

**PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL BERTEMA  
KEBUDAYAAN INDONESIA BERBANTUAN QR CODE SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN LINTAS BUDAYA BIPA TINGKAT MENENGAH**

**Aswan <sup>1✉</sup>, Astri Imeldawati <sup>2</sup>, Lilis Siti Sulistyaningsih <sup>3</sup>  
hikayatashwansha@upi.edu**

Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan  
Sastra  
Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya peminat bahasa Indonesia bagi penutur asing. Melihat antusias pemelajar BIPA yang setiap tahun bertambah, hal ini berdampak pada kesediaan media ajar BIPA yang cenderung masih sedikit. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah buku digital bertemakan kebudayaan Indonesia. Buku yang dikembangkan berlandaskan pada Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017. Peneliti menggunakan media QR Code sebagai alat bantu dalam menghubungkan bahan ajar budaya Indonesia dengan pemelajar BIPA melalui buku digital. Keterampilan yang menjadi fokus pengembangan buku ini adalah keterampilan menyimak pada BIPA tingkat menengah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan R&D dengan model ADDIE. Model pengembangan ini memiliki lima tahapan yang harus diikuti yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berdasarkan dari tahapan ini, didapatkan hasil penelitian berupa produk yaitu buku digital bertema kebudayaan Indonesia berbantuan QR Code untuk pembelajar lintas budaya BIPA menengah. Buku yang dikembangkan berisi kebudayaan Indonesia mulai dari tari tradisional, baju adat, makanan khas, dan sebagainya. Selain itu, peneliti memasukkan pantun sebagai pengantar materi dalam menambah unsur estetik. Konten ini dipilih tidak hanya untuk pembelajaran bahasa semata, melainkan sebagai pembelajaran lintas budaya sekaligus memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia. Berdasarkan hasil dari pengembangan buku ini, dapat dikatakan bahwa pengembangan buku digital bertema kebudayaan Indonesia berbantuan QR Code sebagai media pembelajaran lintas budaya BIPA tingkat menengah dapat digunakan dalam pembelajaran BIPA.

Kata Kunci: buku digital, media QR Code, lintas budaya, pemelajar BIPA

*Abstract*

*This research is motivated by the increasing interest in Indonesian for foreign speakers. Seeing the enthusiasm of BIPA students who increase every year, this has an impact on the willingness of BIPA teaching media which tends to be still small. Based on this, this research aims to develop a digital book with the theme of Indonesian culture. The book developed is based on Permendikbud Number 27 of 2017. Researchers use QR Code media as a tool in connecting Indonesian cultural teaching materials with BIPA students through digital books. The skill that is the focus of the development of this book is listening skills at intermediate level BIPA. The method used in this research is the R&D development method with the ADDIE model. This development model has five stages that must be followed, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Based on this stage, the research results were obtained in the form of a product, namely a digital book with the theme of Indonesian culture assisted by the QR Code for intermediate BIPA cross-cultural learners. The book developed contains Indonesian culture starting from traditional dances, traditional clothes, special foods, and so on. Besides, the researcher included rhymes as an introduction to the material in adding aesthetic elements. This content was chosen not only for language learning but as cross-cultural learning as well as introducing the diversity of Indonesian cultures. Based on the results of the development of this book, it can be said that the development of digital books on the theme of Indonesian culture with the help of the QR Code as a medium-level cross-cultural learning medium for BIPA can be used in BIPA learning.*

*Keywords: digital books, QR Code media, cross-culture study, BIPA students*

## PENDAHULUAN

Perkembangan pembelajaran BIPA saat ini berjalan begitu pesat. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan minat pemelajar BIPA yang membludak. Khususnya untuk pemelajar BIPA di tingkat Universitas, setiap tahun meningkat drastis (Kusmiatun, et. at., 2017). Berdasarkan hasil data yang dikeluarkan oleh Kemendikbud (2012), paling tidak sudah tercatat 45 lembaga di seluruh dunia yang telah mengajarkan BIPA. Data tersebut menyebar di lembaga-lembaga kursus dan perguruan tinggi di seluruh dunia. Menurut Ellsa dan Rahmawati (2020) perkembangan minat pemelajar BIPA ini sangat berpengaruh pada kebutuhan dan kesediaan media pembelajaran. Perkembangan tersebut sudah seharusnya ditunjang dengan media pembelajaran yang memadai. Sederhannya, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat memengaruhi kualitas dan capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran sejatinya dapat memberi stimulus dalam mempelajari empat aspek keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Ketersediaan media pembelajaran BIPA saat ini masih sangat minim, terkhusus pada pembelajaran kebudayaan Indonesia. Hal ini sangat merisaukan karena media sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran BIPA. Padahal media pembelajaran memiliki banyak manfaat. Media pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas materi agar tidak terlalu verbalistis. Media pembelajaran juga bermanfaat dalam menumbuhkan gairah belajar pemelajar BIPA secara khususnya karena pemelajar dapat berinteraksi

langsung dengan sumber belajar. Hadirnya media dalam pembelajaran juga memungkinkan pemelajar dapat belajar mandiri sesuai kemampuan visual, bakat, auditori, bahkan kinestiknya. Selain itu, ada media dalam pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, serta daya indera. Sederhannya, media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Susilana & Capi, 2009; Kustandi, 2011; Yuriananta, et al., 2019).

Seturut dengan asumsi sebelumnya, Violensia (2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dalam konteks BIPA digunakan sebagai alat untuk mempermudah kinerja pengajar dalam menyampaikan materi bahasa Indonesia. Selain itu, dapat mempermudah pemelajar BIPA dalam memahami pembelajaran di kelas. Sederhannya, dapat dikatakan bahwa dengan adanya media yang baik akan membuat interaksi antara pengajar dan pemelajar jadi lebih efektif (Riyanti, et al. 2019).

Pembelajaran BIPA tidak terlepas dari proses pengenalan unsur-unsur budaya yang ada di Indonesia. Mempelajari bahasa berarti mempelajari budaya karena dua hal ini merupakan satu kesatuan yang memiliki keterkaitan. Eksistensi bahasa Indonesia secara global tidak akan pernah lepas dengan budaya yang ada di Indonesia. Budaya dapat menjadi elemen pendukung dalam menginternasionalkan bahasa Indonesia. Tidak hanya kebahasaan, kebudayaan juga memiliki peran yang sangat penting dalam sarana diplomasi secara lintas budaya. Indonesia memiliki

banyak potensi budaya yang dapat diperkenalkan kepada pemelajar BIPA, di antaranya adat istiadat, tari-tarian, tempat bersejarah, dan sebagainya.

Menurut Suyitno (2018) pengembangan materi yang berkaitan dengan budaya Indonesia dalam pembelajaran BIPA harus berada di ruang lingkup pengenalan serta pengayaan budaya Indonesia. Pengenalan budaya Indonesia kepada pemelajar BIPA diharapkan dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Elemen-elemen materi yang harus dikenalkan adalah perilaku budaya, pengetahuan budaya, dan benda-benda budaya. Pembekalan pengetahuan budaya Indonesia yang mumpuni pada pemelajar BIPA adalah untuk menumbuhkan sikap positif dan apresiatif pemelajar BIPA terhadap budaya yang ada di Indonesia.

Menurut Widiatmika et. al. (2019) dalam mengembangkan media untuk pemelajar BIPA, peneliti harus memperhatikan silabus, materi, dan jenis evaluasi yang akan digunakan. Hal ini dilihat pada latar belakang pemelajar BIPA yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan penutur asli. Salah satu faktor yang paling penting diperhatikan adalah perbedaan budaya pemelajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media untuk pemelajar BIPA 3 (menengah). Media yang disusun disesuaikan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 27 Tahun 2017 dan menjadikan BIPA jenjang menengah sebagai sasaran utama media yang dibuat. Keterampilan utama yang menjadi dasar dalam pengembangan media ini adalah keterampilan menyimak berbasis kebudayaan Indonesia. Berlandaskan pada

elemen kompetensi dan indikator lulusan 2.3. Capaian yang diharapkan dari penyusunan media ini adalah pemelajar mampu memahami pokok pikiran dari informasi yang telah disajikan, mengidentifikasi fungsi sosial atau tujuan, merangkum pokok pikiran, memberikan tanggapan serta dapat menyimpulkan isi dari informasi yang telah disajikan.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah buku digital bertema kebudayaan Indonesia berbantuan QR Code. Pemilihan buku digital dan QR Code sebagai dasar pengembangan media didasari oleh tuntutan zaman yang semakin kompleks. Zaman ini sangat dibutuhkan media yang relevan dan sesuai dengan zaman pemelajar BIPA. Adapun Pengembangan media pembelajaran lintas budaya untuk pembelajar BIPA perlu untuk dilakukan sebagai bentuk penguatan materi ajar lainnya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Suprihatin (2015) yang menyatakan bahwa kebutuhan untuk mengembangkan buku ajar berbasis budaya dan kearifan lokal pada mahasiswa BIPA perlu dilakukan. Buku-buku yang memuat tema kearifan lokal harus dikembangkan untuk menguatkan dan menjelaskan materi bahasa lainnya sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia pemelajar BIPA.

Penelitian yang membahas QR Code secara umum pernah diteliti di bidang medis salah satunya untuk pembelajaran obat herbal menggunakan. Selain itu, penggunaan QR Code sering digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan promosi dan informasi di kebun binatang. Tidak hanya itu, di bidang sejarah QR Code juga pernah digunakan dalam mengenal

benda-benda bersejarah di museum. Di bidang pendidikan biologi, QR Code digunakan dalam mengembangkan modul berbasis QR Code pada materi sistem reproduksi manusia yang terintegrasi kepada Al-Quran dan hadits sebagai sumber belajar biologi pada kelas XI SMAN 1 Punggur (Zakaria et al., 2019; Wijaya & Gunawan, 2016; Manu & Enstein, 2019; Ataji et al., 2019).

Penelitian terkait pemanfaatan QR Code sebagai media dalam pembelajaran masih jarang dilakukan. Terlebih lebih lagi untuk pengembangan media untuk pemelajar BIPA. Penelitian terdahulu terkait dengan QR Code pernah diteliti oleh Yunus et. al. (2020) berjudul “Acquisition of Vocabulary in Primary Schools Via Gopic with Qr Code”. Penelitian ini mengungkapkan bahwa media QR Code dapat dijadikan media di dalam pembelajaran bahasa. Salah satunya dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman bahasa dan penguasaan kosakata siswa di sekolah formal. Selain itu, Nafisah dan Ghofur (2020) pernah meneliti QR Code untuk pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android dalam Pembelajaran IPS”. Penelitian ini membuktikan bahwa QR Code memiliki korelasi dengan perkembangan zaman dan situasi sosial pemelajar yang rata-rata memiliki gawai. Adapun penelitian Murtisari (2020) berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Tematik dengan Aplikasi QR Code and Scanner pada Siswa Kelas V Mi Al- Mahmud Kumpulrejo 01 Salatiga Tahun Ajaran 2019/2020” mengungkapkan bahwa penggunaan QR Code dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu, belum ditemukan penelitian yang memiliki kesamaan dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu banyak menerapkan QR Code untuk pembelajaran di sekolah pada umumnya. Hal inilah yang menjadi dasar bagi penelitian ini bahwa belum ditemukan penelitian yang membahas bagaimana penggunaan media QR untuk pemelajar BIPA. Melalui telisik pustaka secara sistematis, dapat dikatakan bahwa penelitian yang akan dilakukan belum pernah diteliti sehingga dapat terjamin orisinalitasnya.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau yang sering disebut Research and Development. Menurut Seel dan Richey (1994) metode penelitian pengembangan merupakan proses mengalihwahkan spesifikasi konten dan desain ke dalam bentuk fisik. Pengembangan “Buku Digital Bertema Kebudayaan Indonesia Berbantuan QR Code sebagai Media Pembelajaran Lintas Budaya BIPA Tingkat Menengah” ini menggunakan model ADDIE.

ADDIE merupakan singkatan dari Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Awalnya model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) ini adalah untuk merancang dan mengembangkan sistem pembelajaran. Model penelitian ini dipilih karena lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan metode dan model pengembangan yang sudah dijelaskan sebelumnya, bagian ini berisi penjelasan terkait tahap-tahapan dari model ADDIE. Tahapan dimulai dari tahap analisis hingga tahap pengembangan. Penelitian ini hanya sampai tangan pengembangan. Tahapan

implementasi dan evaluasi dilakukan setelah produk ini divalidasi oleh ahli. Adapun hasil dari setiap tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

### *Analyze*

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran BIPA, kemudian menganalisis Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017 sebagai acuan dalam mencari solusi yang disesuaikan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini.

Berdasarkan telusuran pustaka, ditemukan bahwa masalah utama dari pembelajaran BIPA adalah kurangnya media ajar yang berkaitan dengan kebudayaan Indonesia. Padahal, kebudayaan merupakan unsur utama dalam membantu pemelajar mempelajari bahasa baru. Masih jarang ditemukan media ajar yang relevan dengan pemelajar BIPA masa kini. Melihat celah ini, peneliti merasa perlu dilakukan pengembangan media yang bertemakan kebudayaan Indonesia dalam menunjang pembelajar BIPA lintas budaya.

Telaah kurikulum dan silabus BIPA berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 27 Tahun 2007. Telaah pada kurikulum ini merupakan upaya paling relevan karena mengingat standar silabus dalam menentukan materi ajar pembelajaran BIPA berpatokan pada Permendikbud tersebut. Melalui telisik yang telah dilakukan, klasifikasikan sebagai berikut.

Pengembangan unit kompetensi di atas berdasarkan Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017 pada unit kompetensi BIPA 3 dalam keterampilan menyimak. Hal yang dikembangkan adalah pada bagian pemelajar mampu memahami pokok pikiran dari program radio atau televisi berkaitan dengan berita sehari-hari. Berdasarkan unit kompetensi ini, peneliti mengembangkan materi yang akan dijadikan bahan ajar ke dalam bentuk buku digital. Melalui buku digital berbantuan QR Code, tayangan bertemakan kebudayaan akan lebih mudah diakses oleh pemelajar BIPA. Peneliti

menjadikan pemelajar BIPA jenjang menengah dan keterampilan menyimak sebagai sasaran utama dalam pembuatan media ajar ini. Hal dilihat sangat relevan karena hingga saat ini media ajar bertemakan budaya masih sangat jarang ditemukan.

Konten budaya yang dipilih merupakan kebudayaan Indonesia yang terdiri atas beberapa jenis kebudayaan. Jenis-jenis kebudayaan yang dijadikan materi dalam pengembangan buku digital di antaranya baju adat, makanan khas Indonesia, minuman herbal Indonesia, tari-tarian, kain khas Indonesia, dan sebagainya. Konten yang dipilih merupakan perwakilan beberapa daerah yang ada di Indonesia, seperti Tarian Adat Papua yang menginterpretasikan Indonesia Timur. Fungsi materi yang dijadikan konten dalam buku ini tidak hanya untuk sebagai bahan ajar BIPA semata melainkan untuk memperkenalkan keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

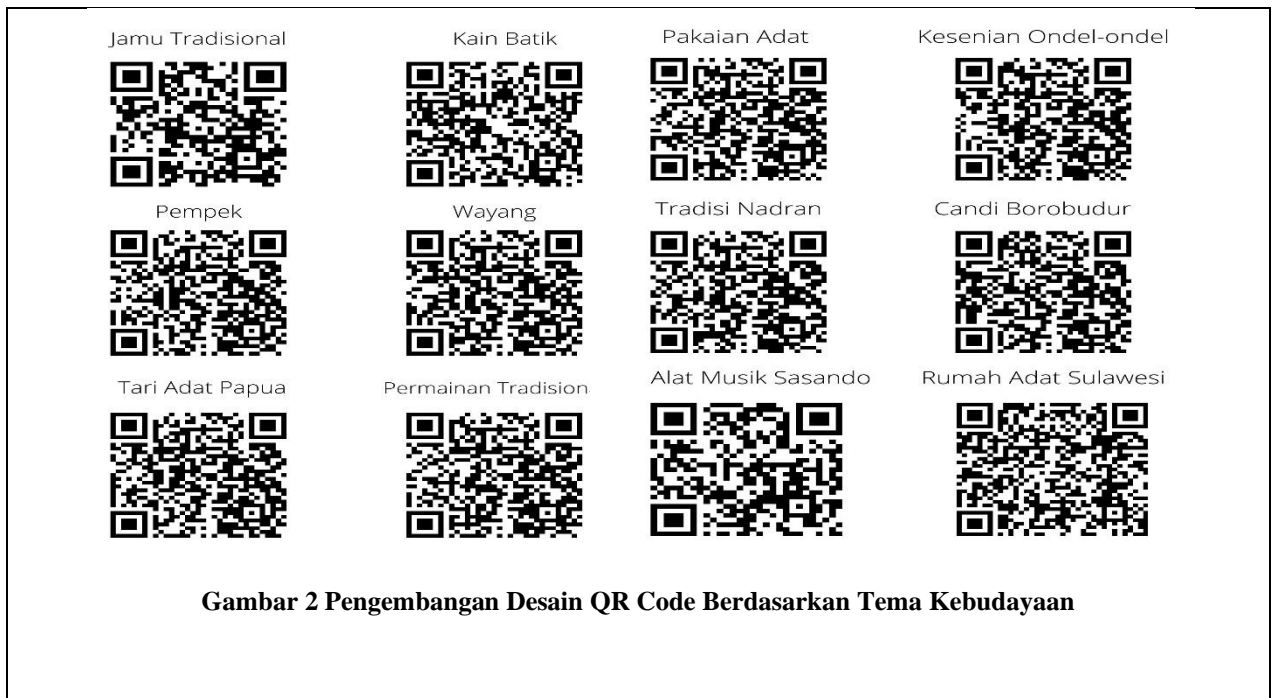
Pengembangan buku digital ini menggunakan pantun untuk menambah kesan estetik dan menambah wawasan terkait budaya. Peneliti menggunakan pantun sebagai pengantar sebelum pemelajar memindai kode yang berisi audio visual terkait materi. Penggunaan pantun bertujuan untuk memberi kesan agar media yang digunakan lebih menarik dan tidak monoton. Pantun yang digunakan dalam media ini beragam. Tidak hanya pantun empat baris saja, melainkan menggunakan beberapa jenis pantun lainnya, salah satunya adalah pantun kilat atau yang sering disebut karmina. Pantun ini terdiri atas dua baris. Baris pertama merupakan sampiran dan baris kedua merupakan isi. Selain itu, ada juga penggunaan gurindam dua baris. Umumnya pantun ini merupakan sebab akibat. Baris pertama yang merupakan sebab dan baris kedua merupakan akibat. Adanya pantun sebagai pengantar materi ajar diharapkan dapat membuat pemelajar semakin penasaran dengan materi yang ditautkan dalam QR Code.

## Design

Langkah awal yang dilakukan sebelum desain buku digital dilakukan adalah menetapkan konten atau materi ajar. Buku digital yang dikembangkan adalah bertemakan budaya Indonesia. Artikelnya peneliti mencari konten yang tepat untuk pemelajar BIPA 3. Berdasarkan hasil

analisis pada bagian sebelumnya, ada dua belas konten kebudayaan yang akan dimasukkan ke dalam buku. Melalui topik atau tema yang sudah ditetapkan, peneliti mencari video yang sudah ada di Youtube untuk dijadikan bahan ajar. Hal ini untuk memudahkan peneliti dalam menyelesaikan media ini. Konten yang akan didesain ke dalam buku digital sebagai berikut.





Cara membuat QR Code seperti gambar di atas adalah dengan mencari konten terlebih dahulu, lalu menyalin konten yang ingin dijadikan materi di dalam buku digital. Kemudian, peneliti membuka aplikasi Canva di website untuk mengubah pranala yang sudah disalin ke bentuk QR Code. Setelah aplikasi Canva dibuka, peneliti membuat halaman kosong dengan judul poster sebagai halaman dasar pembuatan QR Code. Pranala yang sudah disalin kemudian ditempel di bagian kanan. Setelah ditempel, QR Code akan muncul dan siap untuk dikembangkan ke dalam buku digital.



Gambar 3 Tampak Depan Buku





Gambar 4 Tampak Depan Buku

Berdasarkan gambar 3 dan 4 di atas, penggunaan warna halaman sampul dibuat terang, tetapi dipilih warna yang tidak terlalu mencolok. Hal ini bertujuan agar dapat menarik minat calon pembaca yakni pemelajar BIPA. Selain itu, pada bagian halaman sampul disertakan juga gambar yang mencirikan budaya Indonesia berupa animasi yang mengenakan pakaian adat dengan memegang bendera merah putih. Hal ini menjadikan simbol bahwa media yang dibuat berisikan budaya yang tentunya berasal dari Indonesia.

### ***Development***

Tahap pengembangan ini, peneliti mengimplementasikan konten ke dalam *layout* yang sudah dijelaskan bagian sebelumnya. Pengembangan buku digital ini meliputi pengimplementasian materi, memasukan ilustrasi pendukung, dan memasukan QR Code sebagai media

lembut tetapi masih memiliki efek terang saat dilihat oleh mata. Hal ini bertujuan agar warna pada huruf dan warna pada latar selaras, sehingga terpenuhi aspek keterbacaannya. Peneliti juga memilih jenis huruf yang terkesan standar karena bertujuan agar pemelajar

penghubung pemelajar BIPA dengan bahan ajar audio visual. Adapun proses pengembangan sebagai berikut.

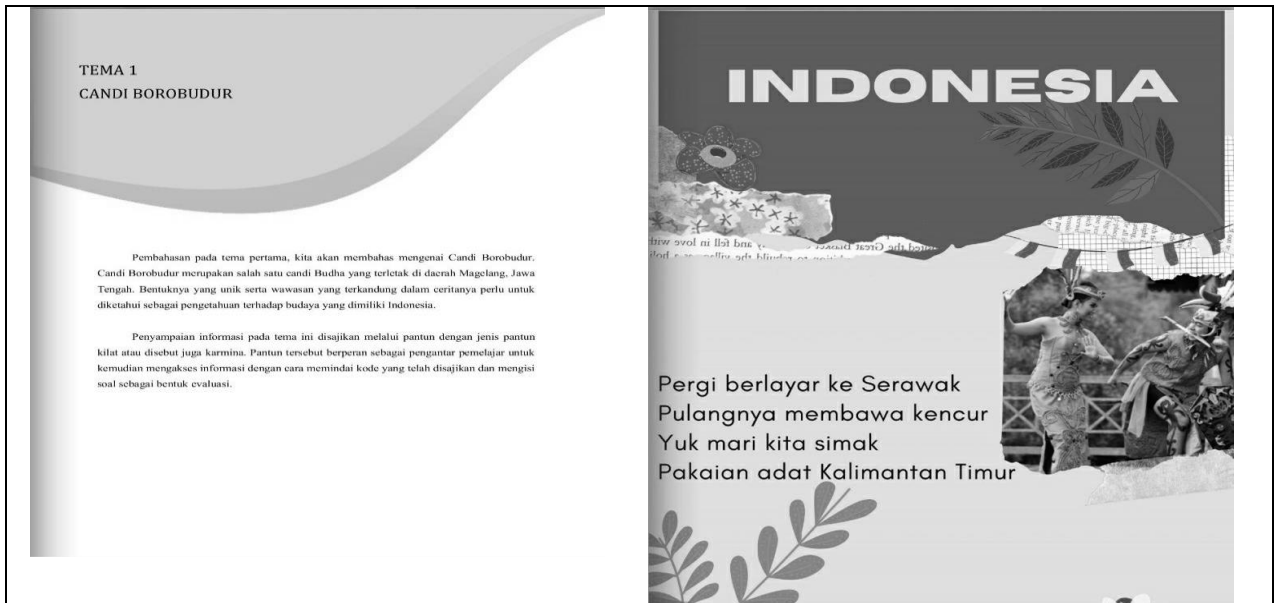


Gambar 5 Tampak Halaman Buku Digital

Berdasarkan gambar 5 di atas, dapat dikatakan bahwa sebelum memasukan konten utama, peneliti menyajikan terlebih dahulu kata pengantar yang bertujuan sebagai penjelasan alasan buku digital ini dikembangkan. Selain itu, bagian selanjutnya dijelaskan mengenai daftar isi layaknya buku pada umumnya untuk mempermudah calon pembaca dalam melayak halaman kebudayaan-kebudayaan yang disajikan. Selanjutnya, bagian penduluan peneliti menjelaskan sekilas terkait budaya yang ada di Indonesia dan yang dikembangkan.

Adapun dalam pemilihan warna pada bagian ini, peneliti memilih warna yang terkesan

merasa mudah saat membacanya. Ukuran huruf yang digunakan disesuaikan dengan aspek keseimbangan pada gambar. Selain itu untuk memudahkan calon pemelajar dalam membaca, juga agar tercapainya kesan estetik.



Gambar 6 Tampak Isi Buku Digital



Gambar 7 Contoh Salah Satu Bagian Konten

Dapat dilihat pada gambar 6 dan 7 di atas, bahwa buku ini digital ini dikemas sesederhana mungkin agar dapat menarik minat pemelajar. Selain itu, bab ini tidak menampilkan banyak kalimat. Pada bab tersebut, materi yang dibahas adalah pakaian adat Kalimantan Timur. Bab ini memuat informasi-informasi seputar pakaian adat Kalimantan Timur dengan pantun sebagai pengantar dalam

mengakses informasi tersebut melalui pindai kode. Setelah menyimak tayangan, pemelajar mampu melatih keterampilan menyismaknya melalui latihan soal pada kode berikutnya. Pada bagian ini, ada tiga soal yang dikembangkan seperti berikut. *Bagaimana tanggapan Anda mengenai pakaian adat Kalimantan Timur? Apa saja informasi yang Anda peroleh setelah menonton tayangan tersebut? Tulislah*

*pengalamann Anda apabila memiliki pengalaman yang berkaitan dengan pakaian adat!* Soal nomor satu merupakan tingkat soal C2 karena pemelajar diminta untuk menjelaskan tanggapannya terhadap tayangan yang telah disismaknya. Soal nomor dua merupakan C2 karena berdasarkan informasi yang ia peroleh

pemelajar mampu membuat rangkuman informasi. Soal nomor tiga merupakan C2 karena pemelajar diminta mengemukakan pengalaman pribadinya yang berkaitan dengan topik pada tayangan. Untuk mencapai indikator capaian, peneliti membuat mengembangkan rubrik penilaian sebagai berikut.

**Tabel 1.** Rubrik Penilaian

No	Aspek yang dinilai/Kriteria	3	2	1
1	Kesesuaian Antara Jawaban dengan Informasi yang Terdapat pada Tayangan	Pemelajar menjawab setiap soal dengan jawaban yang sesuai antara jawaban dengan informasi yang disampaikan pada tayangan.	Beberapa jawaban pemelajar tepat dan sesuai dengan informasi yang disampaikan pada tayangan.	Tidak ada jawaban yang sesuai dengan tayangan.
2	Kelengkapan Jawaban	Pemelajar menjawab dengan lengkap berdasarkan tayangan yang telah disajikan.	Pemelajar hanya menyebutkan beberapa informasi berdasarkan tayangan yang disajikan.	Pemelajar hanya menyebutkan satu hingga dua informasi yang diperoleh dari tayangan.
3	Ketepatan Ejaan	Seluruh jawaban sesuai dengan ejaan KBBI.	Terdapat beberapa ejaan yang tidak sesuai.	Tidak ada jawaban yang sesuai dengan ejaan KBBI.
<p>Perhitungan Skor  <math display="block">\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \text{nilai yang diperoleh}</math></p>				

Berdasarkan tabel di atas, rubrik dikembangkan berdasarkan tiga aspek utama. Pertama adalah korelasi antara jawaban dengan informasi yang ada pada tayangan. Hal ini menjadi penting untuk dijadikan aspek penilaian karena pemahaman seseorang dapat terukur ketika apa yang telah disimak berkorelasi dengan jawaban. Kedua adalah kelengkapan jawaban. Jadi, indikator utama adalah pertanyaan harus dijawab

secara lengkap dan kalimat harus selesai. Terakhir adalah ketepatan Ejaan. Ketepatan ejaan merupakan salah satu unsur yang penting dalam penelitian ini karena mengingat pemelajar BIPA sebagai penutur asing. Jadi, aspek ejaan juga menjadi pertimbangan.

**SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dari pengembangan buku ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku digital bertema

kebudayaan Indonesia berbantuan QR Code sebagai media pembelajaran lintas budaya BIPA tingkat menengah dapat digunakan dalam pembelajaran BIPA. Buku ini memuat 12 budaya Indonesia yang dipilih dari berbagai daerah yang ada di Indonesia. Konten yang dipilih tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar, melainkan difungsikan sebagai alat untuk memperkenalkan Indonesia. Konten yang dipilih adalah bahan ajar audiovisual yang ditautkan ke dalam buku digital sehingga dapat diakses oleh pemelajar BIPA. Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan, sehingga perlu ditindaklanjuti dalam menyempurnakan pengembangan buku digital ini. Penelitian ini masih terbatas dari segi penerapan terhadap pemelajar BIPA sehingga perlu diujicobakan pada pemelajar BIPA.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ataji, H. M. K., Sutanto, A., & Lepiyanto, A. 2019. Pengembangan Modul Berbasis Qr Code Technology pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Dengan Terintegrasi Kepada Al-Quran Dan Hadits Sebagai Sumber Belajar Biologi Kelas XI SMAN 1 Punggur. *Bioedusiana*, 4(1): 17—25.
- Dick, W. & Carey, L. 1996. *The Systematic Dessign of Instuction*. New York: Harper Collins Publishers.
- Ellsa, S. & Rahmawati, L. E. 2020. Pengembangan Media Kartu Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(3): 199—206.
- Kemendikbud. 2012. *Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*. (<http://badanbahasa.kemendikbud.go.id/lamanbahasa/bipa> diakses 27 September 2018).
- Kusmiatun, A., Suyitno, I., HS, W., & Basuki, I. H. 2017. Identifying Features of Indonesian for Speakers of Other Languages (BIPA) Learning for Academic Purposes. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 3(4): 197—207.
- Kustandi, C. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Manu, G. A. & Einstein, J. 2019. Scan QR Code untuk Mengenal Benda-Benda Bersejarah di Museum. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2 (1): 15—19.
- Murtisari, R. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Tematik dengan Aplikasi QR Code And Scanner pada Siswa Kelas V Mi Al- Mahmud Kumpulrejo 01 Salatiga Tahun Ajaran 2019/2020. (*Skripsi*). Salatiga: Institut Agama Islam Negeri.
- Nafisah, D. & Ghofur, A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android dalam Pembelajaran IPS. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2): 144—152.
- Riyanti, A., Zuchdi, D., & Nurhadi. 2019. Gamelan as A Learning Media Speaking Skills to Indonesian Language Students for Foreign Speakers (BIPA). *Journal of Physics: Conference Series*, 1—5.
- Suprihatin, A. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Membaca Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Tingkat Intermediate. *Jurnal Nosi*, 3(3): 297—306.
- Susilana, R & Cepi, R. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyitno, I., dkk. 2018. *Perilaku Belajar dan Pembelajaran BIPA Acuan Dasar Pengembangan Literasi Komunikatif BIPA*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Violensia, I. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar untuk Keterampilan Berbicara Mahasiswa BIPA Tingkat Menengah. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 4(1): 87—93.
- Widiatmika, M., Darmawiguna, I. G. M., & Putrama, I. M. 2019. Pengembangan Film Seri Animasi 3d “Cerita Made” sebagai Media Pembelajaran BIPA di Universitas Pendidikan Ganesha. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(1): 22—32.

- Wijaya, A. & Gunawan, A. 2010. Penggunaan QR Code Sarana Penyampaian Promosi dan Informasi Kebun Binatang Berbasis Android. *Jurnal Bianglala Informatika*, 4(1): 16—21.
- Yunus, M. M., Yen, E. L. Y., Khair, A. H. M. & Yusof, N. M. 2020. Acquisition of Vocabulary in Primary Schools Via Gopic with Qr Code. *AESS Publications*, 9(3): 121—131.
- Yuriananta, R., Suyitno, I., & Hs, W. 2019. Significance of RPG Game in Learning of Reading Comprehension for Beginner BIPA Learners. *ISLLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*, 3(1): 96—103.
- Zakaria, N. Y. K., Zaini, H., Siraj, S., Yunus, M. M. & Hashim, H. 2019. Learning of Medicinal Herbs Using Qr Codes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1—5.
- Seels, B. B. & Richey, R. C. 1994. *Instructional Technology: The Definition And Domains of The Field*. Washington: AECT.