

# BAB 1

## PENDAHULUAN

Bab 1 membahas pendahuluan penelitian yang menjabarkan latar belakang masalah serta justifikasi topik pembahasan dan alasan penelitian. Pokok bahasan yang terdapat pada bab ini terdiri dari (a) latar belakang penelitian, (b) rumusan masalah penelitian, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, (e) definisi operasional penelitian, (f) serta asumsi dan batasan pengembangan produk.

### A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa asing yang dirancang secara sistematis dan terencana. Hal ini menjadi cerminan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 Pasal 44 tentang peningkatan fungsi bahasa Indonesia menjadi bahasa internasional. Pembelajaran BIPA memiliki tujuan tertentu dan dijabarkan secara rinci dan sistematis dalam rencana atau program pembelajaran BIPA (Kusmiatun, 2018 hlm. 37).

Saat ini, dunia sedang menghadapi *triple disruption*. Istilah tiga disrupsi merupakan kombinasi ancaman disrupsi yang terdiri dari tiga hal yaitu *digital disruption*, *pandemic disruption*, dan *millennial disruption*. Disrupsi dapat dikatakan sebagai ‘gangguan’ atau kondisi yang dipaksa untuk maju mengikuti perkembangan zaman yang semakin hari semakin modern. Tidak hanya berlaku di sektor tertentu, *triple disruption* ini berdampak pada berbagai sektor termasuk sektor pendidikan (Utami, 2022).

Tidak dapat dimungkiri bahwa perkembangan internet dan dunia digital memiliki andil yang besar dalam dunia pendidikan. Hal ini merupakan disrupsi digital atau teknologi yang terjadi dan berperan aktif di dalam kehidupan, baik pengaruh positif maupun negatif yang mempengaruhi proses pendidikan yang sedang berlangsung. Disrupsi teknologi merupakan perubahan sistem teknologi digital secara fundamental. Melalui teknologi, sistem pendidikan yang semula menggunakan cara-cara tradisional atau konvensional mulai diarahkan untuk proses

digitalisasi. Tidak jarang baik para pengajar maupun pemelajar mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran karena perkembangan teknologi yang begitu cepat. Di dalam era kemajuan teknologi ini para pemelajar dituntut berpikir kritis, oleh sebab itu seorang pengajar harus mengembangkan muridnya untuk berpikir kritis agar mampu merespon derasnya informasi yang mudah didapatkan di era teknologi dan diharapkan para pelajar mampu memilah dan mengkritisi dengan akurat informasi yang diterimanya (Pamungkas, 2020). Murniati (2017) menyampaikan bahwa peran pengajar merupakan kunci keberhasilan untuk membangun sikap dan nilai-nilai. Menjadi seorang pengajar harus menunjukkan antusiasmenya terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta memiliki keinginan untuk berupaya menggali dan mengkritisinya bersama siswanya yang tentunya akan menjadi contoh bagi yang diajarkannya.

Perubahan perilaku generasi milenial dan perubahan-perubahan lain yang cepat, masif, dan berdampak besar mempengaruhi perkembangan di masa kini dan depan. Perubahan suatu generasi juga akan berpengaruh pada perubahan gaya hidup. Generasi milenial saat ini adalah generasi yang bergantung pada dirinya sendiri. Gaya hidup mereka bergantung pada perangkat elektronik, dan memiliki kemauan untuk menghabiskan uang yang mereka terima untuk kepuasan mereka sendiri (Lut, dkk, 2018). Dalam hal mengkonsumsi konten, generasi milenial yang lahir pada rentang tahun 1981–1996 akan memperhatikan konten selama 12 detik, sedangkan generasi Z yang lahir pada rentang tahun 1997–2012 hanya akan fokus pada konten untuk 8 detik. Oleh karena itu, generasi Z lebih menyukai konten video pendek, seperti *Instagram Story*. Sementara milenial menikmati konten yang berdurasi lebih panjang, seperti *video detail* atau *podcasts* (Annisa, 2021). Hal tersebut tentunya menjadi pertimbangan untuk pengajar dalam pemilihan metode pembelajaran maupun pembuatan konten pembelajaran yang disesuaikan dengan generasi.

Pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia dan hampir seluruh negara di dunia berdampak pada berbagai tatanan kehidupan serta mempengaruhi berbagai sektor. Pembatasan aktivitas masyarakat berpengaruh pada berbagai sistem, termasuk kegiatan belajar mengajar yang semula dilakukan secara tatap muka atau luring menjadi pembelajaran tatap maya atau daring yang disebut PJJ

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3  
BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING**

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

(Pembelajaran Jarak Jauh), tidak terkecuali pada pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing. Proses pembelajaran daring seyogianya melibatkan penguasaan teknologi, komunikasi, dan internet yang harus dikuasai oleh pengajar maupun pemelajar untuk menunjang jalannya kegiatan belajar mengajar.

Septriani (2021, hlm. 72) menyampaikan bahwa pembelajaran BIPA secara jarak jauh tentu saja memiliki perbedaan yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan tatap muka secara langsung. Berbagai media digital yang saat ini tersedia harus dapat dimanfaatkan secara maksimal guna mencapai target kompetensi yang diharapkan. Pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan harus meminimalisir segala bentuk kemungkinan hambatan yang dihadapi. Cara yang diterapkan juga dapat berinovasi dengan teknologi yang semakin hari semakin maju. Para pemelajar di bidang pengajaran BIPA juga dituntut untuk memanfaatkan aspek-aspek digital tersebut, terutama dalam pembelajaran daring.

Hal tersebut berpengaruh pula pada bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Bahan ajar yang semula konvensional berubah menjadi digital agar proses pembelajaran dapat tetap dilaksanakan tanpa dibatasi oleh jarak, ruang, dan waktu. Keberadaan bahan ajar dalam suatu kegiatan pembelajaran memiliki peran yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Prastowo (2011, hlm. 28) bahan ajar merupakan sebuah susunan atas bahan-bahan yang berhasil dikumpulkan dan berasal dari berbagai sumber belajar yang dibuat secara sistematis. Sejalan dengan itu, menurut Pannen (dikutip Setiawan, 2007) bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut Prastowo (2014, hlm. 138) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik itu informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai pemelajar dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Misalnya, buku pelajaran, modul, *handout*, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya. Keberadaan bahan ajar merupakan bagian dari sistem

yang tidak boleh ditiadakan dalam pembelajaran. Apabila salah satu sistem itu tidak dihadirkan, maka akan mengganggu kelancaran sistem yang lainnya.

Manfaat bahan ajar antara lain membuat kegiatan belajar lebih menarik, memberikan kesempatan pemelajar untuk belajar secara mandiri, serta memberikan kemudahan kepada pemelajar dalam mempelajari kompetensi yang harus dikuasainya. Menurut Suryani, dkk (2020, hlm, 358) bahan ajar konvensional/cetak pada era modern ini mengalami pergeseran sehingga tuntutan pembelajaran dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Selain itu, dengan adanya bahan ajar cetak tersebut pemelajar juga masih memiliki kendala dalam memahami beberapa materi yang ada dalam bahan ajar.

Berkenaan dengan hal tersebut, dibutuhkan bahan ajar berbasis digital yang dapat digunakan oleh berbagai kalangan baik secara daring maupun luring. Yuliana, dkk (2021, hlm. 37) menyampaikan bahwa diperlukan sebuah pengembangan bahan ajar digital yang dikemas secara menarik dengan memadukan berbagai kombinasi gambar, video, dan animasi untuk mendukung keberhasilan pembelajaran karena melihat potensi positif yang diberikan dari penggunaan bahan ajar digital interaktif. Tentu saja penyusunan bahan ajar digital ini tetap perlu mempertimbangkan konten atau isi materi yang sesuai dengan kurikulum, perkembangan dan kebutuhan pemelajar. Selain itu, perlu dilakukan pembaruan konten/isi bahan ajar secara berkesinambungan, sehingga bahan ajar digital yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan dalam belajar dan mampu mendukung pembelajaran daring yang tengah dilaksanakan saat ini akibat adanya pandemi Covid-19 yang belum selesai.

Khamidah, dkk (2019, hlm. 95) menjelaskan bahwa penerapan dan penggunaan bahan ajar digital interaktif sangat mendukung pembelajaran karena mampu memberikan manfaat positif bagi kegiatan pembelajaran, meningkatkan prestasi belajar siswa, karena bahan ajar ini dapat memvisualisasikan materi dengan jelas melalui gambar, video, dan animasi, didesain secara menarik, dan dapat berinteraksi dengan siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat merubah pemikiran siswa tentang materi yang abstrak menjadi lebih konkrit. Sejalan dengan itu, bahan ajar digital interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi pemelajar dan membuat penyampaian materi lebih mudah dan efisien dan mendukung untuk

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3  
BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING**

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

belajar mandiri dengan menggunakan sumber belajar yang relevan (Buchori, 2019; Sinaga dan Situmorang, 2015).

Bahan ajar dalam pembelajaran BIPA tentunya harus dirancang sejalan dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan aspek keterampilan berbahasa yang terdapat dalam pembelajaran BIPA yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak memegang peran fundamental terhadap perkembangan pembelajaran bahasa, terutama dalam pembelajaran bahasa asing maupun bahasa kedua, dalam hal ini pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing.

Menyimak sebagai keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif dan apresiatif tidak hanya mampu memahami pesan dalam bahan simakan tetapi memberikan umpan balik berupa respons. Andriyanto (2017, hlm. 118) berpendapat bahwa pembelajaran menyimak seringkali belum diperhatikan secara serius seperti halnya keterampilan berbahasa yang lainnya. Arah pembelajaran yang belum terstruktur dengan baik akan mempengaruhi sukses atau tidaknya proses belajar menyimak. Pelaksanaan pembelajaran yang belum terencana dengan baik akan memberi dampak negatif terhadap proses maupun hasil belajar.

Melalui keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa, pembelajar dapat memenuhi kebutuhan berkomunikasi dengan lingkungan untuk memahami bahasa lisan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hermawan (2012) yang menyatakan bahwa pentingnya peran menyimak bukan saja karena bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi, tetapi juga karena menyimak menempati ruang paling besar dalam aktivitas komunikasi. Lima puluh persen aktivitas komunikasi didominasi oleh menyimak. Keterampilan berkomunikasi dalam pembelajaran bahasa tidak hanya mencakup keterampilan menyampaikan pesan, tetapi juga meliputi keterampilan menerima pesan.

Menurut Tarigan (2015, hlm. 28) menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Harmer (2012, hlm. 187) menyatakan pentingnya menyimak karena ketika menyimak terjadi proses penyerapan informasi antara

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3  
BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING**

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

pengajar dan pembelajar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa peranan keterampilan menyimak dalam proses pembelajaran bahasa sangat besar karena keterampilan menyimak merupakan kunci utama pembuka gerbang pengetahuan bahasa. Melalui keterampilan menyimak yang bersifat reseptif, akan terserap banyak informasi yang sangat dibutuhkan oleh pembelajar. Kemampuan menyimak bahasa asing akan mempengaruhi kemampuan berbicara mereka (Zeng, 2014, hlm. 142). Sebab itulah bahan ajar menyimak sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi pembelajar asing. Meski begitu, tidak sedikit kendala maupun problematika keterampilan menyimak yang ditemukan di lapangan.

Terkait kendala tersebut, temuan survei yang dilakukan Alwasilah (2000, hlm. 127) para pengajar BIPA di Australia melaporkan kesulitan yang dialaminya, di antaranya adalah karena lemahnya keterampilan menyimak dan kesulitan menguasai afiksasi bahasa Indonesia, serta kendala akademis yang berkaitan dengan metodologi pengajaran BIPA. Saputri (2012, hlm. 2) mengatakan bahwa ketersediaan bahan ajar BIPA khusus menyimak sangat terbatas, terlebih lagi beberapa bahan ajar seperti menyimak untuk BIPA yang berbasis *multimedia*, sehingga sampai saat ini media pembelajaran interaktif BIPA belum berkembang secara maksimal. Sejalan dengan itu, Arumdyahsari dan Susanto (2016, hlm. 829) menyatakan bahwa analisis kebutuhan pada pelajar BIPA tingkat madya, para pembelajarnya mengharapkan suatu bentuk bahan ajar BIPA yang menarik baik desain maupun isi, mudah dipahami, materi bisa dipraktikkan langsung, memuat banyak latihan, adanya gambar ilustrasi, dan terdapat pembelajaran budaya. Terkait dengan kesulitan menyimak tersebut, bahan pengayaan berbentuk video dengan pendekatan *Scaffolding* dirancang dalam penelitian ini untuk membimbing pembelajar BIPA khususnya ketika belajar atau berlatih keterampilan menyimak.

Berkaitan dengan itu, Badrus (2012, hlm. 2) mengatakan, selama ini besarnya minat penutur asing untuk mempelajari bahasa Indonesia tidak didampingi dengan bahan ajar yang selaras dengan keinginan penutur asing dalam mempelajari bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari langkanya buku-buku bahan ajar yang beredar di toko buku yang terkait dengan bahan ajar BIPA. Keterbatasan bahan ajar ini menjadi masalah penting yang sering dihadapi pengajar BIPA dalam kegiatan pembelajaran. Pengajar BIPA mengalami kesulitan memilih

atau menentukan materi pembelajaran yang tepat dalam rangka membantu penutur asing mencapai kompetensi yang diinginkan. Oleh karena itu, perlu adanya bahan ajar BIPA sebagai penyeimbang besarnya minat penutur asing untuk belajar bahasa Indonesia.

Selain itu, bahan ajar BIPA yang sesuai dengan tujuan program BIPA sangat besar manfaatnya bagi program BIPA karena dalam bahan ajar BIPA bisa dimasukkan kekayaan jati diri, karakter, dan budaya bangsa Indonesia. Sejalan dengan itu, Mustakim (2003) juga mengungkapkan bahwa belum semua buku BIPA menyajikan materi atau informasi tentang aspek-aspek sosial budaya masyarakat Indonesia. Hal itu terbukti dari 43 judul buku BIPA 5 yang diamati, ternyata yang menyajikan materi tentang aspek-aspek sosial budaya masyarakat Indonesia hanya 24 buah atau 56%. Sisanya, sebanyak 19 judul buku atau 44% tidak menyajikan materi tersebut.

Berdasarkan hasil analisis dari fenomena-fenomena sebelumnya, hal ini memberikan gambaran betapa pentingnya meningkatkan jumlah dan mutu bahan ajar dan bahan pengayaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing. Selain itu, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa penutur asing dapat lebih efektif dalam mempelajari bahasa Indonesia jika penutur asing tersebut juga mempelajari atau dihadapkan dengan lingkungan sosial, budaya, dan adat istiadat yang ada di Indonesia, jikalau tidak memungkinkan secara fisik pun, diharapkan pembelajaran jarak jauh tetap mempertimbangkan aspek-aspek tersebut dimuat dengan apik dan menarik dalam bahan ajar ataupun bahan pengayaan. Dengan demikian, aspek budaya dinilai sangat penting jika dimuatkan di dalam bahan ajar BIPA. Penutur asing sulit untuk dapat mengimplementasikan bahasa Indonesia secara baik dan benar jika tidak diiringi dengan pengetahuan tentang aspek sosial budaya masyarakat Indonesia. Oleh sebab itu, salah satu hal yang penting dan mendasar bagi penutur asing dalam belajar bahasa Indonesia adalah dengan memberikan muatan-muatan kondisi budaya Indonesia di dalam bahan ajar BIPA. Kesadaran penutur asing terhadap budaya Indonesia dapat membantu penutur asing dalam mengaktualisasikan diri secara tepat di dalam bahasa Indonesia. Penutur asing tidak hanya mengetahui bahasanya saja, tetapi juga bisa menerapkannya di dalam kehidupan nyata secara tepat yang sesuai dengan kultur

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3  
BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING**

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

orang Indonesia (Prasetyo, 2015, hlm. 5). Terlebih apabila pemelajar BIPA dari mancanegara yang hendak berwisata ke Indonesia, pemelajar membutuhkan informasi mengenai tujuan wisata di Indonesia yang terkait dengan bahasa dan budaya setempat.

Terkait hal tersebut, dibutuhkan video pembelajaran keterampilan menyimak digital BIPA yang memuat budaya Indonesia. Hal ini sejalan dengan isu utama pendidikan yang dibahas dalam G20. Dilansir dari laman resmi BI, G20 adalah forum kerja sama multilateral yang terdiri dari 19 negara utama dan Uni Eropa (EU). G20 merepresentasikan lebih dari 60% populasi bumi, 75% perdagangan global, dan 80% PDB dunia. Anggota G20 terdiri dari Afrika Selatan, Amerika Serikat, Arab Saudi, Argentina, Australia, Brasil, India, Indonesia, Inggris, Italia, Jepang, Jerman, Kanada, Meksiko, Republik Korea, Rusia, Perancis, Tiongkok, Turki, dan Uni Eropa.

Tahun 2022, Indonesia secara resmi memegang Presidensi Group of Twenty (G20) selama setahun penuh. Momentum presidensi ini hanya terjadi satu kali setiap generasi (lebih dari 20 tahun sekali) dan harus dimanfaatkan sebaik mungkin untuk memberi nilai tambah bagi pemulihan Indonesia, baik dari sisi aktivitas ekonomi, pendidikan, maupun kepercayaan masyarakat domestik dan internasional. Terdapat empat isu utama bidang pendidikan yang akan didorong dalam forum G20 yaitu Kualitas Pendidikan untuk Semua (*Universal Quality Education*), Teknologi Digital dalam Pendidikan (*Digital Technologies in Education*), Solidaritas dan Kemitraan (*Solidarity and Partnership*), serta Masa Depan Dunia Kerja Pasca Pandemi Covid-19 (*The Future of Work Post Covid-19*).

Pandemi membawa perubahan cepat di berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, sehingga memaksa semua orang untuk belajar adaptif, salah satunya melalui instrumen teknologi digital. Terdapat akselerasi yang luar biasa dalam pemanfaatan teknologi digital di dunia pendidikan pada masa pandemi. Untuk itulah, teknologi diangkat sebagai salah satu isu prioritas dalam forum G20 *on Education and Culture* tahun 2022 (Suryaningsih, 2022).

Teknologi digital dalam pendidikan tidak hanya tentang kontribusi fisik teknologi sebagai alat bantu pembelajaran (*learning tools*) melainkan konsep multidimensional. Mengutip salah satu definisi teknologi pembelajaran menurut

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3  
BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING**

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

*Association for Educational Communications and Technology (AECT)*, yaitu “*educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*” (Januszewski dan Molenda, 2008, hlm.1). Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi belajar serta meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat.

Terkait dengan pendidikan dan kebudayaan tersebut, video pembelajaran interaktif BIPA dipilih untuk memuat lokawisata Indonesia dengan pertimbangan terkait Destinasi Super Prioritas (DSP) yang menjadi arahan Presiden melalui Surat Sekretariat Kabinet Nomor: B-652/Seskab/Maritim/11/2015 pada tanggal 6 November 2015. Pada tahun 2019, pemerintah mengerucutkan kembali fokus pembangunan ke lima tempat yang kemudian dikenal sebagai 5 DSP yaitu Borobudur, Mandalika, Labuan Bajo, Danau Toba dan Likupang, yang dalam penelitian ini dipilih tiga lokawisata. Dalam arahan pada tahun 2019, Presiden Joko Widodo menegaskan beberapa poin penting di antaranya peningkatan kualitas SDM dan promosi besar-besaran. Hal ini sejalan dengan pembahasan sebelumnya, selain untuk menjadi ajang promosi kebudayaan dan destinasi Indonesia kepada pelajar BIPA yang berasal dari berbagai negara di seluruh dunia, pemilihan ketiga tempat wisata ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia melalui lokawisata Indonesia.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya maka proses pendidikan pada masa kini harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan yang terjadi akibat *triple disruption* dan mempertimbangkan pembelajaran agar sesuai dengan generasi serta capaian pembelajaran BIPA agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mangkus dan sangkil.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti menentukan rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kebutuhan bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding*?
2. Bagaimanakah desain atau rancangan bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding*?
3. Bagaimanakah pengembangan bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding*?
4. Bagaimanakah implementasi bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding*?
5. Bagaimanakah evaluasi produk dan respons pelibat pada bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding*?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan acuan rumusan masalah, tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan kebutuhan pengajar BIPA akan bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak BIPA 3.
2. Merancang bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding*.
3. Mengembangkan bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding*.
4. Mengimplementasikan bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding*.
5. Mendeskripsikan evaluasi produk dan respons pelibat pada bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding*.

### D. Manfaat Penelitian

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3 BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING**

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

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini meliputi manfaat teoretis dan manfaat praktis yang dijelaskan sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pada pembelajaran BIPA dan dapat digunakan sebagai bahan pengayaan pembelajaran sebagai penunjang untuk mendukung ekosistem kegiatan belajar mengajar BIPA terutama dalam keterampilan menyimak. Pengembangan bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding* merupakan suatu kebaruan dan inovasi bahan ajar keterampilan menyimak digital untuk pembelajaran BIPA yang dapat digunakan oleh pengajar maupun pemelajar secara daring atau luring. Selain itu, bahan pengayaan pembelajaran digital ini diharapkan dapat turut memberikan manfaat kepada keilmuan BIPA serta menjadi sumbangsih pembangunan dan promosi negara di kancah internasional melalui bidang pendidikan sesuai amanat Presiden Republik Indonesia.

#### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil pengembangan konten pembelajaran video interaktif ini diharapkan dapat manfaat bagi pengguna sebagai berikut.

- a. Bagi pengajar BIPA, bahan pengayaan ini diharapkan dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran dan meningkatkan minat pemelajar dalam mempelajari BIPA serta memberikan materi dan bahan latihan untuk meningkatkan kemampuan menyimak BIPA bagi pemelajar daring maupun luring.
- b. Bagi pemelajar BIPA, bahan pengayaan interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi pemelajar dalam mempelajari bahasa dan budaya melalui lokawisata Indonesia, serta pemelajar BIPA dapat memanfaatkan bahan pengayaan ini sebagai latihan menyimak baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga pemelajar dapat mempelajari, menambah kosakata bahasa Indonesia dan mengembangkan keterampilan menyimak. Bahan pengayaan interaktif keterampilan menyimak BIPA 3 bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia pemelajar serta menarik

kembali minat pemelajar di seluruh dunia untuk mempelajari BIPA pasca pandemi, tanpa terpaut jarak dan waktu.

### E. Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman atau persepsi serta menghindar perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul tesis. Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu “Pengembangan Bahan Pengayaan Interaktif Keterampilan Menyimak BIPA 3 Bermuatan Lokawisata Indonesia Berbasis Pendekatan *Scaffolding*” maka definisi operasional yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut.

#### 1. Bahan Pengayaan Interaktif

Bahan pengayaan interaktif bermuatan lokawisata Indonesia berbasis pendekatan *Scaffolding* dalam penelitian ini merupakan serangkaian video interaktif berisi materi dan tes yang termanifestasi dalam seri video interaktif yang berkesinambungan. Video interaktif dalam penelitian ini adalah bahan pengayaan yang mengkombinasikan unsur suara, gambar diam dan gambar hidup, ilustrasi, yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran dengan pengajar dan pemelajar. Video interaktif ini berkedudukan sebagai bahan pengayaan yang digunakan sebagai penunjang atau pelengkap bahan ajar yang berisi tentang wawasan dan pengetahuan pemelajar terkhusus mengenai lokawisata Indonesia. Pada video interaktif, terjadi interaksi aktif yakni hubungan timbal balik antara pengguna atau dalam hal ini pemelajar BIPA 3 dengan media itu sendiri, sehingga menyimak tidak hanya terjadi satu arah saja, melainkan pemelajar dapat langsung merespons dengan *tools* atau fasilitas yang tersedia pada media yang digunakan yakni Nearpod. Nearpod merupakan *platform* ruang pembelajaran yang menghadirkan interaksi pengajar dan pemelajar serta memungkinkan pemelajar memberikan respons dalam pembelajaran interaktif. Bahan pengayaan dalam penelitian ini berbentuk video interaktif yang berisi simakan dengan panduan, konten materi, soal tes menyimak, dan pertanyaan reflektif yang diintegrasikan dalam NearPod.

#### 2. Keterampilan Menyimak BIPA 3

Amirush Shaffa Fauzia, 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN PENGAYAAN INTERAKTIF KETERAMPILAN MENYIMAK BIPA 3  
BERMUATAN LOKAWISATA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SCAFFOLDING**

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

Keterampilan menyimak BIPA 3 dalam penelitian ini merupakan level kecakapan yang materinya disesuaikan dengan SKL BIPA Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017. Adapun kemampuan yang dimaksud adalah mampu memahami pokok pikiran dan menemukan informasi detail dari dengarannya pada video mengenai lokawisata Indonesia yakni Danau Toba, Candi Borobudur, dan Likupang.

### 3. Lokawisata Indonesia

Lokawisata merupakan tempat wisata atau obyek wisata yang dapat digunakan untuk tempat rekreasi atau berwisata. Lokawisata adalah tempat maupun keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya Tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan. Lokawisata dalam penelitian ini dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran menyimak BIPA 3 yakni Danau Toba di Sumatra utara, Candi Borobudur di Magelang Jawa Tengah, dan Likupang di Manado Sulawesi Utara.

### 4. Pendekatan *Scaffolding*

Pendekatan *Scaffolding* dalam penelitian ini merupakan pendekatan dengan memberikan dukungan belajar secara bertahap. Dukungan belajar yang dimaksud adalah pemberian bantuan kepada pemelajar selama tahap awal pembelajaran dan mengurangi bantuan tersebut ketika pemelajar mampu mengerjakan sendiri. Bantuan dalam penelitian ini berbentuk panduan dan instruksi terbimbing dan terarah serta bantuan visual dalam simakan yang terkandung di dalam video interaktif.

## F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah bahan pengayaan berupa video interaktif dengan pendekatan *Scaffolding* dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Video interaktif ini digunakan sebagai bahan pengayaan pembelajaran keterampilan menyimak BIPA untuk pemelajar BIPA tingkat 3 yang dirancang secara mandiri dan fleksibel.
2. Bahan pengayaan yang dikembangkan dalam penelitian ini mencakup materi keterampilan menyimak dengan elemen kompetensi untuk memahami pokok pikiran dalam suatu tuturan yang disampaikan dengan jelas dan berkaitan dengan hal-hal umum yang ditemukan saat bekerja, belajar, dan bersantai. Materi dikhususkan pada destinasi wisata Indonesia yakni Candi Borobudur, Danau Toba, dan Likupang.
3. Bahan pengayaan video interaktif menggunakan pendekatan *Scaffolding* yakni pembelajaran bertahap yang memberikan sejumlah bantuan berupa arahan, teks, gambar, maupun petunjuk-petunjuk sejak awal pembelajaran yang sedikit demi sedikit bantuan tersebut akan dikurangi secara bertahap sehingga pada akhir pembelajaran pemelajar mampu mengerjakannya secara mandiri.
4. Video dirancang dengan memanfaatkan *software Wondershare Filmora 11*.
5. Video interaktif dikembangkan dengan aplikasi berbasis web NearPod.
6. Video interaktif yang dikembangkan mudah diakses kapan pun dan di mana pun dengan syarat koneksi internet yang baik terpenuhi.
7. Video interaktif dilengkapi dengan simakan, animasi, gambar bergerak, gambar diam, musik dan video yang disesuaikan dengan materi yang dikembangkan.