

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) seperti halnya pengajaran di berbagai bidang lain sedang menghadapi tantangan besar di era pandemi ini. Pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan secara luring berubah menjadi daring. Pengajaran tidak lagi dapat dilakukan secara tatap muka dan tersentral di satu tempat. Dengan segala aspek baik buruknya, pandemi membuat proses pengajaran harus merespons ketersediaan teknologi agar pengajaran tetap berlangsung dan tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Ketersediaan bahan ajar digital atau daring dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) menjadi permasalahan penting dalam lini pendidikan. Dalam hal ini ketersediaan bahan ajar BIPA digital khususnya bagi pembelajaran menyimak yang dikemas secara menarik masih terbatas. Di samping itu, bahan ajar untuk pembelajaran menyimak BIPA ini lebih sulit diakses secara daring dibandingkan dengan pembelajaran menulis, membaca, dan berbicara. Hal tersebut peneliti alami sendiri saat mengajar BIPA di lapangan. Penelitian pendahuluan (Ogustina, 2021:2) juga mengatakan, sebanyak 74,4% pengajar BIPA mengandalkan internet untuk memperoleh bahan ajar menyimak, tetapi sebanyak 83,7% menyatakan kesulitan menemukan bahan ajar menyimak tersebut. Hal ini menjadi gambaran bagaimana para pengajar BIPA sangat bergantung pada produk bahan ajar digital.

Produk pengembangan bahan ajar digital dalam situasi saat ini menjadi suatu tuntutan. Seperti yang diungkapkan Prastowo (2015) bahwa mutu pembelajaran rendah ketika pendidik hanya terpaku pada bahan ajar yang konvensional tanpa ada kreatifitas untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif. Maka dari itu, kemampuan guru untuk menciptakan bahan ajar yang kreatif dan inovatif serta dapat diakses dari mana saja dan tidak terbatas ruang akan lebih menarik perhatian siswa karena ada kebaruan yang ditawarkan. Dengan begitu siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran meskipun pembelajaran dilakukan terbatas jarak.

Grandis Putri Ogustina, 2022

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL KETERAMPILAN MENYIMAK BERANCANGAN MODEL
TANGGUNG JAWAB PERSONAL BERMUATAN GASTRONOMI NUSANTARA BAGI PEMELAJAR BIPA 3**

Universitas Pendidikan Indonesia

| repository.upi.edu

| perpustakaan.upi.edu

Bahan ajar berdasarkan bentuknya terbagi atas empat jenis seperti yang disebutkan oleh Majid (2006:174), yaitu (1) bahan cetak, antara lain *handout*, buku (modul), LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model/maker; (2) bahan ajar dengar (audio), antara lain kaset, radio, piringan hitam, *compact disk audio*; (3) bahan ajar pandang dengar (audio-visual), antara lain *video* dan film; serta (4) bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*), antara lain *compact disk interactive*. Pada pembelajaran menyimak, para pengajar BIPA lebih membutuhkan bahan ajar berbentuk audio-visual (*video*). Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian pendahuluan (Ogustina, 2021:4) yang memperlihatkan sebanyak 74,4% berharap bahan ajar yang berbentuk audio-visual (*video*) lebih banyak diproduksi dibandingkan dengan bahan ajar berbentuk rekaman suara (*audio*) saja.

Penelitian serupa dilakukan pada awal tahun 2021 oleh Diah Eka Sari dan Khairil Ansari berjudul “Pengembangan Bahan Ajar BIPA Bermuatan Budaya Sumatera Utara Berbantuan Media Audio Visual Bagi Tingkat Pemula”. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa diperoleh data 68% pemelajar BIPA dari total 65 pembelajar memilih menggunakan bahan ajar berbasis audio-visual sebagai media ajar yang paling menarik. Namun, pada tahap penyebaran dan uji coba produk bahan ajar BIPA bermuatan budaya Sumatera Utara berada pada kategori baik, karena mencapai angka keberhasilan 59%, sehingga dapat disimpulkan bahwa perlu dilaksanakannya proses revisi ulang media ajar untuk memenuhi tingkat kesahihan dari produk yang telah dihasilkan.

Selain itu, saat observasi, peneliti menyaksikan bahwa proses penyampaian materi pembelajaran menyimak di lembaga BIPA, sekolah, atau universitas pada umumnya hanya dibantu dengan rekaman suara saja. Maka dari itu, dengan bantuan teknologi, penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar berbentuk seri *video* dengan media *Edpuzzle* sehingga materi simak kini dapat ditransformasi menjadi bentuk audio-visual (*video*) yang dikemas dalam format digital. *Edpuzzle* merupakan sebuah situs web yang dapat membantu guru untuk membuat *video* pembelajaran yang dapat dipilih peserta didik secara mandiri. Perbedaannya dengan portal *video* lainnya, *Edpuzzle* menyediakan fitur kuis di dalam videonya sehingga guru dapat memberikan pertanyaan di tengah-

Grandis Putri Ogustina, 2022

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL KETERAMPILAN MENYIMAK BERANCANGAN MODEL
TANGGUNG JAWAB PERSONAL BERMUATAN GASTRONOMI NUSANTARA BAGI PEMELAJAR BIPA 3**

tengah video pembelajaran untuk kemudian dapat dijawab siswa secara langsung sambil menyimak. Setelah mewawancarai beberapa pengguna, Mischel (2018) mengungkapkan bahwa Edpuzzle membantu pengguna untuk lebih berfokus pada aspek penting dalam video sehingga mereka lebih percaya diri dalam belajar setelah mengikuti kuis yang disisipkan di tengah-tengah cuplikan video pembelajaran tersebut.

Adapun, model yang digunakan untuk mengemas bahan ajar ini adalah model tanggung jawab personal (TJP) atau dalam istilah asing dikenal dengan model *personal responsibility* yakni sebuah model yang mengedepankan aspek kemandirian belajar siswa (*self direction learning*). Model ini memberdayakan siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab mereka sendiri dan guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Dapat dikatakan juga pada model ini siswa yang mengontrol aktivitas pembelajarannya sendiri dengan berorientasi pada rasa tanggung jawab yang dimilikinya. Keterbatasan kontrol guru secara langsung pada pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau *distance learning* menjadikan TJP sebagai model pembelajaran yang diandalkan sehingga di samping bertujuan memperoleh materi pembelajaran, siswa juga dapat belajar bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri.

Mempelajari suatu bahasa juga berarti mempelajari budaya tempat bahasa itu dituturkan. Hal ini sesuai dengan hasil pada penelitian pendahuluan (Ogustina, 2021:3) yang memperlihatkan sebanyak 100% pengajar BIPA menganggap materi kearifan lokal sangat penting untuk diangkat ke dalam pembelajaran BIPA. Adji, dkk. Dalam jurnalnya menyebutkan, “pengenalan budaya lokal menjadi kebutuhan bagi pembelajar BIPA yang tinggal di suatu tempat di Indonesia. Selain untuk meminimalkan potensi gegar budaya (*cultural shock*) pada orang asing pembelajar BIPA, pemberian materi budaya lokal dalam pengajaran BIPA dapat mendekatkan pembelajar BIPA dengan masyarakat sehingga tercipta pemahaman yang lebih baik atas budaya yang ada di Indonesia.” Namun demikian, pada praktiknya pengajaran BIPA seringkali luput memasukkan unsur pengetahuan budaya di dalam konteks pembelajarannya dan lebih berfokus pada pengetahuan bahasanya saja. Mustakim dalam (Adji, dkk., 2020) menyatakan dari 43 buku BIPA yang diteliti, terdapat 24 buku (56%) buku

Grandis Putri Ogustina, 2022

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL KETERAMPILAN MENYIMAK BERANCANGAN MODEL
TANGGUNG JAWAB PERSONAL BERMUATAN GASTRONOMI NUSANTARA BAGI PEMELAJAR BIPA 3**

Universitas Pendidikan Indonesia

| repository.upi.edu

| perpustakaan.upi.edu

yang menyajikan materi sosial budaya Indonesia. Hal itu berarti terdapat 19 buku (44%) yang belum menyajikan aspek sosial budaya Indonesia secara optimal. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dirasakan para pengajar BIPA. Pada penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, sebanyak 95,3% mengemukakan bahwa mereka mengalami kesulitan memperoleh bahan ajar menyimak bermuatan kearifan lokal (baca: budaya) Indonesia. Selain itu permasalahan serupa juga dikatakan dalam penelitian Latupapua (2020) bahwa muatan materi budaya lokal, termasuk keragaman budaya di wilayah Indonesia Timur belum termuat secara proporsional di dalam bahan ajar yang diterbitkan oleh Badan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Kemendikbud Republik Indonesia. Padahal, wilayah Indonesia Timur memiliki budaya yang sangat kaya, beragam, dan berbeda dengan wilayah Indonesia Barat. Permasalahan tersebut menjadi landasan peneliti mengangkat kearifan lokal berbentuk gastronomi nusantara untuk merepresentasikan budaya lokal di setiap daerah di Indonesia.

Kearifan lokal merupakan kebiasaan-kebiasaan yang tertanam kuat dalam kehidupan masyarakat tertentu yang mengandung unsur nilai budaya yang tinggi. Kearifan lokal merupakan produk budaya masa lalu yang patut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup (Musafiri, 2016). Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa kearifan lokal merupakan ciri khas yang membedakan daerah yang satu dengan daerah yang lain. Salah satu bentuk dari kearifan lokal di Indonesia adalah gastronomi pada setiap daerahnya.

Encyclopedia Britannica dalam (Hjalager, A.M. dan Richards, G., 2002:3) mendefinisikan gastronomi sebagai: 'seni' memilih, menyiapkan, menyajikan, dan menikmati makanan/kuliner enak'. Pada mulanya gastronomi adalah untuk kaum bangsawan saja, tetapi seiring waktu konsep tersebut juga mencakup makanan kelas bawah semacam masakan khas daerah/lokal. Seiring berkembangnya beragam makanan, praktik budaya yang terkait dengan makanan pun ikut berkembang. Ini berarti bahwa konsep gastronomi juga mencakup praktik budaya.

Di Indonesia, gastronomi di daerah yang satu dengan daerah lainnya di tentu berbeda-beda. Hal ini dapat tergambarkan dengan kebiasaan orang-orang di

Grandis Putri Ogustina, 2022

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL KETERAMPILAN MENYIMAK BERANCANGAN MODEL
TANGGUNG JAWAB PERSONAL BERMUATAN GASTRONOMI NUSANTARA BAGI PEMELAJAR BIPA 3**

Indonesia yang kerap kali membawakan oleh-oleh selepas bepergian dari luar daerah mengingat makanan khas di daerahnya tidak serupa dengan makanan khas di daerah lain.

Di samping itu, gastronomi dapat menjadi alat diplomasi budaya. Istilah ini sering disebut dengan “gastrodiplomasi”. Kuliner menjadi sarana komunikasi nonverbal yang sangat kuat untuk mengubah persepsi publik internasional dan mempromosikan negara di panggung global (Pujayanti, 2017). Hal ini sejalan dengan misi Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa bahwa program BIPA merupakan salah satu program prioritas Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa yang berpotensi sebagai bagian dari diplomasi publik mencakup diplomasi kebudayaan dan diplomasi ekonomi (Kemdikbud, 2017).

Topik mengenai gastronomi juga lebih diminati oleh pemelajar BIPA dibandingkan dengan topik kearifan lokal lainnya. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian pendahuluan yang menunjukkan sebesar 85% pemelajar BIPA memilih topik tentang kuliner daerah dibandingkan dengan topik tarian dan musik daerah (Ogustina, 2021:3).

Dengan demikian, gastronomi nusantara sebagai salah satu bentuk dari kearifan lokal seyogyanya dapat diangkat dalam konten pengajaran BIPA agar pemelajar tidak hanya sebatas menguasai bahasa Indonesia melainkan juga mengetahui dan menghargai nilai-nilai filosofis kebudayaan Indonesia yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia.

Pembelajaran menyimak yang berisi informasi mengenai kearifan lokal gastronomi nusantara ini dapat dilesapkan dalam pembelajaran BIPA di level BIPA 3. Hal ini sesuai dengan kompetensi BIPA yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017 yang menyatakan bahwa pembelajar BIPA pada level 3 dalam keterampilan menyimak harus mampu memahami pokok pikiran dalam suatu tuturan yang disampaikan dengan jelas dan berkaitan dengan hal-hal umum yang ditemukan saat bekerja, belajar, dan bersantai.

Mengacu pada uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian untuk mengembangkan bahan ajar menyimak berupa seri video dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berancangan Model

Tanggung Jawab Personal Bermuatan Gastronomi Nusantara bagi Pemelajar BIPA 3”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, dalam penelitian ini penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

- 1) Di era pandemi, para pengajar BIPA sangat bergantung pada produk bahan ajar digital. Ketersediaan bahan ajar BIPA digital khususnya bagi pembelajaran menyimak yang didukung dengan media yang menarik masih terbatas dan sulit diakses secara daring dibandingkan dengan pembelajaran menulis, membaca, dan berbicara. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan, sebanyak 74,4% pengajar BIPA mengandalkan internet untuk memperoleh bahan ajar menyimak, tetapi sebanyak 83,7% menyatakan kesulitan menemukan bahan ajar menyimak tersebut.
- 2) Pada pembelajaran menyimak, bahan ajar berbentuk audio-visual (video) lebih disukai. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian pendahuluan yang memperlihatkan sebanyak 74,4% berharap bahan ajar yang berbentuk audio-visual (video) lebih banyak diproduksi dibandingkan dengan bahan ajar berbentuk rekaman suara (audio) saja.
- 3) Pengajaran BIPA seringkali luput memasukkan unsur pengetahuan budaya di dalam konteks pembelajarannya dan lebih berfokus pada pengetahuan bahasanya saja. Misalnya, belum semua buku BIPA terbitan Badan Bahasa memasukkan unsur budaya/ kearifan lokal di dalamnya. Selain itu, muatan materi budaya lokal belum termuat secara proporsional di dalam bahan ajar yang diterbitkan oleh Badan Bahasa. Misalnya, wilayah Indonesia Timur jarang sekali termuat di dalam materi ajar.
- 4) Gastronomi yang menunjukkan kearifan lokal setiap daerah menjadi salah satu sarana diplomasi budaya yang penting untuk dimuat di dalam konten pembelajaran BIPA. Hal ini bertujuan agar pemelajar BIPA tidak hanya sebatas menguasai bahasa Indonesia melainkan juga mengetahui dan menghargai nilai-nilai filosofis kebudayaan Indonesia. Melalui hal tersebut,

ragam kebudayaan Indonesia dapat lebih mudah dikenal di dunia internasional sesuai dengan misi gastrodiplomasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada apa yang telah dijelaskan sebelumnya pada latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana profil bahan ajar digital keterampilan menyimak pemelajar BIPA?
- 2) Bagaimana perancangan bahan ajar digital keterampilan menyimak berancangan model tanggung jawab personal bermuatan gastronomi nusantara bagi pemelajar BIPA 3?
- 3) Bagaimana pengembangan bahan ajar digital keterampilan menyimak berancangan model tanggung jawab personal bermuatan gastronomi nusantara bagi pemelajar BIPA 3?
- 4) Bagaimana respons pengguna bahan ajar digital keterampilan menyimak berancangan model tanggung jawab personal bermuatan gastronomi nusantara bagi pemelajar BIPA 3?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini mencakup tujuan umum dan tujuan khusus yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar digital yang menarik dan layak dari segi isi, bahasa, tampilan, penyajian, dan penerapan serta sebagai wadah untuk mengembangkan keterampilan menyimak bagi pemelajar BIPA.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini memiliki dua tujuan, yakni:

- 1) mengembangkan bahan ajar digital keterampilan menyimak berancangan model tanggung jawab personal bermuatan gastronomi nusantara bagi pemelajar BIPA 3;

- 2) mendapatkan respons pengguna dari produk pengembangan bahan ajar digital keterampilan menyimak berancangan model tanggung jawab personal bermuatan gastronomi nusantara bagi pemelajar BIPA 3.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

1. Bagi pemelajar dan pengajar BIPA

Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif bagi pemelajar dan pengajar dalam penggunaan bahan ajar menyimak daring bagi BIPA dalam aspek pengetahuan budaya.

2. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat melatih keterampilan dan kemampuan peneliti dalam memilih, membuat, dan menganalisis bahan ajar, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing.

3. Bagi pembaca

Penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai bahan ajar terutama untuk pembelajaran menyimak BIPA.