

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dalam pembelajaran BIPA, para pengajar menggunakan berbagai model bahan ajar, seperti buku teks, daftar kosakata, latihan tata bahasa, kartu flash, rekaman audio, dan aplikasi pembelajaran bahasa. Namun, para pengajar dituntut untuk selektif memilih bahan ajar yang adaptif dan efektif sesuai kebutuhan dan karakteristik pemelajar BIPA. Penggunaan buku teks tidak negatif digunakan dalam pembelajaran karena buku teks berisi panduan yang bermanfaat dan dijadikan sumber inspirasi oleh pengajar (Hutchinson & Torres, 1994, hlm. 320). Namun, penggunaan buku teks yang eksklusif atau berlebihan memiliki efek negatif dalam pembelajaran bahasa asing karena buku teks lebih memusatkan pembelajaran pada pengajar, tidak sesuai dengan konteks kelas, dan menyajikan bahasa yang membuat pemelajar sulit untuk menggunakan bahasa dalam kehidupan nyata (Gilmore, 2007, hlm. 99; Hwang, 2005, hlm. 4).

Popkins (dalam Inspector, 2021) menjelaskan bahwa buku teks akan membosankan dan mendemotivasi pemelajar jika buku teks terlalu fokus pada tata bahasa dengan penjelasan yang datar, latihan yang tidak berkesudahan, dan teks yang membosankan. Oleh karena itu, para pengajar BIPA perlu melengkapi bahan ajar di kelas dengan memasukkan konten bahasa realistik yang autentik dengan melibatkan pemelajar. Penggunaan bahan ajar autentik telah direkomendasikan dalam pembelajaran bahasa kedua (Hadley, 2000, hlm. 179 & 188) terutama untuk mengembangkan kompetensi membaca dan menulis (Zamel, 1987, hlm. 270).

Richards (2006, hlm. 20) menjelaskan bahwa bahan ajar autentik digunakan dalam pembelajaran bahasa kedua karena bahan ajar autentik (1) memberikan informasi budaya bahasa target; (2) memberikan gambaran bahasa yang nyata di kehidupan sehari-hari; (3) berhubungan lebih dekat dengan kebutuhan pemelajar; serta (4) mendukung pendekatan yang lebih kreatif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar autentik dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa

kedua. Hal ini dipertegas kembali oleh Heritaningsih (2007, hlm. 23) yang menjelaskan bahwa pemakaian bahan ajar autentik (*authentic materials*) dapat membantu pemelajar, terutama bagi pemelajar yang belum mengenal bahasa target sama sekali seperti pemelajar BIPA.

Penggunaan teks multimodal seperti komik merupakan salah satu pengimplementasian bahan ajar autentik dalam proses pembelajaran BIPA. Teks dikemas dengan berbagai ragam simbol dari sumber autentik dan dibuat bukan untuk tujuan pembelajaran. Model komik dipilih karena komik dengan fiturnya yang khas memiliki fungsi untuk (1) menceritakan suatu kisah dan menyampaikan pesan, berkontribusi dalam merangsang partisipasi dan kreativitas pemelajar (Gafoor & Shilna, 2013, hlm. 4; Weber dkk., 2013, hlm. 3); (2) mengembangkan kemampuan teknologi (Weber dkk., 2013, hlm. 4); (3) memotivasi pemelajar (Smith, 2006; Toh, 2009, hlm. 237; Buchori & Setyawati, 2015, hlm. 385); (4) memenuhi kebutuhan pemelajar secara akademik (Thacker, 2007); (5) membuat pemelajar tertantang dalam mengerjakan tugas (Reilly, 2014, hlm. 73); serta (6) sebagai sumber belajar untuk mendukung kegiatan belajar lainnya (Pelton, 2007, hlm. 1980).

Bahan ajar model komik mudah diakses oleh penutur asing karena adanya interaksi visual dan kata-kata di dalamnya. Hal ini karena komik menggunakan bentuk bahasa visual yang hampir dapat dipahami secara universal (Sones, 1994, hlm. 235). Komik juga merupakan suatu alat pengajaran yang efektif karena menggabungkan dua bentuk ekspresi budaya, yaitu sastra dan seni (Özdemir, 2010, hlm. 82). Dengan menggunakan komik di dalam kelas, pemelajar dapat menganalisis penggunaan dialog, kosakata yang singkat dan dramatis, serta bentuk komunikasi non verbal (Morrison, dkk., 2002, hlm. 762). Selain itu, komik memiliki daya tarik yang luas untuk hampir semua kelompok usia atau tingkat pemelajar karena komik mampu menggambarkan dialog dan budaya yang nyata (Davis, 1997, hlm. 80). Komik yang berisi dialog sehari-hari dengan versi kontemporer dapat menunjukkan bahasa yang autentik kepada pemelajar di semua tahap pemerolehan (Cary, 2004, hlm. 15). Oleh karena itu, visualisasi dan teks dalam komik dapat menjadi model bahan ajar budaya untuk pemelajar BIPA.

Pada proses pembelajaran BIPA, pengembangan materi budaya diarahkan pada pengenalan dan pengayaan wawasan budaya Indonesia kepada pemelajar BIPA, sehingga pemelajar dapat memanfaatkan wawasan budaya sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari. Suyitno (2010, hlm. 40) menjelaskan bahwa prinsip dalam pemberian materi budaya adalah membekali pemelajar BIPA agar mampu berbahasa Indonesia sesuai dengan situasi dan kondisi. Dalam pembelajaran BIPA, tidak semua khazanah budaya Indonesia dapat dijangkau melalui kegiatan kunjungan atau pengamatan. Oleh karena itu, khazanah budaya dapat diperkenalkan kepada pemelajar BIPA dalam bentuk pengetahuan budaya melalui karya sastra.

Materi karya sastra berupa dongeng atau cerita rakyat ada pada unit kompetensi membaca BIPA 4 Permendikbud No. 27 Tahun 2017. Indikator lulusan unit kompetensi tersebut adalah: a) mengidentifikasi fungsi sosial dan fungsi teks; b) mengidentifikasi kalimat atau kumpulan kalimat yang mengandung pesan moral dalam dongeng atau cerita rakyat; dan c) membandingkan dongeng atau cerita rakyat yang serupa antara di Indonesia dengan di negaranya. Pemelajar BIPA mempelajari dongeng atau cerita rakyat sebagai sumber representasi budaya sekaligus sebagai media penyampaian pesan moral yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. Dengan berbekal moral tersebut, pemelajar BIPA dapat mengaktualisasikan diri secara tepat dalam berbahasa Indonesia.

Pengembangan bahan ajar cerita rakyat dalam model komik dapat dijadikan media dekonstruktif yang signifikan dalam kemajuan teknologi saat ini, yakni dengan mengalihkan buku cetak menjadi buku digital. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan telah memicu kecenderungan pergeseran dari pembelajaran konvensional secara tatap muka ke arah pembelajaran digital yang dapat diakses menggunakan media tanpa dibatasi jarak, tempat, dan waktu. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Rosenberg (2001, hlm. 34) bahwa berkembangnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan terjadinya lima pergeseran dalam proses pembelajaran. Kelima pergeseran tersebut, yakni (1) dari pelatihan ke penampilan; (2) dari ruang kelas ke tempat lain dan tidak hanya selama jam pelajaran berlangsung; (3) dari kertas ke komputer *online* atau saluran; (4) dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja;

dan (5) dari waktu siklus ke waktu nyata. Teknologi informasi dan komunikasi yang maju dapat ditata ulang, tidak hanya sekadar menggantikan keanekaragaman budaya. Tujuannya tidak hanya untuk menciptakan lingkungan belajar global yang melibatkan pengetahuan dan budaya lokal, tetapi juga menghubungkan pemelajar secara internasional. Dengan demikian, model pengemasan bahan ajar juga mengalami pergeseran paradigma dari bentuk konvensional ke bentuk digital. Pengemasan cerita rakyat yang sebelumnya berupa teks atau naskah-naskah cetak dapat dialihkan ke dalam bentuk digital.

Penelitian terkait pengembangan bahan ajar cerita rakyat untuk pemelajar BIPA banyak dilakukan, misalnya penelitian Siroj (2015, hlm. 74) yang bertujuan untuk mengembangkan model integratif bahan ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Temuan yang dihasilkan dalam penelitian tersebut berupa model integratif bahan ajar BIPA ranah sosial budaya berbasis ICT yang disusun dengan mengikuti ketentuan yang mencakup (1) berlandaskan pendekatan integratif, (2) dikembangkan dalam ranah sosial budaya, (3) berorientasi pada peningkatan kemampuan komunikatif, serta (4) pemanfaatan ICT secara optimal.

Selanjutnya, penelitian Wardani (2018, hlm. 432) yang menganalisis penggunaan komik cerita rakyat untuk pemelajar BIPA. Hasil penelitian mengungkapkan komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan pemelajar untuk mempelajari kearifan lokal, moral, sejarah, dan budaya Indonesia. Kemudian, penelitian Kusmiatun (2018, hlm. 24) yang menawarkan inovasi pembelajaran BIPA cerita rakyat dengan melakukan *story telling* pada keterampilan menyimak, menggunakan potongan gambar untuk tugas peningkatan keterampilan menulis, serta menyajikan komik bergambar pada keterampilan membaca. Akan tetapi, dalam penelitian tersebut tidak dijelaskan mengenai proses pengembangan model bahan ajar. Peneliti hanya menekankan pada penggunaan model bahan ajar.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan tersebut, belum ada penelitian terkait pengembangan bahan ajar digital cerita rakyat dengan pengemasan model komik untuk pemelajar BIPA 4. Penelitian-penelitian terdahulu hanya fokus mengembangkan materi cerita rakyat dengan menggunakan

model pembelajaran yang sudah ada. Sementara itu, dalam penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan penelitian pada pengembangan bahan ajar digital cerita rakyat model komik dengan tujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis budaya dan teknologi, serta melihat implikasinya terhadap proses pembelajaran BIPA.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemamaparan pada latar belakang, dirumuskan beberapa rumusan masalah penelitian, yakni sebagai berikut.

- 1) Bagaimana profil bahan ajar BIPA yang tersedia serta kebutuhan bahan ajar cerita rakyat menurut persepsi pemelajar dan pengajar BIPA?
- 2) Bagaimana desain awal bahan ajar digital cerita rakyat model komik untuk pemelajar BIPA 4?
- 3) Bagaimana pengembangan bahan ajar digital cerita rakyat model komik untuk pemelajar BIPA 4?
- 4) Bagaimana kelayakan bahan ajar digital cerita rakyat model komik untuk pemelajar BIPA 4?
- 5) Bagaimana tanggapan pengguna terhadap bahan ajar digital cerita rakyat model komik untuk pemelajar BIPA 4?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar digital cerita rakyat model komik untuk pemelajar BIPA 4. Hal ini merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas bahan ajar cerita rakyat. Bahan ajar ini juga ditujukan untuk meningkatkan literasi budaya bagi pemelajar asing khususnya pemelajar BIPA 4. Bahan ajar digital cerita rakyat model komik ini diharapkan mampu menjadi bahan ajar mandiri yang dapat diakses oleh pengguna tanpa terbatas waktu maupun tempat. Sementara itu, tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui dan mendeskripsikan:

- 1) profil bahan ajar BIPA yang tersedia serta kebutuhan bahan ajar cerita rakyat menurut persepsi pemelajar dan pengajar BIPA;

- 2) desain awal bahan ajar digital cerita rakyat model komik untuk pemelajar BIPA 4;
- 3) pengembangan bahan ajar digital cerita rakyat model komik untuk pemelajar BIPA 4;
- 4) kelayakan bahan ajar digital cerita rakyat model komik untuk pemelajar BIPA 4; serta
- 5) tanggapan pengguna terhadap bahan ajar digital cerita rakyat model komik untuk pemelajar BIPA 4.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentu akan memberikan manfaat bagi beberapa pihak, khususnya bagi peneliti, bagi pengajar BIPA, bagi pemelajar BIPA, dan bagi lembaga penyelenggara BIPA di seluruh dunia serta umumnya pihak-pihak lain yang memerlukan hasil penelitian ini. Penjabaran manfaat penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

Penyusunan bahan ajar digital cerita rakyat model komik diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti pada bidang perangkat pembelajaran sastra dan pengetahuan dalam bidang kebudayaan dan sejarah Indonesia, khususnya dalam pembelajaran BIPA. Selain itu, penyusunan bahan ajar ini dapat melatih peneliti untuk berpikir kreatif dan inovatif untuk menyusun bahan ajar yang ditujukan untuk pemelajar BIPA 4.

2. Bagi Pengajar BIPA

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai model bahan ajar yang dapat diakses secara daring dalam proses pembelajaran teks cerita rakyat. Pengajar dapat memanfaatkan cerita rakyat dalam proses pembelajaran apresiasi prosa maupun dalam kegiatan empat keterampilan berbahasa. Selain itu, pengajar BIPA juga dapat menggunakan bagian pengetahuan kebudayaan atau sejarah sebagai teks terpisah pada kegiatan pembelajaran yang lain.

3. Bagi Pemelajar BIPA

Bahan ajar digital cerita rakyat model komik dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri. Pemelajar juga dapat meningkatkan pengetahuannya

melalui muatan pengetahuan budaya dan sejarah Indonesia, khususnya mengenai daerah Jawa Timur. Bahan ajar ini dapat digunakan di dalam kelas ketika proses pembelajaran cerita rakyat maupun di luar kelas sebagai bahan bacaan bebas. Pengetahuan budaya yang disertakan dapat meningkatkan literasi budaya bagi pemelajar. Tidak hanya itu, pengetahuan sejarah yang disertakan dapat dijadikan sebagai bahan untuk memahami identitas masyarakat lokal dahulunya.

4. Bagi Penyelenggara BIPA

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pendamping bahan ajar BIPA yang dapat digunakan di seluruh dunia. Bahan ajar ini akan memudahkan lembaga-lembaga BIPA melakukan pengenalan cerita rakyat Indonesia kepada pemelajar. Selain itu, bahan ajar digital cerita rakyat model komik disusun dengan harapan dapat membantu kelancaran penyampaian materi, khususnya terkait cerita rakyat yang ada di Indonesia.

E. Anggapan Dasar Penelitian

Ada beberapa asumsi yang telah menjadi titik tolak peneliti dalam melakukan penelitian ini. Anggapan dasar dalam penelitian ini sangat penting sebagai pedoman atau landasan bagi proses pemecahan masalah yang telah diteliti. Oleh karena itu, anggapan dasar dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar digital cerita rakyat model komik merupakan model bahan ajar yang dapat digunakan di dalam kelas pembelajaran bahasa kedua.
- 2) Bahan ajar digital cerita rakyat model komik dapat memotivasi pemelajar BIPA dalam proses pembelajaran materi cerita rakyat.
- 3) Penggunaan bahan ajar digital cerita rakyat model komik mampu meningkatkan pengetahuan budaya dan sejarah pemelajar BIPA 4.

F. Struktur Organisasi

Skripsi ini ditulis secara sistematis untuk memudahkan cara penyajian penelitian. Berikut struktur organisasi dalam penelitian ini.

- 1) BAB I Pendahuluan merupakan bab pengenalan yang berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, anggapan dasar penelitian, keterbatasan pengembangan, dan struktur organisasi. Dalam latar belakang penelitian, dipaparkan masalah-masalah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian. Bagian ini juga memuat isu mengenai topik yang dibahas serta urgensi penelitian agar dapat memperkuat alasan bahwa penelitian ini memang perlu untuk dilakukan. Kemudian, dalam rumusan masalah penelitian ini berisi masalah-masalah yang akan diungkap dan diuraikan menjadi beberapa pertanyaan. Lalu, bagian tujuan penelitian mendeskripsikan hasil yang ingin dicapai dalam penelitian, sedangkan manfaat penelitian berisi kontribusi yang dapat diberikan oleh peneliti setelah melakukan penelitian. Selanjutnya, anggapan dasar penelitian berisi asumsi dasar yang telah diyakini kebenarannya oleh peneliti dan digunakan sebagai landasan teori dalam menyusun laporan hasil penelitian. Sementara itu, keterbatasan pengembangan akan menjadi batasan pengembangan produk dalam penelitian ini. Terakhir, struktur organisasi yang memuat susunan sistematis setiap bab yang disusun.
- 2) BAB II Kajian Pustaka merupakan kajian dan pembahasan mengenai berbagai teori yang berkaitan dengan variabel yang menunjang pembahasan penelitian.
- 3) BAB III Metodologi Penelitian menjabarkan berbagai hal yang berkaitan dengan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mengambil data penelitian. Bab ini terdiri atas desain penelitian, prosedur penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik pengolahan data.
- 4) BAB IV Pembahasan mendeskripsikan dua hal utama, yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan urutan permasalahan penelitian serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan pada rumusan masalah

- 5) BAB V Simpulan merupakan bab yang berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi penelitian. Bagian-bagian tersebut menyajikan pemaknaan dan penafsiran peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.