

RUANG BIPA: TEMPAT BELAJAR BAHASA INDONESIA BAGI MAHASISWA ASING LINTAS BATAS

Achmad Ulin Nuha¹, Novi Auliana Putri², Fransaskia Cindy Dewanti³, Muhammad Noor Ahsin⁴

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muria Kudus, Indonesia

Achmadulinn9@gmail.com

Abstrak

Covid-19 atau yang sering kita kenal pandemi telah berdampak besar di seluruh dunia. Pandemi ini berdampak tidak hanya pada perekonomian, tetapi juga pada sektor pendidikan. Di tengah pandemi seperti saat ini, banyak mahasiswa asing yang tidak bisa belajar bahasa Indonesia secara langsung. Ini masalah besar bagi pelajar asing dan guru BIPA. BIPA adalah bahasa Indonesia bagi penutur asing atau istilah untuk program pengajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia menempati urutan ketujuh dengan sekitar 259 juta penutur atau pengguna bahasa. Jumlah ini bisa meningkat, karena sejak tahun 2007 bahasa Indonesia ditetapkan sebagai bahasa resmi kedua di Vietnam. Perhitungan ini diperoleh dari perkiraan jumlah penduduk Indonesia tahun 2009 yang mencapai 230 juta jiwa, penduduk Malaysia 28 juta jiwa, penduduk Brunei 388 ribu jiwa, serta sebagian kecil penduduk Thailand, Singapura dan Timor Leste. Oleh karena itu, bahasa Indonesia sangat penting jika diajarkan kepada penutur asing, karena telah menjadi bahasa internasional dan banyak negara telah menggunakan bahasa Indonesia dalam komunikasi. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (RnD)*. Melalui metode ini, aplikasi Ruang BIPA yang berbasis android dari website 2 APK Bulder Pro merupakan sumber mata pelajaran dan objeknya adalah 23 orang mahasiswa asing dari berbagai negara. Hasil observasi mahasiswa asing menunjukkan bahwa aplikasi Ruang BIPA dapat mempermudah belajar bahasa Indonesia. Tanpa didampingi guru, cukup membaca buku panduan dan belajar secara mandiri dengan Ruang BIPA, serta dibekali dengan pemahaman budaya yang ada di Indonesia khususnya di kota Kudus. Jadi, belajar melalui aplikasi Ruang BIPA itu unik, dapat menjadi solusi pembelajaran jarak jauh di era pandemi.

Kata Kunci: BIPA, edukasi, covid-19

Abstrak

Covid-19 has been turned into a pandemic and it has a huge impact all over the world. This pandemic has an impact not only on the economy but also on the education sector. During a pandemic like this time, many foreign students cannot learn Indonesian in person or face to face. This is a big problem for foreign students and BIPA teachers. BIPA is Indonesian language for foreign speakers or term for the Indonesian language taught program. Indonesian ranks seventh with about 259 million speakers. This number could increase, because since 2007 the Indonesian language has been established as the second official language in Vietnam. This calculation is obtained from the estimated population of Indonesia at 2009 which reaches 230 million inhabitants, Malaysian population 28 million, Brunei population 388 thousand, as well as a small proportion the population of Thailand, Singapore and East Timor. Therefore, Indonesian is very important if taught to foreign speakers, because it has become an international language and many countries have used Indonesian on communication. The method used is Research and Development (RnD). Through this method, the Android-based Ruang BIPA application from the Bulder Pro 2 APK website becomes the subject of the subject resource and the object is 23 foreign students from various countries. The results of observations of foreign students show that the Ruang BIPA application can learn Indonesian. Without being accompanied by a teacher, it is enough to read a guidebook and study independently with the Ruang BIPA, and be equipped with an understanding of the existing cultures in Indonesia, especially in the Kudus city. So, learning through the Ruang BIPA application is unique, it can be a distance learn solution in the pandemic era.

Keywords: language, BIPA, distance learning, media learning

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang meliputi alat bantu pendidik dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan yaitu para pelajar. Media belajar dalam hal-hal tertentu dapat mewakili pendidik menyajikan informasi belajar kepada siswa.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Media pembelajaran berfungsi sebagai sebuah alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Shahzad et al., 2009). Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa tertarik untuk mempelajari suatu materi.

Melalui teknologi berbasis android pembelajaran tidak akan monoton dengan teks saja, tetapi bisa membuat unsur-unsur audio atau visual bahkan animasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Perkembangan pendidikan saat ini dipengaruhi oleh pesatnya kemajuan teknologi informasi, dan komunikasi.

Salah satu teknologi pembelajaran yang ikut berperan dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran dalam jaringan (daring). Proses belajar formal yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan bertujuan untuk menguasai sejumlah kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik sesuai dengan tingkatan pendidikan.

Begitu juga dengan proses belajar di kelas BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) bertujuan untuk mempelajari bahasa Indonesia mulai paling dasar. Dari pembelajaran di kelas BIPA diarahkan pada kegiatan pembelajaran yang dapat

membawa perubahan pada pelajar asing secara terencana.

Interaksi dalam proses belajar BIPA sangat dipengaruhi oleh lingkungan, pendidik, bahan ajar, sumber belajar dan media pembelajaran. Dalam situasi pandemi saat ini proses pembelajaran BIPA sangat terhalang mulai dari sulit untuk bertatap muka, pengajar BIPA sulit untuk keluar negeri, sebaliknya pelajar asing juga sulit untuk ke Indonesia.

Akibatnya antara pendidik BIPA dan pelajar asing sulit dalam melakukan kontrak pembelajaran di era pandemi saat ini. Sebenarnya pendidik bukanlah satu-satunya sumber belajar karena pelajar asing dapat belajar melalui media.

Berdasarkan masalah tersebut perlu adanya solusi untuk mengatasi masalah yang ada. Salah satu alternatifnya adalah membuat media pembelajaran berbasis teknologi untuk memudahkan pembelajaran secara daring atau dalam jaringan. Maka dari itu, untuk mengatasi masalah tersebut, penulis menggagas RUANG BIPA sebagai media pembelajaran yang berbasis android website 2 APK Builder Pro.

Ruang BIPA hadir sebagai solusi cerdas untuk pelajar asing belajar bahasa Indonesia. Selain memperkenalkan bahasa Indonesia, Ruang BIPA juga memperkenalkan budaya di Indonesia khususnya di kota Kudus Jawa Tengah. Adapun keunggulan dari aplikasi BIPA yaitu: pertama, bisa diakses oleh siapa saja, kedua, berbasis android dari website 2 APK Builder Pro, ketiga, ada buku panduan dalam penggunaannya, keempat, bisa belajar mandiri tanpa pendidik, kelima hemat biaya, keenam dilengkapi gambar-gambar visual yang memudahkan pelajar mudah memahami, ketujuh support by ece cream sandwich sampai android 9. Adapun kekurangannya yaitu: pertama,

pembuatannya terlalu lama dan cukup memakan kesabaran, kedua, suara kurang jernih.

Akhirnya pada pembuatan aplikasi edukasi BIPA yakni Ruang BIPA diharapkan mampu mensukseskan para peserta BIPA dan pelajar asing yang belajar bahasa Indonesia secara mandiri, tidak memungut biaya banyak, mudah dan sukses dalam belajar bahasa Indonesia.

RUMUSAN MASALAH

Bedasarkan uraian di atas, agar pembahasan dilaksanakan lebih terarah pada tujuan yang hendak dicapai, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya mengatasi kendala pembelajaran BIPA di era pandemi dengan aplikasi edukasi berbasis android APK?
2. Apakah aplikasi Ruang BIPA berbasis android dengan APK dapat menjadi solusi pembelajaran BIPA pada warga asing di era pandemi?

TUJUAN PENELITIAN

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android. Sedangkan tujuan khusus yang diharapkan yaitu:

1. Mendeskripsikan upaya mengatasi kendala pembelajaran BIPA di era pandemi dengan aplikasi edukasi berbasis android website 2 APK Builder Pro.
2. Mendeskripsikan aplikasi Ruang BIPA berbasis android website 2 APK Builder Pro yang dapat menjadi solusi pembelajaran BIPA pada warga asing di era pandemi.

PEMBAHASAN

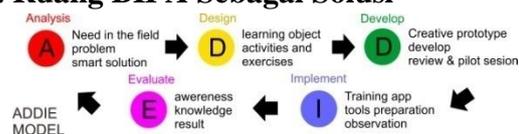
A. Upaya Mengatasi Pembelajaran BIPA

Pada masa pandemi seperti saat ini banyak pelajar asing tidak bisa belajar bahasa Indonesia dengan para pengajar BIPA di negara Indonesia, dan hal ini menjadi masalah besar untuk para pelajar asing dan pengajar BIPA sulit dalam membangun kontrak belajar Bahasa Indonesia bagi pelajar asing.

Aplikasi RUANG BIPA yang berbasis android website 2 APK Builder Pro dapat menjadi solusi cerdas agar pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tetap berjalan dengan baik dan berbeda dengan aplikasi lainnya, seperti kamus dan aplikasi pembelajaran lainnya.

Pada aplikasi RUANG BIPA semua menu berbahasa Indonesia karena difokuskan untuk lebih mudah dalam memahami bahasa Indonesia mulai dari yang paling dasar untuk para pelajar asing yang ingin sukses belajar bahasa Indonesia.

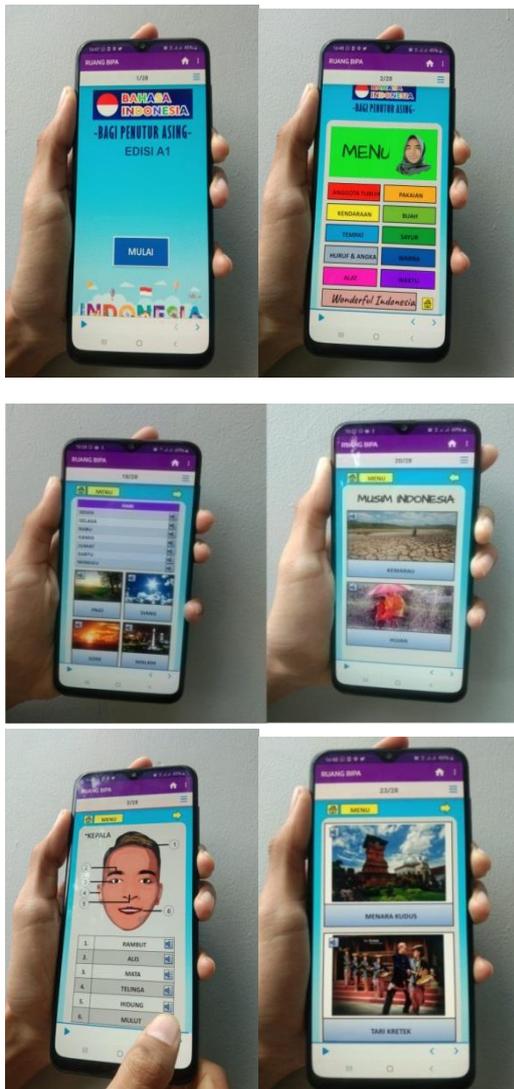
B. Ruang BIPA Sebagai Solusi



Agar dapat mengatasi masalah tersebut maka penulis menawarkan solusi praktis yaitu dengan membuat media pembelajaran yang diberi nama Ruang BIPA. Adapun proses pembuatan aplikasi ini menggunakan android website 2 APK Builder Pro. Selain itu, aplikasi Ruang BIPA bisa diakses diberbagai versi android mulai dari support Android versi ice cream sandwich, jelly bean, kitkat, marshmallow, oreo, and android 9.

Pada aplikasi Ruang BIPA yang memanfaatkan android website 2 APK Builder Pro memiliki menu yang

bervariasi, di dalamnya ada menu-menu menarik yang dikembangkan dengan gambar-gambar dan audio suara agar para pelajar asing dapat lebih mudah dalam menangkap materi yang ada di dalam aplikasi Ruang BIPA. Berikut beberapa tampilan dari aplikasi Ruang BIPA.



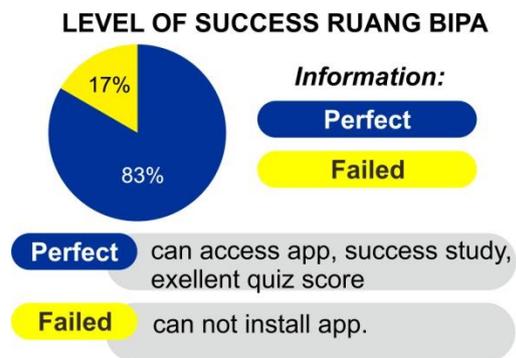
Gambar 1. Beberapa menu di dalam aplikasi Ruang BIPA

Deskripsi hasil analisis pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia bagi Penutur Asing menggunakan Ruang BIPA selama menggunakan aplikasi menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran mengacu pada penerapan pendekatan komunikatif. Hal tersebut ditunjukkan dengan jenis kegiatan

yang terfokus pada pebelajar, bukan pengajar.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran BIPA melalui aplikasi Ruang BIPA dilaksanakan sejak tanggal 4 Oktober sampai 11 Oktober 2020. Kegiatan pembelajaran BIPA melalui aplikasi Ruang BIPA terjadi selama dua jam yang meliputi kegiatan pengenalan melalui buku panduan sampai aplikasi bisa digunakan dan dibuat pembelajaran secara mandiri.

Berdasarkan observasi di lapangan, pembelajaran BIPA dengan mengundang mahasiswa asing untuk memasang aplikasi Ruang BIPA melalui whatsapp dianggap berhasil atau sukses jika para pelajar asing bias menjawab kuis yang telah disediakan di dalam aplikasi Ruang BIPA. Berikut adalah sajian data dengan bentuk diagram lingkaran.



Gambar 2. diagram batang hasil observasi penggunaan Ruang BIPA

PENUTUP

Adapun simpulan pada pembuatan aplikasi RUANG BIPA yaitu, pelajar asing tidak perlu takut untuk tidak bisa belajar bahasa Indonesia lagi karena sedang di era pandemi. Melalui aplikasi BIPA yang menjadi solusi cerdas dalam menjembatani pelajar BIPA agar tetap bisa sukses dalam mempelajari Bahasa Indonesia.

1. Pada aplikasi edukasi berbasis android website 2 APK Builder Pro dapat dimanfaatkan dalam proses belajar bahasa Indonesia bagi penutur asing.
2. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, RUANG BIPA dapat menjadikan pelajar asing berhasil untuk memahami bahasa Indonesia dengan baik dan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Andayani & Wardhani, N. E. (2013). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing di UPT P2B Universitas Sebelas Maret Surakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 11 (1), 140-148.
- Brown, H.D. 2008. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Kedubes USA (Person Education Inc.) pen: Noor Choliz & Yusi A. Pareanom.
- Kusmiyatun, A. (2016). *Mengenal BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: K-Media.
- Rombepajung, J.P. 1988. *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing*. Jakarta: Depdikbud.
- Suyitno, I. 2004. *Pengetahuan Dasar BIPA: Pandangan Teoretis Belajar Bahasa*. Yogyakarta: Grafika Indah.
- Suyitno, I. 2005. *Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing: Teori, Strategi, dan Aplikasi Pembelajarannya*. Yogyakarta: CV. Grafika Indah.
- Rinta, V & Afifatul, M. 2019. *Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing*. PPSDK.
- Rohmadi, M. (2010). *Pragmatik: Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Ruskhan, Abdul Gaffar. 2007. *Pemanfaatan Keberagaman Budaya Indonesia dalam Seminar Pengajaran Bahasa Indonesia Pertemuan Asosiasi Jepang-Indonesia di nanzan Gakuen Training Cnter*. Nagoya: Pusat Bahasa Departemen pendidikan Nasional Republik Indonesia
- Sudjana, N & Rivai, A. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Umar. (2013). *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. *Jurnal Tarbawiyah*, 10 (2), 13-26.