikan bahwa pemelajar BIPA tingkat aras madya memiliki ketertarikan tinggi terhadap konten pembelajaran yang mengandung unsur budaya Indonesia, khususnya budaya gastronomi Sunda. Dengan demikian, integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam bahan ajar diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

3. Akses terhadap Teknologi dan Koneksi Internet

Diasumsikan bahwa pemelajar memiliki akses yang memadai terhadap perangkat digital serta jaringan internet yang stabil. Hal ini penting untuk memastikan bahan ajar berbasis AR dapat diunduh dan digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

4. Pengalaman Belajar yang Positif

Diasumsikan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis AR dengan muatan gastronomi Sunda akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, imersif, dan bermakna dibandingkan bahan ajar konvensional. Interaktivitas dan visualisasi yang ditawarkan AR diharapkan dapat mendukung pencapaian kompetensi membaca secara lebih efektif.

5. Keterbatasan Waktu Pengembangan

Diasumsikan bahwa waktu pengembangan bahan ajar, mulai dari perencanaan, penyusunan konten, integrasi teknologi, hingga uji coba, bersifat terbatas. Oleh karena itu, proses pengembangan harus dilakukan secara efisien dan terstruktur agar sesuai dengan jadwal yang telah dirancang.

6. Keterbatasan Sumber Daya Manusia

Diasumsikan bahwa jumlah tenaga ahli dalam bidang pengajaran BIPA, desain pembelajaran, dan pengembangan teknologi AR masih terbatas. Kondisi ini berpotensi memengaruhi proses serta hasil akhir dari pengembangan bahan ajar yang dilakukan dalam penelitian ini.

7. Keterbatasan Teknologi Pendukung

Jessie Mulyanie, 2025

**PENGEMBANGAN MODUL-EL INTERAKTIF MEMBACA BERBANTUAN MEDIA AUGMENTED REALITY
BERMUATAN GASTRONOMI INDONESIA SERI SUNDA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Diasumsikan terdapat kendala dalam aksesibilitas teknologi AR, baik dari segi perangkat keras (gawai, kamera, prosesor) maupun perangkat lunak (aplikasi pendukung AR). Faktor-faktor ini dapat memengaruhi tingkat keberhasilan dan luasnya implementasi bahan ajar berbasis AR di lingkungan pemelajar BIPA.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi berbagai pihak yang terlibat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), khususnya pada aras madya. Adapun manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagi Pemelajar BIPA

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat pemelajar BIPA dalam mempelajari bahasa Indonesia melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan dukungan teknologi AR, pemelajar dapat lebih mudah memahami teks dan budaya Indonesia secara visual dan kontekstual. Selain itu, pendekatan ini juga bertujuan untuk membantu pemelajar mengembangkan keterampilan membaca secara efektif sesuai dengan tingkat kemahiran mereka.

2. Bagi Pengajar BIPA

Bahan ajar ini diharapkan dapat menjadi sumber pembelajaran yang variatif dan menarik bagi pengajar BIPA. Melalui integrasi AR, pengajar dapat menyampaikan materi membaca dengan cara yang lebih inovatif dan kontekstual. Bahan ini juga berpotensi memperkaya strategi pembelajaran sekaligus mempermudah pengenalan budaya Indonesia kepada pemelajar asing, khususnya budaya Sunda, sehingga meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran membaca di kelas multinasional.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi penafsiran yang beragam dalam memahami istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, berikut disampaikan definisi operasional dari konsep-konsep utama yang menjadi fokus penelitian:

Jessie Mulyanie, 2025

**PENGEMBANGAN MODUL-EL INTERAKTIF MEMBACA BERBANTUAN MEDIA AUGMENTED REALITY
BERMUATAN GASTRONOMI INDONESIA SERI SUNDA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Pengembangan Modul-el Interaktif Membaca

Modul-el interaktif membaca adalah bahan ajar digital yang dirancang melalui proses perencanaan, penyusunan, dan pengoptimalan yang kelak digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemelajar BIPA. Modul ini memadukan teks bacaan, gambar, dan animasi secara sistematis, memuat aktivitas interaktif, serta menampilkan konten gastronomi Sunda melalui teknologi AR guna mendukung pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

2. Media *Augmented Reality* (AR)

Teknologi yang menggabungkan elemen digital seperti gambar, animasi, atau video ke dalam dunia nyata melalui perangkat seperti ponsel pintar, tablet, atau kacamata AR. Dalam konteks bahan ajar ini, media AR dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman bacaan dengan menghadirkan elemen visual dan interaktif yang mendukung pengalaman belajar yang imersif dan menarik.

3. Bermuatan Gastronomi Sunda

Mengacu pada konten bahan ajar yang mengangkat tema kuliner khas masyarakat Sunda, termasuk jenis makanan, minuman, cara penyajian, serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Muatan gastronomi ini dijadikan konteks dalam teks bacaan untuk mengenalkan budaya Indonesia kepada pemelajar secara lebih autentik dan menarik.

4. Pemelajar Tingkat Madya

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan pemelajar tingkat madya adalah pemelajar BIPA yang berada pada level *Intermediate Low* hingga *Advanced Mid* sesuai dengan standar kompetensi dari *American Council on the Teaching of Foreign Languages* (ACTFL). Pemelajar pada tingkat ini umumnya telah memiliki kemampuan memahami teks dengan struktur yang lebih kompleks serta memiliki pengetahuan awal tentang budaya Indonesia.

G. Batasan Pengembangan Produk

Untuk menjaga fokus dan ketercapaian tujuan penelitian, pengembangan produk dalam penelitian ini dibatasi pada aspek-aspek berikut:

Jessie Mulyanie, 2025

**PENGEMBANGAN MODUL-EL INTERAKTIF MEMBACA BERBANTUAN MEDIA AUGMENTED REALITY
BERMUATAN GASTRONOMI INDONESIA SERI SUNDA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Jenis Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa modul pembelajaran membaca yang dapat diakses dalam bentuk cetak dan digital. Modul ini dilengkapi dengan fitur AR dan ditujukan untuk pemelajar BIPA tingkat madya. Materi ajar berfokus pada sepuluh jenis makanan khas Sunda yang dipilih berdasarkan nilai filosofis yang dikandungnya, seperti simbol kebersamaan, kesederhanaan, serta harmoni dengan alam.

2. Kebutuhan Perangkat Digital

Media AR dalam modul ini dirancang untuk dioperasikan melalui perangkat digital yang mendukung teknologi AR, seperti ponsel pintar atau tablet. Oleh karena itu, pemelajar memerlukan perangkat yang kompatibel agar dapat mengakses fitur-fitur interaktif secara optimal.

3. Koneksi Internet

Untuk mengunduh dan menampilkan visualisasi dari objek-objek kuliner Sunda, aplikasi AR yang digunakan membutuhkan koneksi internet yang stabil. Hal ini diperlukan untuk memastikan kelancaran akses terhadap elemen interaktif, termasuk narasi dan informasi filosofis yang menyertai setiap sajian.

4. Bahasa dan Tingkat Sasaran Pemelajar

Modul ini disusun dalam Bahasa Indonesia dan ditujukan khusus untuk pemelajar BIPA tingkat madya dari berbagai latar belakang negara dan budaya. Materi tidak dirancang untuk pemelajar tingkat dasar atau lanjutan dan secara khusus berfokus pada pengenalan budaya Sunda melalui pendekatan tematik dan filosofis yang disesuaikan dengan kemampuan linguistik tingkat madya.

H. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa materi pembelajaran membaca yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) pada tingkat madya. Materi ini tersedia dalam dua bentuk, yakni versi cetak dan versi digital yang terintegrasi dengan teknologi AR. Adapun spesifikasi teknis produk dijabarkan sebagai berikut:

Jessie Mulyanie, 2025

**PENGEMBANGAN MODUL-EL INTERAKTIF MEMBACA BERBANTUAN MEDIA AUGMENTED REALITY
BERMUATAN GASTRONOMI INDONESIA SERI SUNDA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Komponen Produk

a. Modul Bermuatan AR

Modul pembelajaran ini tersedia dalam format cetak dan digital, dilengkapi dengan elemen AR yang menyajikan visualisasi makanan sunda untuk memperkaya pemahaman terhadap materi bacaan.

Produk ini dirancang untuk diakses melalui perangkat digital yang mendukung AR, seperti ponsel pintar dan tablet, dengan tujuan utama mengembangkan keterampilan membaca pemelajar BIPA tingkat madya.

b. Fitur Aplikasi AR

Teknologi AR digunakan untuk menampilkan objek 3D dari makanan khas Sunda secara realistis sehingga pemelajar dapat memahami bentuk dan penyajian.

2. Materi Bacaan

Materi teks dalam modul ini disusun untuk mendukung pengembangan kompetensi membaca melalui konten yang mengangkat tema gastronomi Sunda. Materi tersebut meliputi:

- a. Pemahaman kosakata tematik yang berkaitan dengan kuliner Sunda, termasuk afiksasi, kata hubung, dan istilah teknis.
- b. Analisis makna dalam teks deskriptif mengenai makanan tradisional Sunda.
- c. Penarikan simpulan terhadap nilai-nilai budaya Sunda yang terkandung dalam teks bacaan.

3. Aksesibilitas

Materi digital dapat diakses kapan pun dan di mana pun selama perangkat pengguna terhubung dengan koneksi internet yang stabil. Koneksi internet dibutuhkan khususnya untuk mengunduh elemen visual AR dan mengakses fitur interaktif lainnya dalam aplikasi.

4. Fitur Interaktif

a. Penjelasan Video

Tersedia narasi video yang menyertai teks bacaan untuk membantu pemelajar memahami struktur dan makna teks secara lebih jelas.

b. Soal Evaluasi

Disediakan latihan soal pilihan ganda sebagai sarana asesmen formatif untuk mengukur pemahaman pemelajar.

c. Kamus Kata Kunci

Modul dilengkapi dengan fitur kamus mini yang berisi penjelasan kosakata penting yang muncul dalam setiap unit bacaan guna memperkuat perbendaharaan kata pemelajar.