

PENGEMBANGAN BUKU SAKU BIPA BERBANTUAN *QR CODE* MELALUI VOCAROO SEBAGAI PANDUAN MENYIMAK-BERBICARA BAGI PENUTUR ASING (BIPA)

Muhammad Fajar Dewantoro Saputro, Beniati Lestyarini
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya
Universitas Negeri Yogyakarta

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: 1) mengetahui pelaksanaan kegiatan pembelajaran menyimak-berbicara dalam kelas bahasa Indonesia bagi penutur asing; 2) mengembangkan buku saku BIPA berbantuan kode QR melalui aplikasi *Vocaroo* untuk paduan kegiatan menyimak-berbicara bagi penutur asing pemelajar BIPA, dan; 3) mengetahui kelayakan buku saku BIPA berbantuan kode QR melalui aplikasi *Vocaroo* untuk paduan kegiatan menyimak-berbicara bagi penutur asing pemelajar BIPA. Penelitian ini merupakan jenis penelitian penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4D. Hasil penelitian terhadap pelaksanaan pembelajaran menyimak-berbicara di kelas BIPA mendapatkan hasil bahwa kegiatan masih terpaku pada pengajar BIPA dan kurangnya bahan ajar yang dapat diakses pemelajar. Hasil pengembangan produk mendapatkan hasil kelayakan berdasarkan validasi materi dan media. Validasi ahli materi pada aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan penyajian memperoleh rata-rata skor 90,5% dengan kriteria sangat layak. Validasi ahli media pada aspek ukuran buku, desain sampul, dan desain isi memperoleh rata-rata skor 91,3% dengan kriteria sangat layak. Respon uji coba pengembangan dari mahasiswa BIPA tingkat pemula di UNY memperoleh rata-rata skor 83,96% dengan kriteria sangat layak.

Kata Kunci: BIPA, buku saku, kode QR, penelitian dan pengembangan, Vocaroo.

ABSTRACT

The aim of this developmental research is to 1) investigate the implementation of listening-speaking learning activities in Indonesian language classes for foreign learners; 2) develop a QR Code-assisted BIPA pocket book through Vocaroo application as a guide to listening-speaking activities for BIPA learners, and; 3) assess the feasibility of the QR Code-assisted BIPA pocket book through Vocaroo application for a guide to listening-speaking activities among BIPA learners. This research adopts a Research and Development (R&D) approach using the 4D development model. The study on the implementation of listening-speaking learning in BIPA classes found that activities are still focused on BIPA instructors, and there is a lack of learning materials accessible to learners. The research and development of the pocket book titled "Tuturan Lokal: Belajar Menyimak dan Berbicara Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing" yielded a "highly feasible" product rating from both validation experts and BIPA learners. The subject matter expert's validation regarding content relevance, language appropriateness, and presentation received an average score of 90,5%, which was deemed highly feasible. The media expert's validation regarding book size, cover design, and content layout obtained an average score of 91,3%, which is also considered highly feasible. Feedback from testing among beginner-level BIPA students at UNY yielded an average score of 83.96%, indicating high feasibility. The pocketbook titled "Tuturan Lokal: Belajar Menyimak dan Berbicara Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing" was deemed beneficial for enhancing listening-speaking skills among foreign language learners.

Keywords: BIPA, pocketbook, QR code, research and development, Vocaroo

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, pendidikan bahasa Indonesia tidak hanya mencakup dalam negeri saja. Dalam era globalisasi saat ini, peran Indonesia dalam hubungan antarbangsa telah menjadikan bahasa Indonesia signifikan di tingkat global, terutama di Asia Tenggara. Hal ini ditunjang juga oleh posisi penting Indonesia dalam urusan internasional, termasuk penyelesaian konflik global, letak geografis strategis, serta warisan budaya yang telah dikenalkan ke berbagai belahan dunia. Salah satu contohnya adalah bahasa Indonesia yang diakui sebagai salah satu bahasa resmi Konferensi Umum UNESCO yang diresmikan melalui Resolusi 42C/28 dalam sesi Pleno Konferensi Umum UNESCO ke-42 (Adrian, 2023).

Kenyataan ini telah menarik banyak orang asing untuk datang dan belajar bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi, khususnya untuk berbagai kepentingan seperti politik, ekonomi, seni budaya, militer, dan pariwisata. Ada lebih dari 36 negara seperti Amerika Serikat, Italia, Jepang, Jerman, Australia, Korea Selatan, dan Cina, telah secara umum menyediakan pengajaran bahasa Indonesia bagi orang asing. Zulfikar (2015, p. 7) menunjukkan bahwa bahasa Indonesia memiliki potensi besar untuk menjadi bahasa ASEAN yang mendasar dalam persiapan untuk Komunitas ASEAN 2015 karena posisi Indonesia kedudukan nasional Indonesia yang signifikan di kawasan Asia Tenggara.

Hingga saat ini, bahasa Indonesia telah diajarkan kepada orang asing di berbagai negara melalui berbagai lembaga pendidikan, baik di dalam maupun di luar negeri. Di dalam negeri, sekitar 45 lembaga telah menawarkan pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), termasuk di perguruan tinggi dan lembaga kursus. Sementara itu, pengajaran BIPA di luar negeri telah dilakukan oleh sekitar 36 negara di seluruh dunia melalui lebih dari 130 lembaga, seperti perguruan tinggi, pusat kebudayaan asing, KBRI, dan lembaga kursus (Ilham & Rosyanti, 2021, p. 3).

Pentingnya pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing dikarenakan bangsa Indonesia semakin menjadi tujuan populer bagi orang-orang dari luar negeri. Fenomena globalisasi dan pasar bebas telah mengakibatkan peningkatan jumlah orang asing yang tinggal dan belajar di Indonesia. Bahasa

Indonesia menjadi kebutuhan yang penting bagi mereka agar dapat berkomunikasi secara efektif. Selain itu, mempelajari Bahasa Indonesia juga membantu mereka untuk memahami lebih dalam tentang Indonesia, termasuk suku, budaya, tradisi, dan aspek-aspek lain yang terkait dengan negara ini.

Fenomena yang terjadi di kehidupan nyata adalah pemanfaatan pembelajaran BIPA, khususnya materi-materi ajar, hanya tercakup pada lingkungan kelas belajar saja. Padahal idealnya, materi-materi BIPA, khususnya bagi pemula, dapat dijamak bagi setiap orang-orang asing yang berkunjung ke Indonesia, baik sebagai pemelajar maupun bukan pemelajar. Menurut Pratiwi (2019, p. 10), kesulitan utama pada pembelajaran BIPA terdapat pada sulitnya melafalkan beberapa alfabet dalam bahasa Indonesia. Hal ini ditambah dengan perbedaan latar belakang budaya di Indonesia dengan negara asing. Contoh kasus yang sering dilihat adalah perbedaan dialek dan tutur bahasa yang sangat signifikan antara materi ajar BIPA di kelas dengan yang sebenarnya terjadi pada masyarakat lokal.

Banyak penutur asing yang masih kesulitan menyimak dan menangkap bahasa dari orang-orang lokal yang dinilai cenderung terlalu cepat atau memiliki dialek yang berbeda. Terkadang hal ini dapat memicu kesalahpahaman dalam komunikasi. Penduduk lokal pun juga tidak semuanya memiliki kemampuan berbahasa asing atau *gadget* yang memadai untuk membantu komunikasi. Dampaknya, komunikasi antara penutur asing dan penduduk lokal seringkali dilakukan dengan cara non verbal atau dengan isyarat.

Keterampilan menyimak memiliki keterkaitan erat dengan keterampilan berbicara, sehingga dalam konteks materi pembelajaran, keterampilan menyimak dan berbicara saling terkait satu sama lain (Kusmiatun, 2016, p. 67). Akan tetapi, tersedianya materi pembelajaran khusus untuk keterampilan menyimak dan berbicara dalam pembelajaran BIPA masih sangat terbatas. Menurut Subektiningsih (2009), diketahui bahwa latihan-latihan yang terdapat dalam buku ajar masih kurang dapat melatih kemampuan komunikasi bagi penutur asing karena penekanan pada pengembangan keterampilan menyimak dan berbicara hanya sebatas pada pemahaman saja. Selain itu, semua pengantar latihan masih disampaikan dalam bahasa Inggris. Sejalan dengan pendapat tersebut, Pratiwi (2019, p. 12) menambahkan

bahwa penutur asing masih mengalami kesulitan dalam mencari sumber belajar secara daring yang dapat digunakan sebagai latihan pembelajaran. Mayoritas sumber pembelajaran tersebut hanya memberikan penjelasan secara teoretis tanpa memberikan contoh langsung yang konkret. Hal ini sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti terhadap kegiatan pembelajaran di kelas BIPA. Pada kebanyakan sumber modul ajar yang ada, contoh-contoh praktik menyimak-berbicara masih kurang jumlahnya dan sulit untuk diakses diluar modul-modul ajar dari pengajar BIPA tersebut.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti, kesulitan yang didapat oleh pemelajar BIPA di kelas terdapat pada kesulitan dalam mengenal pelafalan bunyi-bunyi di bahasa Indonesia yang dapat dipraktikan dalam menyimak atau berbicara secara langsung. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Aziza (2013) bahwa kesulitan utama yang dihadapi pemelajar BIPA, salah satunya pemelajar asal Irak dan Vietnam, terdapat pada pelafalan bunyi bahasa (fonem) dan pemakain struktur kalimat yang terjadi karena perbedaan morfologi bahasa dari pemelajar asal negara tersebut. Hasil analisis peneliti pada pemelajar BIPA tingkat pemula di kelas UNY DISS dan KNB UNY menambahkan bahwa kesulitan pelafalan fonem tersebut juga bersamaan dengan kurangnya sumber materi bahan ajar yang dapat diakses dan dipelajari oleh pemelajar BIPA. Bahan ajar tersebut seperti contoh-contoh dialog, contoh artikulasi kata, contoh ekspresi bahasa, dan kosakata ungkapan-ungkapan khusus di masyarakat. Oleh karena itu, mayoritas pemelajar BIPA masih kesulitan mengenal pengucapan berbagai macam kosakata bahasa Indonesia karena kurangnya contoh-contoh pada bahan ajar tersebut.

Permasalahan ini dapat diatasi dengan memaksimalkan perkembangan teknologi yang berkembang pesat dalam media pembelajaran yang digunakan. Albahlal (2019) berpendapat bahwa pengimplementasian teknologi praktis dapat mempermudah pengguna dalam mempelajari hal baru, termasuk dalam hal ini adalah bahasa kedua. Hwang *et al* (2014) menyebutkan bahwa salah satu cara pembelajaran yang efektif adalah melalui evaluasi yang dilakukan dan dipraktikan secara langsung oleh pemelajar. Oleh karena itu, pengaplikasian teknologi modern ke dalam teknologi media cetak dapat membantu

pemelajar dalam melakukan praktik evaluasi secara langsung mengingat belum adanya media ajar mandiri yang terintegrasi teknologi. Melalui praktik mandiri tersebut, pemelajar dapat berlatih kemampuan menyimak dan berbicara tanpa terikat pada kegiatan pembelajaran di kelas atau sumber bahan ajar yang terbatas.

Kode QR (*Quick Response Code*) adalah jenis barcode dua dimensi yang diperkenalkan oleh perusahaan Jepang, Denso Wave, pada tahun 1994. Kode QR merupakan perkembangan dari teknologi barcode satu dimensi yang lebih umum dikenal sebagai kode batang (Aktas, 2017). Kode QR memungkinkan berbagai jenis informasi untuk diakses dengan cepat. Pengguna dapat dengan mudah melihat, menggunakan, dan menyimpan informasi dengan memindai kode QR menggunakan aplikasi pembaca kode QR seperti Google Lens.

Buku saku dipilih karena dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sehingga memungkinkan kegiatan belajar menyimak-berbicara dilakukan di mana saja dan kapan saja. Sementara itu, penggunaan *Vocaroo* di buku saku dapat memberikan kesempatan bagi pemelajar untuk praktik menyimak dan berbicara melalui sistem kode QR yang sudah tersedia pada aplikasi, dan dapat dicetak melalui buku saku sehingga memudahkan akses bagi pemelajar. Tersedianya buku saku menyimak dan berbicara untuk pemelajar BIPA tingkat pemula diyakini dapat mendukung pembelajaran menyimak dan berbicara secara mandiri dan praktis.

Berangkat dari permasalahan yang ada, peneliti bertujuan untuk 1) mengetahui pelaksanaan kegiatan pembelajaran menyimak-berbicara dalam kelas bahasa Indonesia bagi penutur asing; 2) mengembangkan buku saku BIPA berbantuan kode QR melalui aplikasi *Vocaroo* untuk paduan kegiatan menyimak-berbicara bagi penutur asing pemelajar BIPA, dan; 3) mengetahui kelayakan buku saku BIPA berbantuan kode QR melalui aplikasi *Vocaroo* untuk paduan kegiatan menyimak-berbicara bagi penutur asing pemelajar BIPA. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan ide dan tujuan permasalahan tersebut dalam bentuk karya tulis ilmiah dengan judul “Pengembangan Buku Saku BIPA Berbantuan *QR Code* Melalui Aplikasi *Vocaroo* Sebagai Panduan Menyimak-Berbicara Bagi Penutur Asing”.

Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA)

Kusmiatun (2016, p. 1) menjelaskan bahwa BIPA adalah bentuk kursus bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran penutur asing. Fokus pembelajarannya ada pada pemelajar yang buka penutur asli bahasa Indonesia. Oleh karena itu, BIPA bertujuan untuk mengajarkan keterampilan berbahasa Indonesia kepada penutur-penutur asing. Menurut Permendikbud RI No. 27 Tahun 2017, tujuan umum dari Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) adalah menyelenggarakan program kursus dan pelatihan untuk menciptakan lulusan yang memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar dalam berbagai konteks, keperluan, dan tujuan, baik lisan maupun tulisan. Tujuan dari pembelajaran BIPA ini terutama untuk menguasai empat bidang kompetensi bahasa, yang tergantung pada levelnya, meliputi kemampuan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

Secara hakikat, penutur asing yang memperlajari bahasa Indonesia memiliki tujuan yang bervariasi dalam memperlajari bahasa Indonesia di luar kompetensi ajar tersebut. Suyata (2000, p. 6) berpendapat bahwa penutur asing memperlajari bahasa Indonesia dengan beragam tujuan, mulai dari komunikasi sehari-hari seperti berbicara dengan sopir, menawar barang, dan bertanya arah jalan, hingga penguasaan bahasa untuk keperluan resmi seperti mengikuti kuliah atau mengajar bahasa Indonesia. Oleh karena itu, terdapat tiga tujuan utama bagi penutur asing dalam memperlajari bahasa Indonesia, yaitu (1) memperoleh keterampilan dasar dalam berkomunikasi antarpersonal, (2) memahami konsep dan prinsip bahasa Indonesia secara ilmiah, dan (3) mengeksplorasi kebudayaan lokal dengan semua aspeknya (Suyata, 2006, p. 6). Sejalan dengan bagaimana kita belajar bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing juga dilakukan secara bertahap. Mulai dari belajar untuk kepentingan praktis, setelah itu belajar lebih dalam yang berkaitan dengan ilmiah, dan akhirnya sampai pada tahap penguasaan kebudayaan lokal.

Jenis program BIPA diselenggarakan dalam dua kelompok besar, yaitu kelompok program umum dan kelompok program khusus. Program umum adalah kelompok BIPA yang

fokus pembelajarannya hanya khusus belajar bahasa Indonesia mulai dari tingkat dasar hingga mahir. Sementara itu, program khusus adalah program pembelajaran bahasa Indonesia untuk kepentingan yang lebih spesifik, seperti kuliah, pendidikan militer, kepentingan diplomasi, kepentingan penelitian, dan lain sebagainya. Bentuk kelompok program khusus tidak memberikan tahapan secara berjenjang, tetapi dilakukan dalam satu paket dengan tujuan dan kepentingan pemelajar yang pasti.

Dari berbagai macam definisi dan tujuan yang beragam tersebut, hal paling penting bagi penutur asing dalam memperlajari bahasa Indonesia adalah bagaimana bahasa Indonesia dapat digunakan dalam berkomunikasi di masyarakat. Oleh karena itu, fokus pembelajaran BIPA tidak dapat sepenuhnya terletak pada aspek tata bahasa. Meskipun tata bahasa tetaplah penting dan tidak boleh diabaikan, pembelajaran BIPA, terutama bagi penutur asing pemula, juga harus menitikberatkan pada keterampilan komunikasi yang baik. Fokus utama pembelajaran BIPA pada tingkat pemula adalah pengenalan bahasa Indonesia dan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia. Pendekatan ini dapat diaplikasikan baik dalam kegiatan mengajar maupun menggunakan media ajar.

Keterampilan Menyimak

Menyimak merupakan salah satu bentuk keterampilan dalam berbahasa. Nurhayani (2010) berpendapat bahwa menyimak berarti mendengarkan dan memahami bunyi bahasa. Menyimak tentu saja berbeda dengan mendengarkan, meskipun memiliki keterkaitan makna yang sama. Hamid (2015) juga mengemukakan bahwa kemampuan menyimak merupakan kemampuan berbahasa yang bersifat rerpresif dan mendominasi kemampuan bahasa lainnya. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia menghabiskan 45% waktunya untuk menyimak, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan 9% untuk menulis (Rivers, 1978, p. 62). Lebih lanjut lagi, Iskandarwassid dan Sunendar (2011) menambahkan bahwa menyimak bahasa merupakan kegiatan penguasaan informasi dalam suatu kelas belajar yang dilakukan dengan upaya kesadaran mental.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa menyimak merupakan suatu proses mengonstruksi makna

terhadap informasi yang diterima dalam rangka mencapai tujuan tertentu untuk informasi tertentu dengan penuh kesadaran. Keterampilan menyimak tentu sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Menyimak merupakan cara dasar manusia dalam berkomunikasi dengan sesamanya, baik menggunakan bahasa yang sama maupun bahasa yang berbeda, guna memperoleh informasi yang baik dan benar. Oleh karena itu, keterampilan menyimak perlu dikembangkan selaras dengan keterampilan berbahasa yang lain untuk menyiapkan kepadanan komunikasi yang efektif.

Keterampilan Berbicara

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), berbicara merupakan kegiatan berkata, bercakap, dan berbahasa. Kegiatan berbicara merupakan sumber pendapat seseorang dapat terlahirkan. Lebih lanjut lagi, Setyonegoro (2013) berpendapat bahwa berbicara merupakan kemampuan berkomunikasi dengan bahasa sebagai media. Berbicara tidak hanya sekadar mengeluarkan bunyi-bunyi verbal bahasa, tetapi juga didampingi oleh ekspresi tubuh dan wajah dalam menyampaikan suatu pendapat.

Berbicara merupakan kegiatan lanjutan dari menyimak. Setelah mendengar bunyi-bunyi bahasa, pendengar akan belajar untuk merancang dan menyampaikan pendapatnya berdasar informasi yang telah disimak. Hal ini juga ditambahkan oleh Nurjamal (2011, p. 4) yang berpendapat bahwa seseorang dinilai mempunyai keterampilan berbicara yang baik apabila sudah mampu mengutarakan ide, pikiran, gagasan, atau perasaan kepada orang lain dan dipahami oleh orang tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa berbicara merupakan aktivitas bercakap yang dihasilkan dari kegiatan menyimak yang bertujuan untuk menyampaikan ide, pikiran, gagasan, dan informasi secara sadar menggunakan ucapan verbal dan ekspresi tubuh.

Media Pembelajaran Buku Saku

Buku dapat diartikan sebagai salah satu bentuk sumber bacaan yang memiliki fungsi sebagai sumber bahan ajar dalam bentuk media cetak. Menurut Prastowo (2013, p. 167), buku bisa berisi ilmu pengetahuan hasil analisis kurikulum yang tertulis. Berdasarkan Peraturan

Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 02 Tahun 2008 (2008, p. 2) tentang buku, membagi buku menjadi 4, yaitu buku teks, buku panduan pendidik, buku referensi, dan buku pengayaan atau evaluasi.

Buku saku sendiri dapat diartikan secara sederhana sebagai buku berukuran kecil yang dapat dimasukkan ke dalam saku dan mudah dibawa ke mana-mana (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2012). Setyono (2013, p. 44) secara lebih lanjut mengatakan bahwa buku saku dapat diartikan sebagai buku berukuran kecil, ringan, mudah dibawa, dan dapat dibaca kapan saja. Meikahan dan Kriswanto (2015) menyatakan bahwa buku saku adalah buku berukuran kecil yang berisi tulisan dan gambar berupa penjelasan yang dapat mengarahkan atau memberi petunjuk mengenai sebuah pengetahuan, dan mudah dibawa kemana-mana. Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa buku saku merupakan buku yang berukuran kecil, ringan, dan mudah dibawa dimana saja dan kapan saja, sebagai pemberi petunjuk atau informasi yang praktis. Buku saku hampir mirip dengan buku panduan karena sifatnya yang memandu penggunaannya.

Media buku saku tentunya memiliki karakteristik tersendiri. Husain dan Puspasari (2015) menyatakan bahwa buku saku memiliki karakteristiknya masing-masing yang berbeda dengan buku ajar biasa karena ukurannya. Karakteristik ini dapat berupa kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya. Kelebihan buku saku yaitu: (a) ukuran bukunya kecil, sehingga mudah dibawa dan dibaca; (b) isi buku lebih ringkas; (c) isi mudah dipahami karena materi bacaan relatif sedikit; (d) biaya pencetakan buku yang relatif lebih murah; dan (e) dapat dijadikan sebagai media hafalan. Sementara itu, kelemahan buku saku yaitu: (a) tulisan buku yang berukuran kecil; (b) isi buku relatif terbatas; dan (c) mudah hilang karena ukurannya yang kecil (Husain & Puspasari, 2015).

QR Code

Quick Response Code atau *QR Code* merupakan salah satu teknologi yang meningkat dalam dunia informatika seiring dengan perkembangan *smartphone*. Penggunaan *QR Code* telah tersebar luas ke banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan proses pembelajaran. *QR code* atau kode QR sendiri dibuat oleh perusahaan Jepang,

Denso Wave, pada tahun 1994 (Law & Simon, 2015). Kode QR terbentuk dari modul-modul hitam yang tersusun dalam pola persegi dan berlatar putih (Durak *et al*, 2016, p. 45).

QR Code merupakan salah satu teknologi modern yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan, berdasarkan pendapat dari Malik (2010, p. 38), yaitu: 1) memiliki kapasitas yang lebih tinggi dibanding barcode satu dimensi; 2) kemampuan menyimpan berbagai informasi sesuai kebutuhan; 3) penggunaan yang mudah; 4) dapat dibaca meski dengan kerusakan 30%; 5) mampu dibaca dari segala arah untuk mengurangi kesalahan pemindaian; 6) tidak menyita banyak ruang; dan 7) cocok digunakan pada media ajar inovatif atau pada pembelajaran langsung. Burns (2016), juga menambahkan kelebihan kode QR dalam pembelajaran diantaranya; 1) memudahkan akses material ke siswa; 2) menghubungkan sumber-sumber digital secara langsung dan gratis ke siswa; 3) mendorong siswa untuk tertarik pada sebuah konten materi ajar; dan 4) membantu siswa membagikan tugas dan pekerjaan ke guru atau sesama siswa.

Penggunaan kode QR yang mudah sangat memungkinkan untuk diaplikasikan pada buku saku. Mubarak dan Asri (2021, pp. 1798-1806) memberi keterangan bahwa pengaplikasian kode QR dinilai efektif karena bentuk buku saku yang merupakan media cetak dua dimensi memungkinkan kode QR untuk ditambahkan sebagai media. Melalui media ini siswa atau pelajar dapat langsung mengakses sumber ajar yang tidak bisa dicetak pada buku, seperti rekaman audio, video, atau link suatu aplikasi digital. Selain itu, kode QR dapat dibaca menggunakan *smartphone* dengan mudah. Pada umumnya, aplikasi dapat berjalan jika ponsel terhubung pada koneksi internet dengan mengaktifkan aplikasi scanner, seperti ponsel yaitu Google Lens, dan mengarahkan kamera ponsel ke kode QR untuk menampilkan informasi terkait. Pengoperasian ini tentunya sudah tidak asing lagi, terlebih bagi pengguna pelajar BIPA. Oleh karena itu, penerapan kode QR dalam pembelajaran dinilai efektif dalam menambah sumber ajar dan media belajar bagi siswa.

Aplikasi Rekam Suara Vocaroo

Aplikasi Vocaroo adalah salah bentuk perkembangan teknologi yang ingin peneliti

manfaatkan dalam pengembangan buku saku panduan berbicara bahasa Indonesia bagi penutur asing. Mounika (2018) menyatakan bahwa Vocaroo adalah aplikasi berbasis *open source website* yang digunakan untuk merekam suara dalam berbagai durasi secara terbuka tanpa registrasi. Butarbutar (2021) menambahkan karakteristik aplikasi Vocaroo yang simpel, mudah digunakan, dan mudah diakses bagi penggunaannya untuk langsung merekam audio tanpa proses instalasi aplikasi, pendaftaran akun, atau langganan. Karakteristik inilah yang membuat Vocaroo dinilai sangat berguna dan membantu pengajar dan pelajar dalam meningkatkan kemampuan menyimak atau berbicara dalam kegiatan belajar atau pada media ajar.

Pengajar dan pelajar dapat menggunakan Vocaroo untuk merekam audio, menyimpan rekaman, dan membagikannya secara terbuka, baik secara langsung menggunakan tautan ataupun melalui media sosial seperti Facebook, Twitter, Google Classroom, Gmail, dan sebagainya. Selain itu, Vocaroo juga mendukung penggunaan *QR code*. Fitur ini berguna bagi pengajar dalam menyajikan rekaman-rekaman suara pada media ajar seperti *Powerpoint*, *mind map*, ataupun pada buku ajar. Melalui metode tersebut, pelajar dapat langsung mendengarkan rekaman suara dengan memindai *QR code* yang telah disiapkan menggunakan ponsel masing-masing.

Shaikh (2013) menyatakan bahwa perkembangan teknologi berbasis web terbuka akan mengubah sistem pendidikan yang lebih fleksibel dan dinamis. Lebih lanjut lagi, Kim (2014) berpendapat bahwa teknologi Vocaroo dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Kim menambahkan bahwa Vocaroo adalah salah satu teknologi yang praktis dalam meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar dan evaluasi mandiri.

Konversi rekaman audio ke dalam bentuk *QR Code* pada aplikasi Vocaroo sangat membantu dalam pembuatan materi ajar menyimak dan berbicara karena cukup menggunakan satu aplikasi saja. Fitur Vocaroo yang mudah dipakai juga mampu meningkatkan ketertarikan pelajar dalam berlatih berbicara melalui aplikasi Vocaroo.

METODE PENELITIAN

Pengembangan buku saku berbasis audio interaktif untuk pemelajar BIPA termasuk ke dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*). Sugiyono (2016, p. 407) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk melalui proses perencanaan, produksi, dan evaluasi validitas produk yang telah dihasilkan. Mulyaningsih (2011, p. 145) juga menambahkan bahwa penelitian dan pengembangan dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan produk baru melalui proses pengembangan. Metode penelitian ini dipilih oleh peneliti karena sesuai dengan tujuan penelitian ini dilakukan, yaitu menghasilkan produk buku saku berbasis audio interaktif sebagai panduan berbicara bagi penutur asing.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model penelitian 4D. Model 4D oleh Thiagarajan (1974) memiliki langkah-langkah yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*). Namun, karena keterbatasan waktu dan tenaga, pada tahap penyebaran hanya dilakukan terbatas pada pemelajar BIPA tingkat A1 dan A2 di Universitas Negeri Yogyakarta. Model 4D digunakan dalam penelitian ini karena model pengembangan 4D sering digunakan dalam pembuatan media ajar yang bersifat umum.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan studi literatur dan angket. Studi literatur dilakukan pada saat melakukan studi pendahuluan dan pengumpulan data materi, sedangkan angket digunakan untuk melakukan validasi dan uji coba terbatas pada produk.

Uji coba produk bertujuan untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari ahli dan pengguna produk. Uji coba produk juga bertujuan untuk memperoleh data secara lengkap sebagai bahan revisi produk untuk menghasilkan produk yang lebih berkualitas. Ahli media dan ahli materi yang melakukan uji coba pada produk adalah para ahli BIPA. Validasi ahli BIPA dilakukan untuk mengetahui (1) validitas teoretis dari produk yang dikembangkan, dan (2) validitas tampilan dari produk yang telah dikembangkan.

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan merupakan pemelajar BIPA tingkat A1 (dasar) dan tingkat A2 (pemula) di

Unit Layanan Bahasa (ULB) UNY. Jumlah total subjek uji coba terdapat 5 mahasiswa BIPA tingkat A2 (pemula) dan 10 mahasiswa BIPA tingkat A1 (dasar). Sementara itu, validator ahli pada produk adalah bapak Haryanto, S.S., sebagai validator ahli materi dan ibu Nurvita Anjansari, S.Pd. M.Hum., sebagai validator ahli media.

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah lembar validasi ahli dan penilaian penggunaan. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data penilaian dari ahli terhadap buku saku yang dikembangkan. Lembar validasi ahli dan penilaian pengguna berbentuk angket tertutup dan tertutup. Perhitungan analisis data hasil validasi dan penilaian menggunakan skala Likert dengan kriteria “sangat layak”, “layak”, “cukup layak”, “kurang layak”, dan “sangat kurang layak”. Selain sebagai sumber penilaian terhadap produk, instrumen juga digunakan sebagai sumber saran untuk perbaikan produk. Hasil dari lembar validasi ahli dan penilaian pengguna ini tentunya akan digunakan untuk merevisi produk sebelum disebarluaskan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan buku saku ini menggunakan model penelitian 4D. Langkah-langkah model 4D terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*). Berikut ini adalah penjelasan dari setiap tahapan dan hasil penelitian dan pengembangan buku saku ini.

Define (Tahap Pendefinisian)

Tahapan ini dilakukan untuk menentukan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran menyimak dan berbicara. Peneliti mengumpulkan data sebagai landasan dan langkah awal pembuatan produk bahan ajar. Data tersebut meliputi; (1) data analisis wawancara pengajar BIPA, (2) data analisis kebutuhan pemelajar BIPA, dan (3) data analisis konsep serta tugas dari materi kompetensi menyimak dan berbicara pada SKL BIPA.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dan angket kuesioner. Wawancara dilakukan terhadap dua pengajar BIPA di Pusat Pengembangan Bahasa (P2B) Universitas Negeri Yogyakarta. Pengajar I adalah Haryanto, S.S. Beliau mengajar keterampilan menyimak dan berbicara dalam program *bridging course* Kemitraan Negara Berkembang (KNB) dan *Yogyakarta State University Distinguished International Student Scholarship* (YSU DISS). Pengajar II adalah Nurvita Anjansari, S.Pd. M.Hum. Beliau mengajar keterampilan berbicara dan tata bahasa dalam program *bridging course* Kemitraan Negara Berkembang (KNB) dan *Yogyakarta State University Distinguished International Student Scholarship* (YSU DISS).

Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran terkait proses pembelajaran keterampilan menyimak dan berbicara untuk pemelajar BIPA tingkat pemula. Selain itu, wawancara juga digunakan untuk saran dalam pembuatan desain produk penelitian. Berikut ini adalah hasil wawancara dengan pengajar BIPA tersebut terkait dengan kegiatan pembelajaran menyimak dan berbicara di kelas Pusat Pengembangan Bahasa (P2B) Universitas Negeri Yogyakarta.

- a. Metode pembelajaran di kelas berbeda-beda antar pengajar.
- b. Topik yang dimuat pada pembelajaran merupakan topik-topik yang sederhana.
- c. Sumber belajar mandiri bagi penutur asing masih dirasa kurang.
- d. Media pembelajaran menyimak dan berbicara menggunakan bentuk rekaman audio atau teks tertulis.
- e. Adanya pengajaran aspek budaya Indonesia yang terintegrasi pada topik pembelajaran.
- f. Pengajar BIPA memiliki ketertarikan yang baik terhadap pemanfaatan kode QR dan Vocaroo.

Selain analisis kebutuhan melalui wawancara, analisis kebutuhan terhadap pemelajar BIPA melalui kuesioner juga dilakukan. Pemelajar BIPA yang menjadi responden kuesioner analisis kebutuhan dalam penelitian pengembangan buku saku ini adalah pemelajar BIPA tingkat pemula di UNY. Peneliti mengambil sampel pada kelas

Dasar UNY DISS dan kelas BIPA Program KNB Semester Genap Tahun Ajar 2023/2024. Mahasiswa yang dipilih merupakan pemelajar BIPA tingkat pemula dan dasar. Berikut adalah tabel hasil analisis kuesioner responden pemelajar BIPA berdasarkan poin-poin penting.

Tabel 1. Poin Analisis Kebutuhan Pemelajar

No	Poin Kuesioner	Keterangan
1	Topik penting yang diperlukan saat belajar menyimak dan berbicara.	Sebagian besar penutur asing lebih memilih untuk belajar topik-topik yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari, hal ini seperti percakapan, bentuk pertanyaan, atau ekspresi bahasa lainnya.
2	Penggunaan audio saat belajar bahasa.	Berdasarkan hasil analisis, didapatkan bahwa secara praktik langsung saat dikelas, banyak dari penutur asing yang lebih memilih audio percakapan yang jelas terdengar dibanding bentuk video yang menarik tetapi mereka tidak dapat menangkap bahasa yang diucapkan.
3	Penambahan dialog tertulis dalam bahasa Indonesia dan Inggris untuk rekaman-rekaman audio bahasa.	Berdasarkan hasil kuesioner, dapat ditarik kesimpulan bahwa penambahan dialog tertulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris untuk rekaman audio bahasa dinilai penting bagi para penutur dalam belajar dan mengingat kosakata pada rekaman audio.
4	Penggunaan gambar ilustrasi pada setiap bab.	Berdasarkan hasil analisis, sebagian responden menganggap bahwa penambahan gambar ilustrasi dinilai penting untuk memvisualisasikan topik atau ekspresi bahasa yang dipelajari.
5	Kesulitan dalam belajar menyimak	Ada beberapa faktor utama yang disebutkan para responden terkait kesulitan

No	Poin Kuesioner	Keterangan
	dan berbicara.	mereka dalam belajar menyimak dan berbicara, diantaranya sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> a) Kesulitan memahami bahasa-bahasa informal. b) Kesulitan memahami prefiks dan sufiks seperti me-, men-, meng-, dan sebagainya serta bagaimana membedakannya dengan bentuk kata dasar. c) Kesulitan dalam mendengarkan percakapan atau ucapan bahasa Indonesia yang cepat. d) Kesulitan mengenal arti beberapa kosakata. e) Rasa takut atau malu saat berbicara di depan umum atau dengan penutur lokal. f) Kesulitan pengucapan beberapa kosakata yang dirasa sulit atau tidak sesuai dengan lidah mereka, seperti pengucapan huruf diftong.
6	Penggunaan kode QR untuk membantu mengakses materi.	Berdasarkan hasil analisis dan pengamatan langsung, sebagian besar penutur asing setuju dalam penggunaan kode QR untuk akses materi. Hal ini dapat terlihat dari keluwesan mereka dalam menggunakan gawai dan aksesibilitas yang dapat diberikan oleh pengaplikasian kode QR.

No	Poin Kuesioner	Keterangan
7	Materi contoh berupa dialog atau monolog.	Mayoritas penutur asing setuju pada kedua bentuk materi tersebut. Di sisi lain mereka dapat memahami pengucapan kosakata secara singkat, di sisi lain mereka juga dapat memahami bentuk percakapan pada situasi tertentu dan menggunakan bentuk kalimat tertentu, yang tentunya dapat membantu mereka di kehidupan sehari-hari.

2. Analisis Tugas dan Konsep

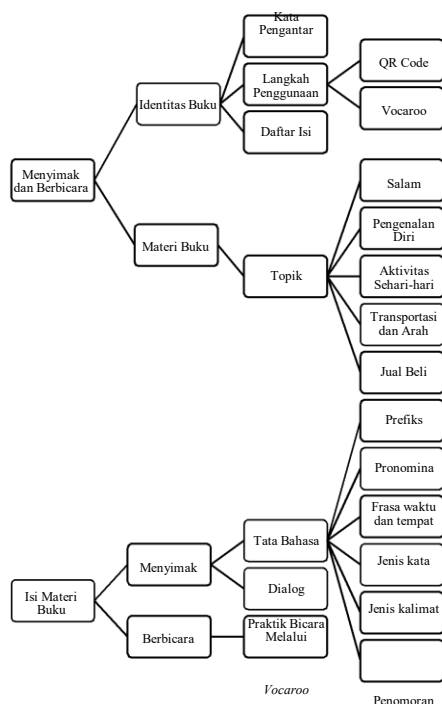
Berdasarkan analisis kebutuhan dan analisis tugas, dipilih lima topik yang akan dimasukkan ke dalam buku saku yang meliputi; 1) salam; 2) pengenalan diri; 3) aktivitas sehari-hari; 4) transportasi dan arah; serta 5) jual beli. Masing-masing topik tersebut dilengkapi dengan gambar, ekspresi tata bahasa dalam kehidupan sehari-hari, macam bentuk dialog, rekaman audio dalam bentuk kode QR, bentuk pengucapan beragam kosa-kata yang terkait topik, latihan kegiatan menggunakan Vocaroo, dan pojok budaya. Bahan simakan disesuaikan dengan topik dan kemampuan berbahasa pemelajar BIPA tingkat pemula (A1). Materi-materi tersebut dikembangkan dengan melihat contoh pada modul-modul yang dipakai pengajar dan buku Sahabatku Indonesia untuk tingkat BIPA 1.

Pada pembuatan materi yang berhubungan dengan simakan audio, peneliti menggunakan aplikasi Vocaroo. Materi simakan meliputi menyimak teks narasi, dialog lokal, deskripsi objek, penuturan suatu kosa-kata, penuturan istilah kata non-formal. Dalam membuat materi simakan, peneliti mencari sumber simakan pada modul ajar BIPA, buku Sahabatku Indonesia, dan sumber-sumber dari internet. Sumber simakan ini kemudian direkam menggunakan aplikasi Vocaroo dan dikonversikan ke dalam bentuk QR code.

Selain itu, peneliti juga mengembangkan latihan kemampuan berbicara menggunakan aplikasi Vocaroo

yang ditambah pada setiap bab dalam buku saku. Peneliti tentunya perlu menambahkan pengenalan terhadap Vocaroo pada buku saku untuk memudahkan pengguna buku. Materi berbicara pada buku saku berupa praktik berbicara langsung melalui aktivitas rekaman audio dengan aplikasi Vocaroo. Rekaman audio ini kemudian dapat dibagikan kepada pengajar BIPA, pemelajar BIPA lain, atau didengarkan sendiri sebagai bentuk evaluasi mandiri. Materi berbicara tersebut meliputi latihan berdialog, recounting, pengucapan kalimat berdasarkan kata kunci, dan menceritakan narasi pada halaman latihan. Pemetaan konsep dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 1. Pemetaan Materi Buku Saku Berdasarkan Analisis Konsep



Design (Tahap Perancangan)

1. Pembuatan Desain dan Format Media

Pembuatan desain media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi ajar. Media dipilih dan dibuat untuk menyesuaikan analisis kebutuhan, analisis konsep, dan analisis tugas. Media juga disesuaikan dengan rencana penyebaran dan penggunaan media yang bervariasi. Hal ini berguna untuk membantu pemelajar dalam mencapai tujuan belajarnya.

Perancangan media dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu mulai dari pemilihan format, perancangan tata letak, dan penyusunan komponen buku. Desain dibuat berdasarkan referensi dari berbagai sumber agar desain yang dihasilkan benar-benar valid. Dari permasalahan-permasalahan yang ditemukan, peneliti memilih untuk mengimplemetasi teknologi kode QR ke dalam bentuk buku saku berjudul *Tuturan Lokal: Belajar Menyimak dan Berbicara Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing*. Hadirnya buku ini diharapkan dapat memudahkan pemelajar dalam belajar beragam ekspresi bahasa dalam menyimak dan berbicara bahasa Indonesia.

Adapun dalam pembuatan desain media didapatkan format sebagai berikut.

- 1) Aspek fisik
 - a. Sampul buku berisi judul dan identitas buku.
 - b. Bagian dalam buku saku berisi materi yang dicetak berwarna. Pilihan warna yang digunakan adalah warna biru muda (#40a4f1) dan kuning (#f3c741). Pemilihan warna tersebut dimaksud untuk memudahkan pengguna dalam membaca teks.
 - c. Ukuran kertas untuk buku saku adalah *custom* 10,2 cm x 14,8 cm.
 - d. Jenis kertas yang dipakai adalah *Art Paper 100* untuk cover buku dan *HVS 120* untuk isi buku.
 - e. *Font* atau jenis huruf yang dipakai yaitu *Poppins*, *Antons*, dan *Blogger*.
 - f. Ukuran font yang dipakai yaitu 5 pt – 28 pt.
- 2) Aspek pendahuluan

Materi pada buku meliputi pengenalan ekspresi-ekspresi bahasa Indonesia di kehidupan sehari-hari, contoh kosa-kata yang sering digunakan beserta cara pengucapannya, contoh-contoh dialog, pojok budaya Indonesia, dan cara penggunaan Vocaroo.

- 3) Aspek pemanfaatan
 - a. Bahasa yang digunakan adalah bahasa formal yang komunikatif. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pemelajar dalam memahami kalimat-kalimat bahasa Indonesia tetapi masih dalam ranah bahasa yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan.
 - b. Bahasa Inggris digunakan untuk menjelaskan ekspresi-ekspresi bahasa

dan konsep materi. Penggunaan bahasa Inggris dalam hal ini dimaksudkan agar penjelasan dapat diterima dengan baik oleh pemelajar BIPA tingkat pemula. Selain itu, penggunaan bahasa Inggris diharapkan agar pemelajar dapat sepenuhnya belajar secara mandiri menggunakan buku saku tanpa bantuan pengajar atau aplikasi pihak ketiga lainnya dalam memahami ekspresi bahasa Indonesia.

- c. Menyediakan contoh-contoh dialog dalam kehidupan sehari-hari pada beragam skenario untuk menjelaskan penggunaan ekspresi bahasa dan bentuk pengucapannya.
- d. Menyediakan kode QR yang berisi rekaman-rekaman audio pengucapan ekspresi bahasa Indonesia baik pada pojok tata bahasa maupun pada contoh-contoh dialog yang dapat diakses menggunakan Vocaroo dan disimak secara praktis.
- e. Adanya pojok latihan berbicara yang menggunakan akses kode QR ke aplikasi Vocaroo sebagai bagian praktik berbicara penutur asing. Materi latihan dapat berupa *recounting*, percakapan, atau pengucapan ekspresi sesuai arahan pada bab tersebut.
- f. Adanya pojok budaya Indonesia pada setiap bab buku untuk meningkatkan wawasan kebudayaan Indonesia kepada pemelajar BIPA. Pojok budaya tentunya juga dilengkapi bahasa Inggris.

2. Pengisian Rekaman Suara

Materi pada buku saku dimuat dalam bentuk rekaman audio melalui kode QR. Perekaman suara dilakukan berdasarkan materi ekspresi bahasa dan ragam dialog yang telah tersusun pada rancangan media. Perekaman suara untuk kode QR menggunakan bantuan beberapa talent suara yang melakukan monolog, dialog, atau pengucapan kosakata yang direkam melalui Vocaroo. Adapun talent-talent tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Daftar Pengisi Suara Buku Saku

<i>Talent 1</i>	Muhammad Fajar Dewantoro Saputro
<i>Talent 2</i>	Hiryan Hizbillahissalam
<i>Talent 3</i>	Lestari Handayani
<i>Talent 4</i>	Nuur Atikah

Develop (Tabap Pengembangan)

Tujuan pada tahap ini adalah untuk menghasilkan media ajar berupa buku saku panduan keterampilan menyimak dan berbicara bahasa Indonesia bagi penutur asing. Tahap pengembangan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Validasi Ahli

Produk yang telah selesai selesai dirancang kemudian divalidasi, dan direvisi oleh validator materi dan validator media. Beberapa aspek yang akan dinilai validator materi ini sesuai dengan SKL BIPA dan kompetensi level BIPA, sedangkan validator media menilai sesuai dengan pedoman penulisan buku, desain, dan tata bahasa, yang dilakukan melalui pengisian angket penilaian dari skala 1 sampai 5. Validator dipersilahkan memberikan saran atau masukan terhadap kualitas materi pada buku saku dan desain media buku saku yang dikembangkan. Validator memberikan penilaian sebanyak 2 kali penilaian dengan beberapa perbaikan, kemudian produk diuji coba setelah dinyatakan layak digunakan.

Tahap validasi ahli dilakukan oleh dua validator terhadap aspek materi dan aspek media buku saku. Tahap validasi materi melibatkan dosen prodi Sastra Indonesia, yaitu Haryanto, S.S, yang juga mengajar keterampilan menyimak dan berbicara dalam program *bridging course* Kemitraan Negara Berkembang (KNB) dan *Yogyakarta State University Distinguished International Student Scholarship* (YSU DISS) sebagai ahli materi. Sementara itu, tahap validasi media melibatkan dosen prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yaitu Nurvita Anjansari, S.Pd. M.Hum. Beliau juga mengajar keterampilan berbicara dan tata bahasa dalam program *bridging course* Kemitraan Negara Berkembang (KNB) dan *Yogyakarta State University Distinguished*

International Student Scholarship (YSU DISS).

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
1	Kelayakan Isi	4,5	90	Sangat Layak
2	Kelayakan Bahasa	4,33	86,6	Sangat Layak
3	Penyajian	4,75	95	Sangat Layak
Rata-Rata		4,53	90,5	Sangat Layak

Tabel 4. Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
1	Ukuran	5	100	Sangat Layak
2	Desain Sampul	4,25	85	Sangat Layak
3	Desain Isi	4,27	85,4	Sangat Layak
Rata-Rata		4,51	91,3	Sangat Layak

2. Penilaian Pemelajar Hasil Uji Coba

Setelah memperoleh hasil validasi dari validator ahli dan produk dinilai layak pada tahap 1 uji validasi, produk diujicobakan tingkat kelayakannya pada responden. Responden dalam penelitian ini yaitu mahasiswa BIPA YSU DISS tingkat A1 yang berjumlah 10 orang dan mahasiswa BIPA YSU DISS tingkat A2 yang berjumlah 5 orang. Uji coba produk ini dilakukan bersamaan dengan diseminasi terbatas.

Ketika diuji coba kepada mahasiswa BIPA tingkat pemula di Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa terlihat sangat antusias dan tertarik pada keunikan produk. Mahasiswa diberikan 15 sampel buku untuk dibaca dan divalidasi dengan mengisi angket. Buku saku ini terlihat sederhana dan

pengaplikasian kode QR pada Vocaroo, yang oleh dicoba oleh mahasiswa.

Tabel 5. Penilaian Pemelajar

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai Skor	Rata-Rata Nilai	Presentase Nilai (%)
1	Aspek materi	185	4,11	82,22
2	Aspek desain	253	4,22	84,33
3	Aspek manfaat	179	4,27	85,34
Jumlah Total			4,2	83,96
Kategori			Sangat Layak	Sangat Layak

mudah dipakai yang membuat mahasiswa tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi pada buku saku, khususnya pada

Pembahasan

Penyusunan Produk Buku Saku Berbantuan QR Code Melalui Vocaaroo sebagai Panduan Menyimak-Berbicara bagi Penutur Asing

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan buku saku *Tuturan Lokal: Belajar Menyimak dan Berbicara Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*. Buku ini disusun untuk membantu pemelajar BIPA belajar secara mandiri di mana saja dan kapan pun saja. Peneliti memakai aplikasi *Canva* dan *CorelDraw X7* dalam merancang desain buku saku tersebut.

Pengembangan dan penelitian buku saku *Tuturan Lokal: Belajar Menyimak dan Berbicara Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing* ini berangkat dari permasalahan bahwa masih minimnya sumber belajar BIPA yang memuat dan mendukung keterampilan menyimak-berbicara yang mudah diakses serta dipelajari oleh penutur asing tanpa tergantung pada kelas BIPA. Sumber belajar yang diterapkan sesuai dengan SKL BIPA. Sebagian besar sumber belajar menyimak-berbicara tergantung kepada pengajar BIPA pada kelas

BIPA, sehingga bagi pemelajar BIPA yang ingin memperdalam keterampilan menyimak-berbicara mereka masih kekurangan sumber belajar yang mudah diakses secara publik.

Berdasarkan hasil observasi, pengamatan, dan studi literatur, buku saku dipilih karena secara format memiliki ukuran yang kecil, tipis, materi yang padat dan singkat, serta *layout* buku yang lebih rapi, sehingga mudah dipakai di mana saja dan kapan saja. Selain itu, pengaplikasian Vocaroo berdasarkan penelitian dari Butarbutar (2021), menyatakan bahwa penggunaan Vocaroo dapat membantu pemelajar dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara, khususnya pada motivasi dan antusiasme pemelajar. Berdasarkan obeservasi selama penggunaan Vocaroo oleh responden, Vocaroo mendorong para pemelajar untuk menyimak rekaman audio melalui ponsel masing-masing. Selain itu, mereka juga tidak segan menggunakan aplikasi Vocaroo untuk berbicara sepatah atau dua kata sesuai dengan instruksi latihan berbicara. Dalam hal ini, pemelajar pada uji coba juga lebih antusias dalam mempraktikkan keterampilan menyimak dan berbicara dengan bantuan Vocaroo.

Terkait pengaplikasian Vocaroo, kode QR juga digunakan dalam kaitannya terhadap kepraktisan penggunaan. Mengingat produk buku saku ini dicetak dan disebar dalam bentuk media cetak, maka penulis mengaplikasikan media teknologi daring, yaitu Vocaroo, menggunakan kode QR. Sehingga, tautan rekaman audio Vocaroo dapat diakses menggunakan ponsel pribadi masing-masing pengguna buku melalui akses kamera dan internet. Meskipun begitu, tentu saja masih terdapat kekurangan dan kesulitan dalam pengaplikasian ini karena adanya beberapa pemelajar BIPA yang kurang terampil dalam menggunakan teknologi.

Pada bagian materi buku sendiri, buku saku ini berisi lima bab dengan materi yang bervariasi pada keterampilan menyimak dan berbicara. Materi-materi tersebut dimuat dalam bentuk tabel berisi bentuk tata bahasa, bentuk dialog, bentuk monolog, atau bentuk *mind mapping* serta peta konsep pada setiap bab buku yang bervariasi. Materi-materi buku pada setiap bab disesuaikan dengan tujuan kompetensi yang ingin telah ditentukan pada setiap bab. Tujuan kompetensi tersebut tentunya juga berdasarkan pada analisis konsep dan analisis materi pada SKL BIPA.

Analisis Kelayakan Buku Saku Berbantuan QR Code Melalui Vocaroo sebagai Panduan Menyimak-Berbicara bagi Penutur Asing

Kriteria kelayakan pengembangan buku saku berbantuan *QR code* melalui Vocaroo diukur dan dianalisis berdasarkan lembar instrumen validasi buku saku oleh ahli materi dan ahli media terhadap buku saku yang dikembangkan. Validator materi terdiri dari satu orang, beliau adalah bapak Haryanto, S.S. Sementara itu, validasi media terdiri dari satu orang ahli, yaitu ibu Nurvita Anjarsari, S.Pd., M.Hum. Analisis kelayakan bahan ajar berpedoman pada beberapa komponen yang terdiri dari komponen isi materi, penyajian, kebahasaan dan kegrafikan (Purwanto, 2007).

Berdasarkan hasil validasi ahli materi tabel 3 dapat diketahui bahwa persentase kelayakan isi sebesar 90% dengan kriteria sangat layak, kelayakan bahasa sebesar 86,6% dengan kriteria sangat layak, dan kelayakan penyajian sebesar 95% dengan kriteria sangat layak. Sementara itu, hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 4. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa presentase kelayakan ukuran adalah 100% dengan kriteria sangat layak, kelayakan desain sampul sebesar 85% dengan kriteria sangat layak, dan kelayakan desain isi sebesar 85,4% dengan kriteria sangat layak.

Dari hasil keseluruhan pada presentase hasil validasi materi dan media yang berdasarkan komponen isi, penyajian, kebahasaan, dan desain kemudian dihitung rata-rata presentasi keseluruhannya. Didapatkan nilai sebesar 90,5% untuk rata-rata penilaian validasi materi dengan kriteria sangat layak dan nilai sebesar 91,3% untuk rata-rata penilaian validasi media dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media tentunya juga membuat produk buku saku ini memenuhi beberapa kriteria kelayakan berdasarkan teori Walker & Hess (1984) pada bagian kelayakan teknis, media, dan tujuan.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku saku berbantuan QR code melalui Vocaroo sebagai panduan menyimak-berbicara bahasa Indonesia untuk penutur asing dinyatakan sangat layak digunakan oleh mahasiswa BIPA tingkat pemula, khususnya A1 dan A2, di P2B UNY.

Tanggapan Pemelajar BIPA terhadap Buku Saku Berbantuan QR Code Melalui Vocaroo

sebagai Panduan Menyimak-Berbicara bagi Penutur Asing

Berdasarkan hasil penilaian pemelajar pada tabel 5, didapatkan nilai aspek materi sebesar 82,22% dengan kriteria sangat layak, nilai aspek desain sebesar 84,33% dengan kriteria sangat layak, dan nilai aspek manfaat sebesar 84,34% dengan kriteria sangat layak. Secara keseluruhan, rata-rata nilai yang didapat dari penilaian pemelajar sebesar 83,96% dengan kriteria sangat layak. Kriteria nilai yang didapat tentunya menunjukkan bahwa produk buku saku sangat layak digunakan pada responden penilai, yaitu mahasiswa BIPA tingkat A1 dan A2 di P2B UNY.

Ketika uji coba, mahasiswa juga diberi kesempatan untuk menulis saran atau masukan untuk penelitian dan pengembangan buku saku ini. Kebanyakan mahasiswa di kelas A1 I menyarankan agar buku saku ini ditambahkan lebih banyak variasi dialog dan juga contoh gambar. Hal ini dikarenakan sebagian besar pemelajar tingkat A1 cenderung lebih suka memahami materi dengan bantuan gambar dibanding pemelajar A2 yang sudah lebih luas wawasan bahasanya. Para mahasiswa juga menyarankan untuk menambahkan variasi dialog yang lebih banyak lagi, sementara sebagian besar mahasiswa A2 menyarankan untuk penyebaran buku saku lebih kepada mahasiswa A1 saja karena mahasiswa A2 sudah memasuki wawasan akademik. Di sisi lain, salah satu mahasiswa A1 memberikan saran untuk menambahkan translasi bahasa Mandarin pada macam-macam kosakata yang ditampilkan pada buku. Hal ini untuk memudahkan dipahami dan memperluas cakupan penggunaan buku saku pada mahasiswa asing dari Tiongkok dan sekitarnya.

Saat buku dibaca dan dikaji ulang, buku ini tentunya masih banyak kekurangan. Misalnya, pada contoh penerapan dialog masih ada beberapa potongan dialog yang terasa aneh untuk dibaca maupun didengar. Ada beberapa kesalahan penerjemahan beberapa ekspresi bahasa Indonesia ke bahasa Inggris karena perbedaan konteks pada keduanya. Masih ada penjelasan materi pada bahasa Inggris yang masih membingungkan dan penggunaan kalimat pada wawasan budaya yang terlalu banyak mengenalkan kosakata baru.

Dari keseluruhan hasil uji coba, hasil menunjukkan bahwa buku saku *Tuturan Lokal: Belajar Menyimak dan Berbicara Bahasa*

Indonesia untuk Penutur Asing layak digunakan, karena:

- a. rekaman audio berfungsi dengan baik dan terdengar dengan jelas, bahkan sesuai dengan intonasi yang diperlukan bagi pemahaman pemelajar BIPA;
- b. materi tata bahasa pada buku saku disusun dari yang paling sederhana hingga yang paling rumit, dan yang paling sering digunakan hingga yang khusus digunakan. Contohnya seperti pengucapan salam, pengenalan diri, cara mendeskripsikan suatu kegiatan, menggambarkan lokasi, cara menunjuk benda, penggunaan kata ganti, dan bagaimana melakukan kegiatan jual beli yang tentunya penting dalam kehidupan sehari-hari pemelajar BIPA di Indonesia;
- c. buku saku dicetak berwarna atau *full color* sehingga lebih menarik dibaca. Warna-warna yang dipilih juga merupakan warna-warna yang hangat sehingga memudahkan pembaca dalam membaca setiap isi buku;
- d. penggunaan kode QR dengan ukuran yang optimal sehingga memudahkan untuk discan menggunakan ponsel. Kode QR diaplikasikan disetiap materi pada setiap bab tanpa terkecuali, bahkan pada bagian prawacana;
- e. adanya bagian panduan penggunaan Vocaroo pada bab prawacana yang membantu pengguna dalam memahami penggunaan Vocaroo dan memahami fungsional buku secara keseluruhan;
- f. contoh-contoh dialog yang bervariasi, singkat, padat, dan jelas, serta ditambahkan dengan rekaman audio melalui kode QR yang membantu pengguna buku dalam menyimak pengucapan pada dialog tersebut. Selain itu, contoh-contoh dialog juga banyak membahas atau berkonteks pada kehidupan sehari-hari yang dapat diaplikasikan pada kehidupan nyata;
- g. penggunaan fitur rekaman suara pada Vocaroo sebagai bentuk latihan berbicara bagi pengguna buku yang dimuat melalui kode QR. Hal ini dapat membantu pengajar BIPA juga ketika meminta pemelajar BIPA dalam mempraktikkan keterampilan berbicara mereka; dan
- h. wawasan budaya Indonesia yang bervariasi dan sesuai pada setiap bab

untuk menambah pengetahuan pemelajar tentang budaya-budaya di Indonesia.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa buku saku ini memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan sebagai media panduan ajar mandiri untuk pemelajar BIPA. Hasil analisis penilaian pemelajar sesuai dengan teori milik Hamalik (1994) yang menjelaskan bahwa media ajar dinilai efektif apabila media tersebut memberi kesempatan belajar mandiri dan beraktivitas secara luas. Pengembangan buku saku ini mendapatkan nilai “sangat layak” dari ahli materi, ahli media, dan pemelajar BIPA. Meskipun begitu, buku saku ini tetap membutuhkan pengembangan lebih lanjut supaya lebih baik lagi.

SIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian dan pengembangan buku saku berbantuan *QR code* melalui Vocaroo sebagai panduan menyimak-berbicara bahasa Indonesia bagi penutur asing, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut.

1. Pembelajaran menyimak-berbicara BIPA tingkat pemula di kelas BIPA UNY masih tergantung pada pengajar BIPA dan sumber bahan ajar yang mudah diakses, seperti contoh dialog, contoh ekspresi bahasa, dan contoh pengucapan kosakata, masih minim atau kurang. Selain itu, kesulitan pengucapan dan pelafalan bahasa serta pengetahuan kosakata menjadi masalah umum bagi pemelajar BIPA di luar pembelajaran kelas.
2. Produk buku saku berbantuan QR code melalui Vocaroo dikembangkan dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, Dissemination*) oleh Thiagarajan. Buku saku ini dicetak berwarna dengan ukuran *custom* 10,2 cm x 14,8 cm seperti ukuran buku saku pada umumnya. Buku saku ini memuat 5 bab materi ajar yang berisikan materi keterampilan menyimak dan berbicara bahasa Indonesia untuk kehidupan sehari-hari. Setiap bab terdiri dari beberapa subbab, yaitu pojok tata bahasa, pojok dialog, pojok bicara, dan pojok budaya.
3. Tingkat kelayakan buku saku berbantuan *QR code* melalui Vocaroo mendapatkan nilai dari validator ahli yang masuk

dalam kriteria sangat layak pada validasi materi dan kriteria sangat layak pada validasi media.

4. Tanggapan dari pemelajar BIPA tingkat pemula di UNY memberikan tanggapan-tanggapan yang positif dan mendukung. Hasil uji coba pengembangan mendapatkan kriteria penilaian sangat layak untuk keseluruhan aspek pada buku saku.

SARAN

Berdasarkan pembahasan penelitian, buku saku berbantuan *QR code* melalui Vocaroo dengan judul *Tuturan Lokal: Belajar Menyimak dan Berbicara Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing* dapat dimanfaatkan oleh pemelajar BIPA sebagai media ajar mandiri dalam meningkatkan keterampilan menyimak-berbicara Indonesia di luar kelas. Selain itu, buku saku ini juga dapat dimanfaatkan oleh pengajar BIPA sebagai sumber referensi ajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Pemelajar BIPA dapat belajar keterampilan menyimak-berbicara dan secara tidak langsung mempelajari berbagai macam tata bahasa, kosakata Indonesia, serta wawasan kebudayaan Indonesia. Harapannya buku saku *Tuturan Lokal: Belajar Menyimak dan Berbicara Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing* layak digunakan secara nasional, dan mampu diadakannya uji coba dalam cakupan yang lebih besar di lembaga-lembaga BIPA yang ada di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, G.A. (2023). Bahasa Indonesia Jadi Bahasa UNESCO, Pakar: Memang Punya Potensi. *Teropong Jagat UMS*. Diambil dari <https://www.um.s.ac.id/berita/teropong-jagat/bahasa-indonesia-jadi-bahasa-unesco-pakar-memang-punya-potensi>
- . Aktas, C. (2017). *The Evolution and Emergence of QR Codes*. Cambridge Scholars Publishing, 141.
- Azhari, R.A. (2020). *Pengembangan Buku Saku Afiksasi Bahasa Indonesia Untuk Pemelajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA)*. PBSI, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

- Butarbutar, R. (2021). How does Technology Vocaroo Improve Students's Speaking Ability? A Study from Learner, Teacher, and Researcher's Perspective. *Journal of Positive Psychology & Wellbeing*, 5(3), 1635-1640.
- BSNP. (2016). *Sistem Jaminan Kualitas Buku Pelajaran BSNP*. Paparan dalam DKT Penyusunan Opsi Kebijakan Kajian Buku Teks dan Pengayaan. BSNP.
- Burns, M. (2016). *Deeper Learning with QR codes and Augmented Reality: A Scannable Solution for Your Classroom*. Corwin.
- Bursan, I., & Rosyanti, T. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Lokal Bagi Penutur Asing. *Jurnal Pena*, 6(2).
- Council of Europe. (2020). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment*. Council of Europe Publishing.
- DENSO ADC. (2012). *QR Code Essentials*. DENSO Wave Incorporated.
- Durak, G., Ozkenskin, E., & Ataizi, M. (2016). QR Codes in Education and Communication. *Turkish International Journal of Distance Education*, 7(2), 42-58.
- Hamid, A. H. (2020). Strategi pembelajaran menyimak. *Jurnal Al Bayan: jurnal jurusan pendidikan bahasa Arab*, 7(2), 1-27.
- Hidayati, N., et al. (2013). Perbedaan Hasil Belajar Antara Menggunakan Media Pocket Book dan Tanpa Media Pocket Book pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 164.
- Husain, M., & Durinda. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Definisi Dan Ruang Lingkup Sarana Dan Prasarana Kantor Pada Siswa Kelas XI APK 1 SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Administrasi Perkantoran*, 3(3).
- Iskandarwassid & Sunendar, D. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Remaja Rosdakarya.
- Jazeri, M. (2016) Model Perangkat Pembelajaran Keterampilan Berbicara Dengan Pendekatan Komunikatif Kontekstual bagi Mahasiswa Asing. *Jurnal Litera* 15(2).
- Juniati, E., & Widiati, T. (2015). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping dan Multiplr Inteligences Materi Jamur di SMA Negeri 1 Slawi. *Unnes Journal of Biology Education*, 2(1), 37- 44.
- Karlsson, M. (2015). Advanced Students' L1 (Swedish) and L2 (English) Mastery of Suffixation. *International Journal of English Studies*, 15(1), 23—49.
- Kim, S. (2014). Developing autonomous learning for oral proficiency using digital storytelling. *Language Learning & Technology*, 18(2), 20-35.
- Kuala, B.A. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Menyimak-Berbicara Bermuatan Budaya dengan Model Interactive Learning Bagi Penutur Asing Tingkat Pemula (A1)*. Skripsi. PBSI, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurniasih, I., & Berlin, S.(2014). *Panduan Membuat Bahan Ajar (Buku Teks Pelajaran) Sesuai dengan Kurikulum 2013*. Kata Pena.
- Kusmiatun, A. (2016). *Mengenal BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) dan Pembelajarannya*. Penerbit K-Media.
- Law, C., & Simon. (2015). QR Codes in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange* 3, 1.
- Malik, J.J., & Wijaya, R. (2010). *Implementasi Teknologi Barcode dalam Dunia Bisnis*. Penerbit Andi.
- Meikahana, R., & Kriswanto, E.S. (2015). Pengembangan Buku Saku Pengenalan Pertolongan Perawatan Cedera Olahraga untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 11(1)
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2017*, tentang SKL Kursus dan Pelatihan BIPA.
- Mounika, K. (2018). Teaching Speaking Skill Online: Prospects and Possibilities. Disajikan pada *Eltai Triupathi Chapter Konferensi Internasional ke-6 India*.
- Nurhayani, I. (2010). Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), 54-59.

- Nurjamal, D., et al. (2011). *Terampil Berbahasa: Menyusun Karya Tulis Akademik, Mamdu Acara (MC-Moderator) dan Menulis Surat Cet. 2*. ALFABETA.
- Oxford. (2005). *A Student's Guide to Indonesian Grammar*. Oxford University Press.
- Pratiwi, D.F. (2019). Kesulitan yang Dihadapi oleh Para Pemelajar dalam Mempelajari Bahasa Indonesia di Universitas Nottingham, Inggris. Diambil dari https://bi.pa.kemdikbud.go.id/filebank/25Lamiran_5.pdf
- Rivers, W.M., & Temperley, M.S. (1978). *A Practical Guide to the Teaching of English as a Second or Foreign Language*. Oxford University Press.
- Rouillard. (2008) Contextual QR Code Third International Multi-Conference on Computing in the Global Information Technology. Athens Greece IEEE. Diambil dari <https://ieeexplore.ieee.org/document/4591344>
- Saddhono, et al. 2016. Eksplorasi Bahasa dan Budaya Daerah untuk Pengajaran BIPA. *Prosiding Konferensi BIPA Tahunan (Ke-BIPA-an) 1*, LPPMP UNS Surakarta.
- Shaikh, I.R. 2013. *Introduction to Educational Technology & ICT*. Tata McGraw-Hill Education..
- Subektiningsih, D. (2009). Analisis Latihan-latihan dalam Buku Teks BIPA Lentera Indonesia. *Jurnal Sastra Indonesia*. Sudjana, N., & Rivai. A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensido
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiono, S. (1995). Pendekatan Komunikatif Integratif-Tematis dalam Pengembangan Bahan dan Metodologi Pengajaran BIPA di Indonesia. *Makalah Kongres BIPA 1995, Fakultas Sastra Universitas Indonesia*.
- Suyata, P. (2000). Model Alat Ukur Evaluasi BIPA. *Makalah Prosiding Konferensi Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (KIPBIPA), Universitas Pendidikan Indonesia, III*.
- Setyonegoro, A. (2013). Hakikat, Alasan, dan Tujuan Berbicara (Dasar Pembangun Kemampuan Berbicara Mahasiswa). *PENA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(2).
- Thiagarajan, Sivasailam, et al. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. National Center for Improvement Educational System.
- Tim Bahasa. (2017). *Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Kursus dan Pelatihan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Widoyoko, E.P. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Zulfikar, A. (2015). Bahasa Indonesia Sebagai Embrio Bahasa ASEAN. *Jurnal Kementerian Bahasa Indonesia X(3)*, 1-10.