

## Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Budaya Banyumas untuk Pemelajar BIPA 1 di Unsoed

Rahma Nurfitri\*<sup>1</sup>, Uki Hares Yulianti<sup>2</sup>, M Riyanton<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[rahma.nurfitri38@gmail.com](mailto:rahma.nurfitri38@gmail.com), <sup>2</sup>[ukihares@unsoed.ac.id](mailto:ukihares@unsoed.ac.id), <sup>3</sup>[m.riyanton@unsoed.ac.id](mailto:m.riyanton@unsoed.ac.id)

### Abstrak

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan sebuah program pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia bagi penutur asing. BIPA *International Relation Office* (IRO) Universitas Jenderal Soedirman menjadi salah satu lembaga pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing yang berada di Purwokerto, Banyumas. Keterbatasan bahan belajar mandiri menyebabkan pemelajar kurang aktif dalam pembelajaran. Materi dalam bahan ajar masih bersifat umum dan belum sesuai kebutuhan pemelajar sehingga membutuhkan penyesuaian. Dengan mengikuti perkembangan teknologi, pemilihan bahan ajar dalam bentuk digital dapat memuat informasi sesuai kebutuhan pemelajar tanpa terbatas ruang dan waktu. Selain itu, materi yang sesuai konteks, budaya, dan kebutuhan pemelajar dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu pemelajar untuk beradaptasi dan berinteraksi dengan penduduk lokal. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kebutuhan pengembangan bahan ajar digital bermuatan budaya Banyumas bagi pemelajar BIPA 1 di Unsoed. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini disesuaikan dengan tujuan dan kondisi penelitian yang sebenarnya. Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan wawancara dan pengisian angket. Hasil dari penelitian ini menunjukkan kebutuhan pengajar dan pemelajar terhadap bahan ajar digital bermuatan budaya Banyumas bagi pemelajar BIPA 1 di Unsoed. Pengembangan bahan ajar digital diharapkan dapat memberikan kemudahan aksesibilitas bagi pengajar dan pemelajar sesuai dengan preferensi dan kebutuhan dalam pembelajaran BIPA 1. Selain itu, penggunaan bahan ajar digital diharapkan dapat meningkatkan kosakata dan memberikan pengalaman budaya Banyumasan bagi pemelajar BIPA.

**Kata kunci:** *bahan ajar digital, BIPA, budaya banyumas*

## *Needs Analysis of Digital Teaching Materials with Banyumas Culture for BIPA 1 Learners at Unsoed*

### *Abstract*

*Indonesian for Foreign Speakers (BIPA) is a program for learning Indonesian language skills for foreign speakers. BIPA International Relation Office (IRO) Universitas Jenderal Soedirman is one of the Indonesian language learning institutions for foreign speakers located in Purwokerto, Banyumas. The limitation of self-learning materials causes learners to be less active in learning. The materials in the teaching materials are still general and not according to the needs of the learners so that it requires adjustment. By following the development of technology, the selection of teaching materials in digital form can contain information according to the needs of learners without being limited to space and time. In addition, materials that are appropriate to the context, culture, and needs of learners in everyday life can help learners to adapt and interact with local people. The purpose of this research is to describe the need for developing digital teaching materials with Banyumas culture for BIPA 1 learners at Unsoed. This research uses the ADDIE model development research method which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the needs analysis in this study were adjusted to the objectives and actual research conditions. Data collection was carried out through interviews and questionnaires. The results of this study show the needs of teachers and learners for digital teaching materials with Banyumas culture for BIPA 1 learners at Unsoed. The development of digital teaching materials is expected to provide easy accessibility for teachers and learners according to their preferences and needs in learning BIPA 1. In addition, the use of digital teaching materials is expected to increase vocabulary and provide Banyumasan cultural experience for BIPA learners.*

**Keywords:** *banyumas culture, BIPA, digital teaching material*

## 1. PENDAHULUAN

International Relation Office (IRO) Universitas Jenderal Soedirman merupakan salah satu lembaga pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA) di Banyumas. Menurut Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017, Standar Kompetensi Lulusan (SKL) BIPA menjadi pedoman dalam perumusan kurikulum, penentuan bahan ajar, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, serta penentuan lulusan pemelajar BIPA di lembaga kursus dan pelatihan tertentu. Pemingkatan BIPA berdasarkan SKL BIPA dibagi menjadi 7, di antaranya BIPA 1, BIPA 2, BIPA 3, BIPA 4, BIPA 5, BIPA 6, dan BIPA 7. Pemelajar asing yang mendaftar di IRO Unsoed masuk ke dalam kelas pemula. Berdasarkan SKL BIPA, pemelajar yang termasuk ke dalam kelas pemula, yaitu pemelajar BIPA 1 karena baru memulai belajar bahasa Indonesia sehingga memiliki kosakata bahasa Indonesia yang terbatas. Pemelajar asing sering kali mengalami *language shock* dalam mempelajari bahasa Indonesia dikarenakan adanya perbedaan fonetis, struktur gramatikal, dan lain-lain. Dengan demikian, dibutuhkan bahan ajar yang dapat mendukung proses belajar mengajar untuk membantu pemelajar dalam memahami konsep dasar bahasa Indonesia.

Pemilihan bahan ajar yang tepat memiliki peran penting dalam proses pembelajaran BIPA. Tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal apabila pengajar merencanakan persiapan pembelajaran termasuk dalam pemilihan bahan ajar yang tepat [1]. Bahan ajar yang sesuai minat dan kebutuhan dapat meningkatkan motivasi belajar. Buku ajar yang digunakan dalam pembelajaran BIPA di IRO Unsoed yaitu buku Sahabatku Indonesia terbitan Kemendikbud yang berisi berbagai macam topik. Pemelajar kurang tertarik dengan buku yang tebal dan mencakup banyak informasi [2]. Buku elektronik dapat menjadi alternatif bahan ajar dalam pembelajaran BIPA. Buku elektronik menawarkan fleksibilitas akses yang memungkinkan pemelajar untuk belajar tanpa batas ruang dan waktu. Selain itu, buku elektronik dapat menyajikan materi yang lebih interaktif melalui berbagai fitur multimedia. Bahan ajar digital menampilkan pembelajaran yang lebih menarik serta dapat memperluas dan mempermudah akses informasi secara cepat [3]. Dengan mengikuti perkembangan teknologi, pemilihan buku dalam bentuk digital dapat menjadi alternatif bahan ajar yang mudah digunakan dalam pembelajaran.

Buku saku digital merupakan gabungan antara buku saku dengan buku elektronik yang memberikan gambaran materi bagi pemelajar. Buku saku digital adalah buku elektronik dengan sajian materi ringkas yang mudah dibawa ke mana-mana dan kapan saja serta memudahkan dan menarik minat siswa dalam menguasai materi pembelajaran [4]. Menurut [5], bahan ajar berbasis teknologi dibutuhkan berdasarkan kebutuhan materi ajar dapat memberikan pengalaman belajar lebih baik bagi pemelajar karena materi yang diberikan sesuai dengan perkembangan zaman. Buku saku digital didesain untuk membantu pembelajaran, baik di dalam kelas maupun luar kelas. Kelebihan buku saku berbasis android ini praktis untuk dibawa ke mana saja dan dibaca kapan saja melalui *smartphone* sehingga dapat digunakan pemelajar untuk belajar secara mandiri [6]. Bahan ajar berupa aplikasi untuk pembelajaran BIPA menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, dalam bentuk video, animasi, dan simulasi serta fitur-fitur tambahan seperti kuis, forum diskusi, dan media sosial [7]. Penggunaan bahan ajar digital dapat memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan berpusat pada pemelajar.

Kebaruan dalam penelitian ini adalah pengembangan buku saku digital disajikan secara interaktif dan mengandung muatan budaya lokal Banyumas untuk meningkatkan pengetahuan kosakata pemelajar BIPA 1. Penelitian [8] melakukan pengembangan buku saku pada pembelajaran BIPA dalam versi cetak yang berdasar pada standar CEFR sedangkan peneliti melakukan pengembangan buku saku dalam versi digital yang berdasar pada SKL BIPA dan bermuatan budaya Banyumas. Penelitian [9] bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *smartphone* BIPANESIA dengan fokus budaya fisik yang ada di Surakarta. Sementara itu, fokus budaya yang diintegrasikan peneliti tidak hanya sebatas pada budaya fisik saja, tetapi juga budaya nonfisik yang ada di Banyumas untuk memperkaya pengalaman budaya pemelajar BIPA.

Ada beberapa permasalahan yang dihadapi oleh pemelajar BIPA 1 di IRO Unsoed dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu pemelajar BIPA mendapatkan alokasi waktu sekitar 120 menit pada setiap pertemuannya. Selain keterbatasan pertemuan, bahan ajar BIPA yang tersedia pun masih terbatas. Ketersediaan bahan ajar dengan tujuan khusus berbanding terbalik dengan jumlah bahan ajar yang dibutuhkan [10]. Bahan ajar mandiri yang dimiliki pemelajar BIPA belum bermuatan budaya Banyumas. Budaya Banyumas (culture of Banyumas) penting untuk diperkenalkan kepada pemelajar asing yang akan berada di wilayah Banyumas selama beberapa waktu. Bahan belajar BIPA tidak hanya disajikan aspek kebahasaannya saja, tetapi juga terdapat materi bermuatan budaya Indonesia [11]. Budaya lokal yang terintegrasi dalam materi pembelajaran BIPA dapat menjadi inovasi yang cerdas untuk meningkatkan minat pemelajar asing [12]. Hal ini juga dilakukan agar pemelajar tidak mengalami gegar budaya. Wawasan budaya dapat dijadikan bekal dalam kehidupan sehari-hari di Indonesia [13]. Pemelajar BIPA diharapkan dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik sesuai konteks budaya sekitar pemelajar.

Relevan dengan situasi tersebut, maka perlu adanya analisis kebutuhan terhadap bahan ajar digital berupa buku saku digital interaktif bermuatan budaya Banyumas bagi pemelajar BIPA 1 di Unsoed. Hal ini dapat memudahkan proses pembelajaran BIPA untuk meningkatkan pengetahuan kosakata dan memberikan pengalaman budaya Banyumasan bagi pemelajar BIPA 1. Penggunaan bahan ajar digital diharapkan dapat menstimulasi keterampilan berbahasa Indonesia bagi pemelajar BIPA serta memudahkan akses pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu.

## 2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research & Development* (R&D). Model penelitian pengembangan ini mengacu pada R&D model ADDIE yang dikembangkan oleh [14]. Menurut [15], penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang dihasilkan. Validasi produk menunjukkan layak atau tidaknya buku saku digital yang dikembangkan untuk diimplementasikan kepada pemelajar BIPA. Ada lima tahapan dalam R&D model ADDIE, yaitu (1) analisis; (2) desain; (3) pengembangan; (4) implementasi; dan (5) evaluasi. Model pengembangan ADDIE berpusat pada pemelajar (*student centered*) sehingga bahan ajar yang dikembangkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi penutur asing. Perbaikan berkelanjutan dalam proses pengembangan melalui umpan balik pengguna dapat dilakukan dengan menggunakan model ADDIE karena berfokus pada aspek literasi dan refleksi [16].

Model pengembangan ADDIE menggunakan pendekatan yang terstruktur dan sistematis sehingga proses pengembangan bahan ajar dapat dilakukan secara terorganisir dengan prosedur yang jelas. Menurut [17], penggunaan proses ADDIE yang sistematis dapat berfungsi sebagai alat efektif dalam pembuatan produk. Penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan pengajar dan pemelajar BIPA terhadap buku saku digital interaktif bermuatan budaya Banyumas. Dengan demikian, peneliti dapat menentukan perencanaan yang tepat terkait desain dan pengembangan produk pada tahap selanjutnya. Selain itu, peneliti dapat mengevaluasi kelayakan produk untuk diimplementasikan dalam pembelajaran BIPA.

Penelitian ini dilakukan di *International Relation Office* (IRO) Unsoed. Subjek penelitian ini adalah tujuh pengajar BIPA dan empat pemelajar BIPA 1. Data yang diperoleh dalam penelitian berupa hasil validasi instrumen dan hasil analisis kebutuhan. Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri atas observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif melalui pemaparan data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan data. Metode ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan pengajar dan pemelajar terhadap buku saku digital interaktif bermuatan budaya Banyumas bagi pemelajar BIPA 1 di Unsoed. Tahap analisis data menggunakan bantuan fitur Google Form, yakni *summary* otomatis yang dapat menghasilkan ringkasan hasil jawaban dari responden. Hasil *summary* otomatis dapat menampilkan data statistik dalam bentuk diagram atau grafik sesuai dengan jenis pertanyaan [18]. Dengan demikian, hasil respons yang didapatkan dapat terakumulasi dan diperbarui secara otomatis sehingga memudahkan dalam pengelolaan dan analisis hasil kuesioner.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan terhadap pengembangan buku saku digital berbasis budaya Banyumas bagi pemelajar BIPA 1. Menurut [19], tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi potensi pengembangan aplikasi, di antaranya pemilihan teknologi yang sesuai, perancangan *user interface* yang intuitif, serta penyusunan konten budaya secara informatif dan menarik. Terdapat permasalahan yang ditemui peneliti melalui kegiatan observasi, yaitu pemelajar BIPA yang mengikuti kelas masih merasa kesulitan belajar bahasa Indonesia dan sering kali menyertakan bahasa Inggris dalam pembelajaran. Pemelajar diberikan bahan ajar mandiri yang berisi materi umum sehingga masih perlu adanya penyesuaian dengan kebutuhan pemelajar. Selain itu, perbedaan waktu kedatangan pemelajar BIPA dari negara asalnya menyebabkan pemelajar yang tiba lebih lambat kurang maksimal dalam mendapatkan materi yang sudah diajarkan sebelumnya. Dengan demikian, diperlukan adanya pengembangan bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan pemelajar serta mudah diakses, baik di dalam kelas maupun luar kelas.

### Tahap Analisis

Hasil penelitian diperoleh melalui kegiatan wawancara serta penyebaran angket kebutuhan pengajar dan pemelajar BIPA yang telah divalidasi. Validator instrumen dalam penelitian ini adalah tujuh pengajar BIPA dan satu dosen Pendidikan Bahasa Indonesia. Pedoman wawancara telah divalidasi dengan hasil bahwa enam pengajar BIPA dan satu dosen Pendidikan Bahasa Indonesia menyatakan setuju instrumen tersebut digunakan sedangkan satu pengajar menyatakan tidak setuju. Berikut saran dari validator terhadap pedoman wawancara yang akan digunakan, di antaranya (1) pertanyaan diurutkan sesuai dengan alurnya; (2) kata *bagaimana* pada

poin nomor 4 diganti dengan kata *apa saja*; dan (3) pertanyaan mengenai kelebihan dan kekurangan bahan ajar pada poin nomor 4 dijadikan dua pertanyaan.

Sementara itu, angket analisis kebutuhan pengajar dan pemelajar BIPA yang telah divalidasi mendapatkan hasil bahwa tujuh pengajar BIPA dan satu dosen Pendidikan Bahasa Indonesia menyatakan setuju instrumen tersebut digunakan. Berikut saran dari validator terhadap angket analisis kebutuhan pengajar dan pemelajar BIPA yang akan digunakan, yaitu (1) semua pernyataan, termasuk yang ditunjukkan kepada pemelajar BIPA menggunakan bahasa Indonesia; (2) melengkapi butir pernyataan pada poin nomor 12 secara informatif; (3) kata *modes* pada poin nomor 14 diganti dengan kata baku sesuai KBBI VI; dan (4) kata *mempengaruhi* pada poin nomor 18 diganti dengan kata baku sesuai KBBI VI.

Hasil validasi instrumen yang telah didapatkan menunjukkan bahwa pedoman wawancara dan angket analisis kebutuhan layak untuk dibagikan kepada pengajar dan pemelajar BIPA setelah diperbaiki sesuai arahan validator. Instrumen yang telah divalidasi dapat digunakan untuk menganalisis kebutuhan pengajar dan pemelajar BIPA. Teknik wawancara dilakukan dengan pengajar BIPA di IRO Unsoed agar peneliti dapat memvalidasi jawaban dalam kuesioner konsisten dan sesuai dengan penuturan verbal responden. Sementara itu, penyebaran angket dilakukan kepada pengajar dan pemelajar dengan skala likert, yakni skala 1-4 (sangat tidak setuju-sangat setuju).

Angket kebutuhan pengajar dan pemelajar BIPA 1 dibagikan melalui pranala Google Form. Angket kebutuhan terdiri atas terdiri atas 19 soal yang diklasifikasikan ke dalam empat aspek standar kelayakan buku nonteks dalam Permendikbudristek nomor 22 pasal 3 yaitu (1) isi/materi; (2) penyajian; (3) desain; dan (4) grafika. Selain itu, terdapat juga kolom saran terhadap pengembangan buku saku digital interaktif berbasis budaya Banyumas bagi pemelajar BIPA 1 di Unsoed. Berikut hasil analisis kebutuhan pengajar dan pemelajar BIPA 1.

### 3.1. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Pengajar BIPA

Angket analisis kebutuhan pengajar BIPA ditunjukkan kepada tujuh pengajar BIPA dari berbagai program studi. Ketujuh pengajar tersebut merupakan praktisi BIPA yang sudah berpengalaman dari awal mula BIPA Unsoed didirikan. Tujuh pengajar BIPA berasal dari program studi yang berbeda seperti yang diperlihatkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Nama Pengajar BIPA

No.	Nama	Program Studi
1	Indriyati Hadiningrum, S.S., M.Pd.	D3 Bahasa Inggris
2	Nadia Gitya Yulianita, S.Pd., M.Li.	D3 Bahasa Inggris
3	Mia Fitria Agustina, S.S., M.A.	Sastra Inggris
4	Nila Mega Marahayu, S.S., M.A.	Sastra Indonesia
5	Gita Anggria Resticka, S.S., M.A.	Sastra Indonesia
6	Monika Herliana, B.Ed., M.Li.	D3 Bahasa Mandarin
7	Exwan Andriyan Verrysaputro, S.Pd., M.Pd.	Pendidikan Bahasa Jepang

#### Aspek Pembelajaran

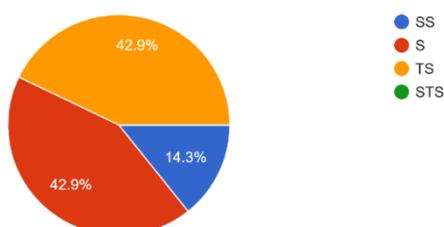
Pada aspek materi dijelaskan respons pengajar bahwa satu pengajar menyatakan sangat setuju dan enam pengajar menyatakan setuju bahwa pemelajar mengalami kesulitan dalam memahami materi BIPA seperti pada Gambar 1. Materi yang ada belum cukup mengakomodasi tingkat kemampuan pemelajar. Bahan belajar yang tersedia belum lengkap dan belum sesuai kebutuhan pemelajar sehingga pemelajar mengalami kesulitan belajar bahasa Indonesia. Bahan belajar mandiri yang terbatas menyebabkan pemelajar kesulitan dalam pembelajaran BIPA [20].



Gambar 1. Hasil Kuesioner Pengajar BIPA Pertanyaan No. 1

Berikut respons pengajar terhadap bahan belajar yang tersedia sudah lengkap dan sesuai kebutuhan pemelajar seperti yang diperlihatkan pada Gambar 2. Satu pengajar menyatakan sangat setuju, tiga pengajar menyatakan setuju, sedangkan tiga pengajar menyatakan tidak setuju. Bahan ajar yang lebih relevan dan kontekstual berperan penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran BIPA. Dengan demikian, bahan ajar disesuaikan berdasar pada tingkat pemelajar dan latar kebudayaan setempat.

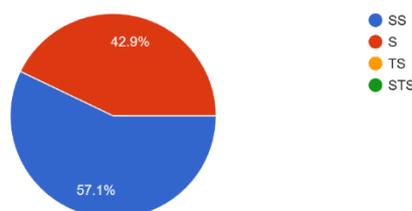
Bahan belajar yang tersedia sudah lengkap dan sesuai dengan kebutuhan pemelajar.  
7 responses



Gambar 2. Hasil Kuesioner Pengajar BIPA Pertanyaan No. 2

Pengembangan buku saku digital interaktif berbasis budaya lokal Banyumas perlu dilakukan seperti yang diperlihatkan pada Gambar 3. Berdasarkan pernyataan pengajar dalam kegiatan wawancara, materi yang ada di dalam bahan ajar masih tersebar dan belum terkumpul secara kolektif dalam satu buku sehingga menyulitkan pengajar dan pemelajar dalam mengakses materi. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran BIPA masih belum optimal karena hanya menggunakan Powerpoint dan materi dalam bentuk cetak. Keterbatasan sumber daya teknologi dalam pembelajaran BIPA dapat memengaruhi pengalaman belajar penutur asing [21]. Dengan demikian, dibutuhkan pengembangan bahan ajar dalam bentuk digital berupa buku saku digital interaktif berbasis budaya lokal Banyumas. Hal ini didukung dari respons pengajar bahwa empat pengajar menyatakan sangat setuju dan tiga pengajar menyatakan setuju terhadap pengembangan bahan ajar tersebut.

Pengembangan bahan belajar dalam bentuk digital berupa buku saku digital interaktif berbasis budaya lokal Banyumas.  
7 responses



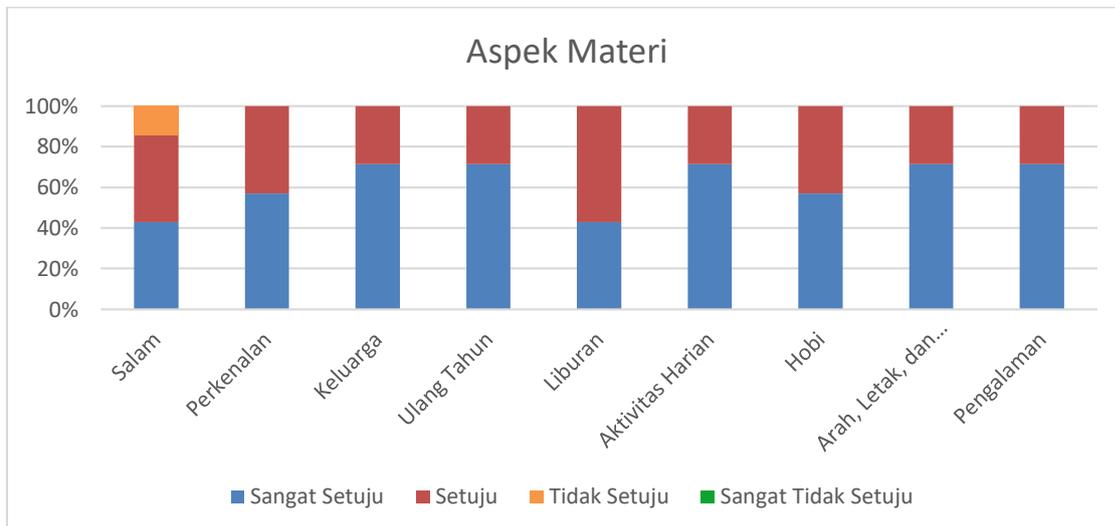
Gambar 3. Hasil Kebutuhan Pengajar BIPA terhadap Buku Saku Digital

Dua materi pokok menjadi fokus materi dalam buku saku digital yang akan dikembangkan, di antaranya materi mengenai bahasa dan budaya. Materi yang membahas mengenai kebahasaan berdasar pada buku Sahabatku Indonesia bagi pemelajar BIPA 1, yaitu materi tentang (1) salam; (2) perkenalan diri; (3) keluarga; (4) ulang tahun; (5) liburan; (6) aktivitas harian; (7) hobi; (8) arah, letak, dan lokasi; dan (9) pengalaman. Sementara itu, materi tentang budaya lokal Banyumas terdiri atas kata sapaan, etika pedesaan, tempat wisata, makanan khas, dan transportasi lokal. Berikut hasil respons pengajar terhadap pemilihan isi materi yang akan disajikan dalam buku saku digital.

**Aspek Materi**

Persentase pada pemilihan materi menunjukkan sembilan materi dibutuhkan dalam pembelajaran BIPA seperti yang diperlihatkan pada Gambar 4. Pada pemilihan materi tentang salam dan ungkapan menyapa, tiga pengajar menyatakan sangat setuju, tiga pengajar menyatakan setuju, tetapi satu pengajar menyatakan tidak setuju. Pemilihan materi tentang ungkapan perkenalan diri, empat pengajar menyatakan sangat setuju dan tiga pengajar menyatakan setuju. Pemilihan materi tentang keluarga, lima pengajar menyatakan sangat setuju dan dua pengajar menyatakan setuju. Pemilihan materi tentang ulang tahun, lima pengajar menyatakan sangat setuju dan dua pengajar menyatakan setuju. Pemilihan materi tentang liburan, tiga pengajar menyatakan sangat setuju dan empat pengajar menyatakan setuju. Pemilihan materi tentang aktivitas harian, lima pengajar menyatakan sangat

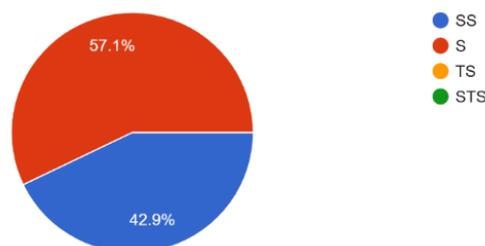
setuju dan dua pengajar menyatakan setuju. Pemilihan materi tentang hobi, empat pengajar menyatakan sangat setuju dan tiga pengajar menyatakan setuju. Pemilihan materi tentang arah, letak, dan lokasi, lima pengajar menyatakan sangat setuju dan dua pengajar menyatakan setuju. Pemilihan materi tentang pengalaman, lima pengajar menyatakan sangat setuju dan dua pengajar menyatakan setuju. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setiap materi dibutuhkan dalam pengembangan buku saku digital.



Gambar 4. Hasil Analisis Kebutuhan Pengajar BIPA pada Aspek Materi

Materi bermuatan budaya Banyumas diperlukan untuk memotivasi pemelajar BIPA seperti yang diperlihatkan pada Gambar 5. Sementara itu, pada materi bermuatan budaya lokal Banyumas tiga pengajar menyatakan sangat setuju dan empat pengajar menyatakan setuju. Berdasarkan hasil wawancara kepada pengajar, materi bermuatan budaya Banyumas sudah ada. Namun materi tersebut kurang memuat ungkapan-ungkapan yang berkaitan dengan kebiasaan sehari-hari warga Banyumas. Materi bermuatan budaya Banyumas perlu disesuaikan dengan kebutuhan pemelajar dalam kehidupan sehari-hari. Menurut [22], pengenalan budaya setempat kepada pemelajar BIPA menjadi salah satu faktor pendukung kelancaran dalam berkomunikasi. Penyajiannya disesuaikan dengan jenjang pemelajar, yakni pemelajar BIPA 1 sehingga materi disampaikan dalam bentuk sederhana.

Materi yang mengandung kebudayaan Banyumas seperti kata sapaan, etika pedesaan, tempat wisata, makanan khas, dan transportasi lokal dapat memotivasi belajar bahasa Indonesia.  
7 responses

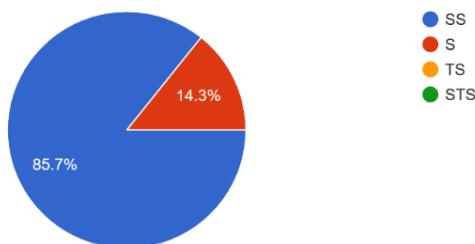


Gambar 5. Hasil Kebutuhan Pengajar BIPA terhadap Materi Bermuatan Budaya Lokal Banyumas

**Aspek Penyajian**

Bahan belajar dengan berbagai media akan lebih menarik seperti yang diperlihatkan pada Gambar 6. Pada aspek penyajian dijelaskan bahwa enam pengajar menyatakan sangat setuju dan satu pengajar menyatakan setuju terhadap buku saku digital yang disajikan dengan berbagai media (audio, visual, dan audiovisual). Hal ini dapat meningkatkan daya tarik melalui penyampaian yang interaktif dan multisensori. Dengan adanya media berupa audio, pemelajar dapat menyimak pengucapan yang benar, sedangkan media visual membantu memperjelas konsep melalui gambar atau ilustrasi.

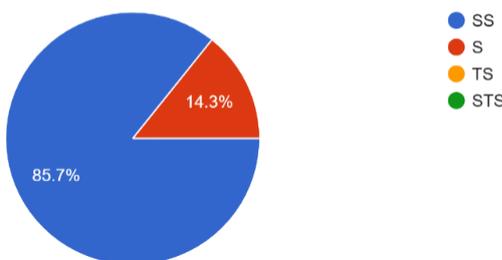
Bahan belajar dengan berbagai modes (audio, visual, dan audiovisual) lebih menarik.  
7 responses



Gambar 6. Hasil Kebutuhan Pengajar BIPA terhadap Penyajian yang Sesuai dengan Tingkat Pemelajar

Penggunaan bahasa yang jelas dan interaktif dapat membantu pemelajar dalam memahami materi seperti yang diperlihatkan pada Gambar 7. Enam pengajar menyatakan sangat setuju dan satu pengajar menyatakan setuju terhadap penggunaan bahasa yang jelas dan interaktif dalam buku saku digital. Interaktivitas dalam buku saku digital dapat meningkatkan keterlibatan pemelajar dalam proses belajar.

Penggunaan bahasa yang jelas dan interaktif dapat lebih mudah untuk dipahami.  
7 responses

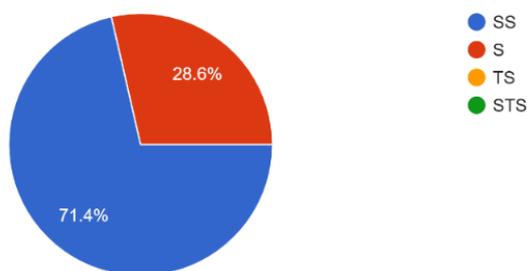


Gambar 7. Hasil Kebutuhan Pengajar BIPA terhadap Penggunaan Bahasa sesuai Tingkat Penguasaan Pemelajar

**Aspek Desain**

Desain buku saku digital yang menarik dapat memotivasi pemelajar seperti yang diperlihatkan pada Gambar 8. Lima pengajar menyatakan sangat setuju dan dua pengajar menyatakan setuju. Desain yang menarik dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak membosankan. Navigasi yang intuitif dengan fitur-fitur interaktif dan tautan otomatis dapat mempermudah pemelajar dalam mengeksplorasi materi.

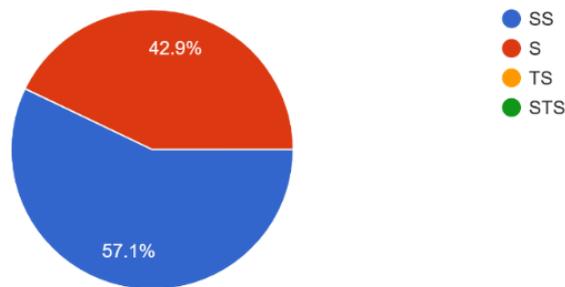
Desain buku saku digital yang menarik dapat memotivasi pemelajar.  
7 responses



Gambar 8. Hasil Kebutuhan Pengajar BIPA terhadap Desain Buku Saku Digital yang Sesuai dengan Tingkat Pemelajar

Tata letak ilustrasi yang sesuai dengan konteks mendukung aspek keterbacaan seperti yang diperlihatkan pada Gambar 9. Empat pengajar menyatakan sangat setuju dan tiga pengajar menyatakan setuju. Penempatan ilustrasi yang tepat dapat membantu pemelajar mengaitkan gambar dengan isi materi. Berdasarkan hasil respons tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain dan tata letak ilustrasi yang sesuai dengan konteks dapat memotivasi pemelajar untuk membaca buku saku digital.

Tata letak ilustrasi yang sesuai dengan konteks mendukung aspek keterbacaan.  
7 responses

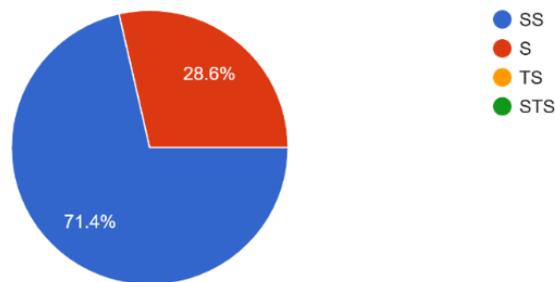


Gambar 9. Hasil Kebutuhan Pengajar BIPA terhadap Kesesuaian dan Kejelasan Penggunaan Ilustrasi dengan Makna

**Aspek Grafika**

Jenis dan ukuran font dapat memengaruhi kemudahan dan kenyamanan dalam membaca seperti yang diperlihatkan pada Gambar 10. Pada aspek grafika dijelaskan lima pengajar menyatakan sangat setuju dan dua pengajar menyatakan setuju. Font seperti *times new roman* dapat menjadi pilihan agar teks jelas dan mudah dibaca [23]. Ukuran font juga harus disesuaikan untuk memastikan kenyamanan dalam membaca.

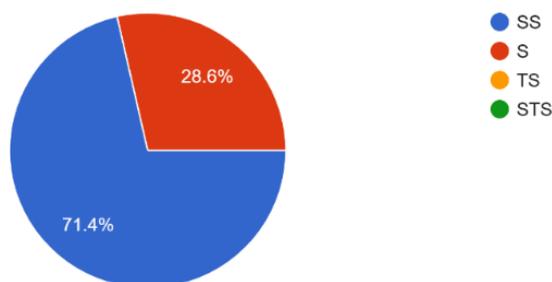
Jenis dan ukuran font dapat mempengaruhi kemudahan dan kenyamanan dalam membaca  
7 responses



Gambar 10. Hasil Kebutuhan Pengajar BIPA terhadap Penggunaan Font yang Sesuai

Komposisi warna yang sesuai dapat meningkatkan rasa ketertarikan untuk membaca seperti yang diperlihatkan pada Gambar 11. Lima pengajar menyatakan sangat setuju dan dua pengajar menyatakan setuju. Pemilihan warna yang tepat dapat memotivasi pemelajar untuk mengeksplorasi konten di dalamnya. Dapat disimpulkan bahwa aspek kegrafikaan yang tepat dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan sehingga pemelajar tertarik untuk membaca.

Komposisi warna yang sesuai dapat meningkatkan rasa ketertarikan untuk membaca.  
7 responses



Gambar 11. Hasil Kebutuhan Pengajar BIPA terhadap Komposisi Warna yang Sesuai

Berikut saran pegajar terhadap buku saku digital interaktif berbasis budaya lokal Banyumas bagi pemelajar BIPA 1 di Unsoed yang akan dikembangkan, di antaranya (1) konten yang diusulkan sudah cukup; (2) ide tentang buku saku digital sangat menarik dan penting untuk dilakukan; (3) perlu adanya bahan ajar yang memuat budaya lokal Banyumas, baik berupa bahasa maupun aktivitas masyarakat sehari-hari untuk mempermudah pemelajar BIPA dalam berinteraksi dengan masyarakat maupun lingkungan Banyumas; (4) aspek penguasaan tata bahasa bagi pemelajar BIPA perlu ditekankan; (5) penambahan aspek tata bahasa dalam penggunaan konjungsi koordinatif dan konjungsi subordinatif; (6) menyertakan konten budaya Banyumas yang autentik sehingga pemelajar dapat tertarik dengan kontek tersebut; (7) menyertakan audio yang memungkinkan pemelajar mendengar percakapan bahasa Indonesia dengan aksan Banyumas; (8) latihan kuis diperbanyak; (9) penambahan bagian praktik untuk melakukan permainan tradisional Banyumas agar pembelajaran berlangsung dengan menarik dan menyenangkan; (10) pengembangan buku saku digital interaktif bermuatan budaya lokal Banyumas sangat perlu dikembangkan sebagai sarana belajar pemelajar BIPA yang memiliki keunikan dan kekhasan dibandingkan produk serupa lainnya; dan (11) memberikan aktivitas-aktivitas belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia.

### 3.2. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Pemelajar BIPA

Angket analisis kebutuhan pemelajar BIPA ditunjukkan kepada enam pemelajar BIPA dari berbagai program. Keempat pemelajar tersebut termasuk dalam kelas pemula sebagai pemelajar BIPA 1 yang masih baru belajar bahasa Indonesia. Empat pemelajar BIPA berasal dari negara yang berbeda dan mengikuti program yang berbeda di Unsoed seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Daftar Nama Pemelajar BIPA

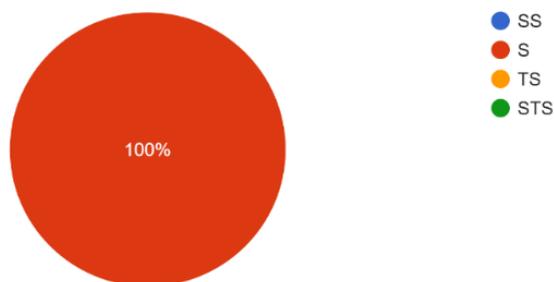
No.	Nama	Asal Negara	Program
1	Elsdeeg Elfatih Altyeb Mohmed	Sudan	Darmasiswa
2	Yasir Esam Osmam Mohammed	Sudan	KNB
3	Mehwish Jamil	Pakistan	KNB
4	Chido Everjoy Mpondi	Zimbabwe	KNB

#### Aspek Pembelajaran

Pada aspek materi dijelaskan bahwa pemelajar mengalami kesulitan dalam memahami materi seperti pada Gambar 1. Empat pemelajar menyatakan setuju bahwa pemelajar mengalami kesulitan dalam memahami materi BIPA. Materi yang ada belum cukup mengakomodasi sesuai tingkat pemelajar.

Pemelajar mengalami kesulitan dalam memahami materi.

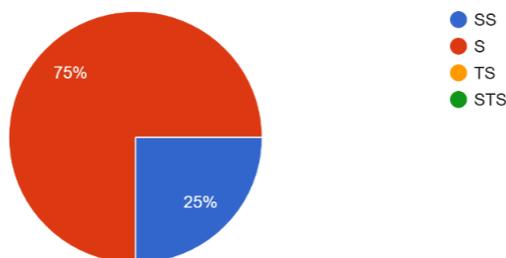
4 responses



Gambar 12. Hasil Kuesioner Pemelajar BIPA Pertanyaan No. 1

Bahan belajar yang tersedia sudah lengkap dan sesuai kebutuhan pemelajar seperti yang diperlihatkan pada Gambar 2. Satu pemelajar menyatakan sangat setuju dan tiga pemelajar menyatakan setuju. Berdasarkan hasil wawancara kepada pengajar BIPA menunjukkan bahwa pemelajar BIPA yang mengikuti kelas masih kesulitan memahami materi. Hal ini disebabkan karena bahan ajar mandiri yang diberikan kepada pemelajar berisi materi yang bersifat umum sehingga masih perlu adanya penyesuaian. Selain itu, terdapat perbedaan waktu kedatangan pemelajar BIPA dari negara asalnya yang menyebabkan perbedaan ketercapaian antarpemelajar. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi berupa pengembangan bahan ajar dalam bentuk digital berupa buku saku digital interaktif berbasis budaya lokal Banyumas.

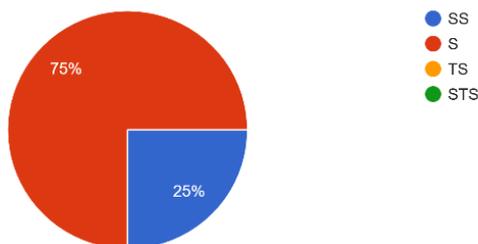
Bahan belajar yang tersedia sudah lengkap dan sesuai dengan kebutuhan pemelajar.  
4 responses



Gambar 13. Hasil Kuesioner Pemelajar BIPA Pertanyaan No. 2

Pengembangan buku saku digital interaktif berbasis budaya lokal Banyumas perlu dilakukan seperti yang diperlihatkan pada Gambar 14. Bentuk inovasi bahan ajar berperan penting dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga dapat membangkitkan minat belajar pemelajar [24]. Inovasi yang akan dikembangkan, yakni buku saku digital interaktif berbasis budaya lokal Banyumas. Hal ini didukung hasil respons pemelajar bahwa satu pemelajar menyatakan sangat setuju dan tiga pemelajar menyatakan setuju terhadap pengembangan bahan ajar tersebut.

Pengembangan bahan belajar dalam bentuk digital berupa buku saku digital interaktif berbasis budaya Banyumas perlu untuk dilakukan.  
4 responses

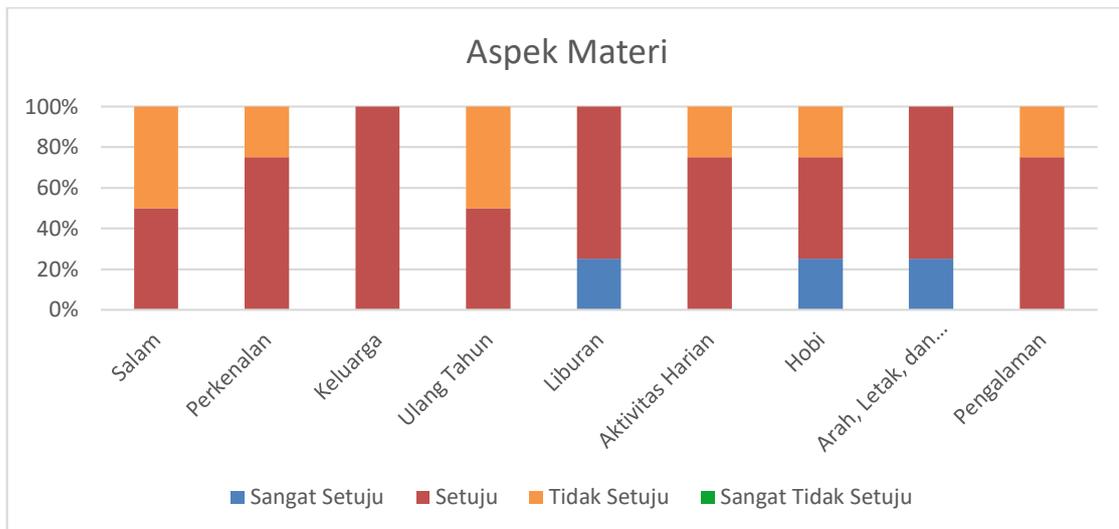


Gambar 14. Hasil Kebutuhan Pemelajar BIPA terhadap Buku Saku Digital

Buku saku dapat menjadi alternatif bahan ajar yang berisi materi ringkas dan praktis [25]. Buku saku digital yang akan dikembangkan berfokus pada dua materi pokok, yakni materi mengenai bahasa dan budaya. Materi yang membahas mengenai kebahasaan disesuaikan dengan buku Sahabatku Indonesia bagi pemelajar BIPA 1, yaitu materi tentang (1) salam; (2) perkenalan diri; (3) keluarga; (4) ulang tahun; (5) liburan; (6) aktivitas harian; (7) hobi; (8) arah, letak, dan lokasi; dan (9) pengalaman. Sementara itu, materi tentang budaya lokal Banyumas terdiri atas kata sapaan, etika pedesaan, tempat wisata, makanan khas, dan transportasi lokal. Berikut hasil respons pemelajar terhadap pemilihan isi materi yang akan disajikan dalam buku saku digital.

**Aspek Materi**

Persentase pada pemilihan materi menunjukkan sembilan materi dibutuhkan dalam pembelajaran BIPA seperti yang diperlihatkan pada Gambar 15. Pada materi tentang salam dan ungkapan menyapa, dua pemelajar menyatakan setuju sedangkan dua pemelajar menyatakan tidak setuju. Pada materi tentang ungkapan perkenalan diri, tiga pemelajar menyatakan setuju sedangkan satu pemelajar menyatakan tidak setuju. Pada materi tentang keluarga, empat pemelajar menyatakan setuju. Pada materi tentang ulang tahun, dua pemelajar menyatakan setuju sedangkan dua pemelajar menyatakan tidak setuju. Pada materi tentang liburan, satu pemelajar menyatakan sangat setuju dan tiga pemelajar menyatakan setuju. Pada materi tentang aktivitas harian, tiga pemelajar menyatakan setuju sedangkan satu pemelajar menyatakan tidak setuju. Pada materi tentang hobi, satu pemelajar menyatakan sangat setuju dan dua pemelajar menyatakan setuju sedangkan satu pemelajar menyatakan tidak setuju. Pada materi tentang arah, letak, dan lokasi, satu pemelajar menyatakan sangat setuju dan tiga pemelajar menyatakan setuju. Pada materi tentang pengalaman, tiga pemelajar menyatakan sangat setuju sedangkan satu pemelajar menyatakan tidak setuju.

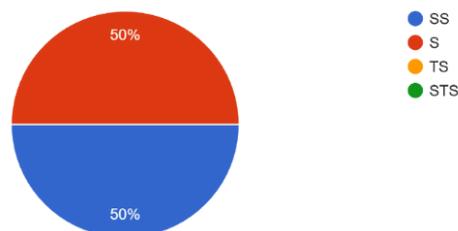


Gambar 15. Hasil Analisis Kebutuhan Pemelajar BIPA pada Aspek Materi

Materi bermuatan budaya Banyumas diperlukan untuk memotivasi pemelajar BIPA seperti yang diperlihatkan pada Gambar 16. Pada materi bermuatan budaya lokal Banyumas, dua pemelajar menyatakan sangat setuju dan dua pemelajar menyatakan setuju. Pengintegrasian budaya lokal dapat menjadi alternatif pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif dan menarik bagi penutur asing [26]. Berdasarkan hasil respons tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap materi dibutuhkan dalam pengembangan buku saku digital.

Materi yang mengandung kebudayaan Banyumas seperti kata sapaan, etika, tempat wisata, makanan khas, dan transportasi lokal dapat memotivasi belajar bahasa Indonesia.

4 responses



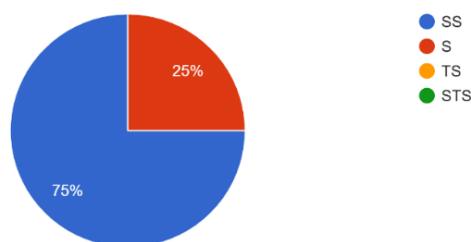
Gambar 16. Hasil Kebutuhan Pemelajar BIPA terhadap Materi Bermuatan Budaya Lokal Banyumas

### Aspek Penyajian

Bahan belajar dengan berbagai media akan lebih menarik seperti yang diperlihatkan pada Gambar 17. Pada aspek penyajian dijelaskan bahwa tiga pemelajar menyatakan sangat setuju dan dua pengajar menyatakan setuju terhadap buku saku digital yang disajikan dengan berbagai media (audio, visual, dan audiovisual). Integrasi berbagai media dapat menarik minat pemelajar. Hal ini disebabkan karena adanya kebutuhan dan gaya belajar yang berbeda pada setiap pemelajar.

Bahan belajar dengan berbagai media (audio, visual, dan audiovisual) lebih menarik.

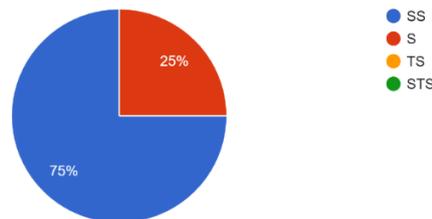
4 responses



Gambar 17. Hasil Kebutuhan Pemelajar BIPA terhadap Penyajian yang Sesuai dengan Tingkat Pemelajar

Penggunaan bahasa yang jelas dan interaktif dalam buku saku digital dapat membantu pemelajar untuk lebih mudah dalam memahami materi seperti yang diperlihatkan pada Gambar 18. Tiga pemelajar menyatakan sangat setuju dan dua pemelajar menyatakan setuju terhadap penggunaan bahasa yang jelas dan interaktif dalam buku saku digital. Dengan demikian, penyajian buku saku digital dengan berbagai media interaktif dan penggunaan bahasa yang jelas akan lebih menarik dan mudah dipahami.

Penggunaan bahasa yang jelas dan interaktif dapat lebih mudah untuk dipahami.  
4 responses

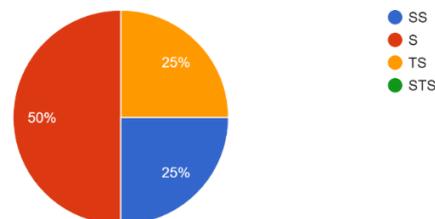


Gambar 18. Hasil Kebutuhan Pemelajar BIPA terhadap Penggunaan Bahasa dengan Tingkat Penguasaan Pemelajar

**Aspek Desain**

Respons pemelajar mengenai desain buku saku digital yang menarik dapat memotivasi dalam pembelajaran BIPA ditunjukkan pada Gambar 19. Dua pemelajar menyatakan sangat setuju dan dua pemelajar menyatakan setuju. Namun, satu pemelajar menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini menunjukkan desain yang menarik dapat berpengaruh positif terhadap sebagian pemelajar. Namun demikian, terdapat pertimbangan lainnya pada aspek desain untuk meningkatkan motivasi pemelajar BIPA.

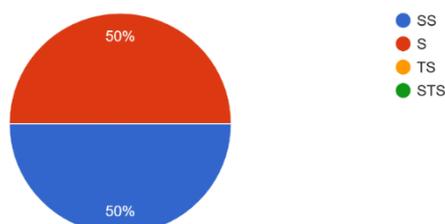
Desain buku saku digital yang menarik dapat memotivasi pemelajar.  
4 responses



Gambar 19. Hasil Kebutuhan Pemelajar BIPA terhadap Desain Buku Saku Digital yang Sesuai dengan Tingkat Pemelajar

Tata letak ilustrasi yang sesuai dengan konteks mendukung aspek keterbacaan seperti yang diperlihatkan pada Gambar 20. Tiga pemelajar menyatakan sangat setuju dan dua pemelajar menyatakan setuju. Penempatan ilustrasi yang tepat dapat membantu pemelajar mengaitkan gambar dengan isi materi. Berdasarkan hasil respons tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain dan tata letak ilustrasi yang sesuai dengan konteks dapat memotivasi pemelajar untuk membaca buku saku digital.

Tata letak ilustrasi yang sesuai dengan konteks mendukung aspek keterbacaan.  
4 responses



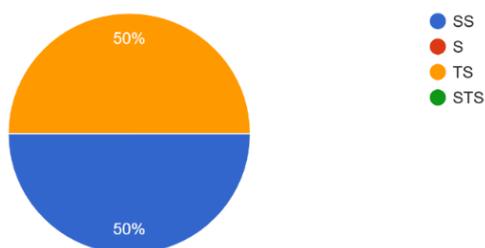
Gambar 20. Hasil Kebutuhan Pemelajar BIPA terhadap Kesesuaian dan Kejelasan Penggunaan Ilustrasi dengan Makna

**Aspek Grafika**

Jenis dan ukuran *font* dapat memengaruhi kemudahan dan kenyamanan dalam membaca seperti yang diperlihatkan pada Gambar 21. Pada aspek ini dijelaskan bahwa tiga pemelajar menyatakan sangat setuju sedangkan dua pemelajar menyatakan tidak setuju. *Font* seperti *times new roman* dapat menjadi pilihan agar teks jelas dan mudah dibaca [27]. Ukuran *font* juga harus disesuaikan untuk memastikan kenyamana dalam membaca.

Jenis dan ukuran font dapat memengaruhi kemudahan dan kenyamanan dalam membaca.

4 responses

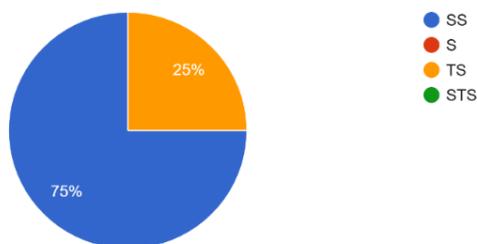


Gambar 21. Hasil Kebutuhan Pemelajar BIPA terhadap Penggunaan *Font* yang Sesuai

Komposisi warna yang sesuai dapat meningkatkan rasa ketertarikan untuk membaca seperti yang diperlihatkan pada Gambar 22. Empat pemelajar menyatakan sangat setuju sedangkan satu pemelajar menyatakan tidak setuju. Pemilihan warna yang tepat dapat memotivasi pemelajar untuk mengeksplorasi konten di dalamnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aspek kegrafikaan yang tepat dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan sehingga pemelajar tertarik untuk membaca.

Komposisi warna yang sesuai dapat meningkatkan rasa ketertarikan untuk membaca.

4 responses



Gambar 22. Hasil Kebutuhan Pemelajar BIPA terhadap Komposisi Warna yang Sesuai

Berikut saran pemelajar terhadap buku saku digital interaktif berbasis budaya lokal Banyumas bagi pemelajar BIPA 1 di Unsoed yang akan dikembangkan, di antaranya (1) lebih baik ada beberapa bagian berbahasa Inggris; (2) buku ini memiliki beberapa topik yang memerlukan lebih banyak ilustrasi dan deskripsi; (3) tambahan bagian informasi demografis; (4) gunakan kombinasi pertanyaan pilihan ganda dan terbuka; (5) tambahkan skala penilaian; (6) *font* yang jelas dan mudah dibaca; (7) memilih warna yang relevan dengan fungsi aplikasi tersebut; dan (8) memperhatikan pengalaman pengguna seperti tata letak aplikasi dan perjalanan pengguna di dalam aplikasi.

**4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan dari penyebaran angket menunjukkan bahwa pengajar dan pemelajar BIPA 1 memerlukan bahan ajar digital berupa buku saku digital interaktif bermuatan budaya Banyumas. Buku saku digital mengintegrasikan berbagai macam media di dalamnya, seperti tulisan, ilustrasi, audio, serta video yang dapat diakses melalui telepon genggam (*smartphone*). Buku saku digital bagi pemelajar BIPA 1 memuat serangkaian materi, latihan soal, dan permainan.

Materi yang disajikan berdasarkan kebutuhan pemelajar mengacu pada sembilan materi dalam buku Sahabatku Indonesia BIPA 1, di antaranya (1) salam; (2) perkenalan diri; (3) keluarga; (4) ulang tahun; (5) liburan; (6) aktivitas harian; (7) hobi; (8) arah, letak, dan lokasi; dan (9) pengalaman. Selain itu, materi mengenai budaya Banyumas terdiri atas kata sapaan, etika pedesaan, tempat wisata, makanan khas, dan transportasi lokal.

Buku saku digital disajikan dengan berbagai media interaktif dan penggunaan bahasa yang jelas sehingga lebih menarik dan mudah dipahami. Pada aspek desain dan tata letak ilustrasi disesuaikan dengan konteks agar dapat memotivasi pemelajar untuk membaca buku saku digital. Aspek kegrafikaan yang tepat dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan pemelajar dalam membaca. Melalui pemahaman mendalam mengenai kebutuhan tersebut, langkah-langkah selanjutnya dalam pengembangan bahan ajar digital dapat lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran BIPA. Dengan demikian, peneliti dapat merancang dan mengembangkan buku saku digital interaktif berbasis budaya Banyumas untuk meningkatkan pengetahuan kosakata dan pengalaman budaya Banyumas, khususnya bagi pemelajar BIPA 1 di IRO Unsoed.

Saran dalam penelitian ini terkait tahapan lanjutan dalam pengembangan model ADDIE. Tahapan dalam penelitian ini diharapkan dapat dilakukan secara lengkap. Selain itu, buku saku digital diharapkan dapat diimplementasikan secara luas. Dengan demikian, diperlukan penambahan terkait pengembangan bahan ajar digital yang terintegrasi dengan budaya lokal masing-masing daerah di Indonesia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Arikarani and M. F. Amirudin, "Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran dimasa pandemi," *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, vol. 4, no. 1, pp. 93–116, 2021, doi: 10.37092/ej.v4i1.296.
- [2] A. Nurul Ilma, U. Hares Yulianti, and M. Riyanton, "Pengembangan Buku Saku sebagai Bahan Ajar dalam Meningkatkan Pengetahuan Kosakata Pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Pemula di Unsoed," in *Prosiding Seminar Nasional Kolaborasi Akademik Dosen-Mahasiswa*, 2022, pp. 141–148.
- [3] H. Rahmadani, Y. Roza, and A. Murni, "Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Matematika Berbasis Teknologi Informasi di SMA IT Albayyinah Pekanbaru," *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, vol. 1, no. 1, pp. 91–98, 2018, doi: 10.24014/juring.v1i1.5230.
- [4] M. Chairudin and R. M. Dewi, "Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Ekonomi," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 3, pp. 951–962, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i3.491.
- [5] N. Utami and I. R. W. Atmojo, "Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 6300–6306, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1716.
- [6] L. Zuliana, Y. Yunarti, and D. L. Sulistiwati, "Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Kontekstual pada Materi Relasi dan Fungsi," *Journal of Mathematics Educariton*, vol. 2, no. 1, pp. 84–95, 2021, Accessed: Nov. 10, 2024. [Online]. Available: <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/linear/article/download/3815/2529/>
- [7] A. D. Saputra, S. Sumarwati, and A. Anindyarini, "Development of BIPANESIA Application Learning Media Based on Local Culture for Indonesian Language for Foreign Speakers (BIPA) Student," *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, vol. 11, no. 1, pp. 513–533, 2024, doi: 10.18415/ijmmu.v11i1.5477.
- [8] A. Nurul Ilma, U. Hares Yulianti, and M. Riyanton, "Pengembangan Buku Saku sebagai Bahan Ajar dalam Meningkatkan Pengetahuan Kosakata Pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Pemula di Unsoed," in *Prosiding Seminar Nasional Kolaborasi Akademik Dosen-Mahasiswa*, 2022, pp. 141–148.
- [9] A. D. Saputra, S. Sumarwati, and A. Anindyarini, "Development of BIPANESIA Application Learning Media Based on Local Culture for Indonesian Language for Foreign Speakers (BIPA) Student," *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, vol. 11, no. 1, pp. 513–533, 2024, doi: 10.18415/ijmmu.v11i1.5477.
- [10] C. As' ari, "Pengembangan Modul Elektronik Keterampilan Berbicara BIPA 1 dengan Pendekatan Komunikatif bagi Pemelajar Diaspora Anak-anak," *UNDAS: Jurnal Hasil Penelitian Bahasa dan Sastra*, vol. 19, no. 1, pp. 17–30, 2023, doi: 10.26499/und.v19i1.5668.
- [11] M. Rohmadi, "Text Book as a Java Culture Recognition Media in Indonesian Learning for Foreign Speaker (BIPA) in Sebelas Maret University," *International Journal of Educational Research Review*, vol. 4, no. 3, pp. 427–434, 2019, doi: 10.2433/ijere.573944.
- [12] A. D. Saputra, S. Sumarwati, and A. Anindyarini, "Development of BIPANESIA Application Learning Media Based on Local Culture for Indonesian Language for Foreign Speakers (BIPA) Student," *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, vol. 11, no. 1, pp. 513–533,

- 2024, doi: 10.18415/ijmmu.v11i1.5477.
- [13] I. Suyitno, G. Susanto, M. Kamal, and A. Fawzi, *Perilaku Belajar dan Pembelajaran BIPA, Acuan Dasar Pengembangan Literasi Komunikatif Pelajaran BIPA*. Bandung: Refika Aditama, 2018.
- [14] R. M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.
- [15] A. N. Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*. Bandung: Citapustaka Media, 2016.
- [16] A. T. J. Harjanta and B. A. Herlambang, "Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android dengan Model ADDIE," *Jurnal Transformatika*, vol. 16, no. 1, pp. 91–97, 2018, doi: 10.26623/transformatika.v16i1.894.
- [17] R. M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.
- [18] W. P. Angin, "Keefektifan Penggunaan Google Form untuk Mengumpulkan Tugas Siswa pada Masa Pandemi Covid-19," Universitas Jambi, 2021. Accessed: Nov. 11, 2024. [Online]. Available: <https://repository.unja.ac.id>.
- [19] A. D. Saputra, S. Sumarwati, and A. Anindyarini, "Development of BIPANESIA Application Learning Media Based on Local Culture for Indonesian Language for Foreign Speakers (BIPA) Student," *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, vol. 11, no. 1, pp. 513–533, 2024, doi: 10.18415/ijmmu.v11i1.5477.
- [20] A. Nurul Ilma, U. Hares Yulianti, and M. Riyanton, "Pengembangan Buku Saku sebagai Bahan Ajar dalam Meningkatkan Pengetahuan Kosakata Pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Pemula di Unsoed," 2023.
- [21] A. D. Saputra, S. Sumarwati, and A. Anindyarini, "Development of BIPANESIA Application Learning Media Based on Local Culture for Indonesian Language for Foreign Speakers (BIPA) Student," *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, vol. 11, no. 1, pp. 513–533, 2024, doi: 10.18415/ijmmu.v11i1.5477.
- [22] M. Rohmadi, "Text Book as a Java Culture Recognition Media in Indonesian Learning for Foreign Speaker (BIPA) in Sebelas Maret University," *International Journal of Educational Research Review*, vol. 4, no. 3, pp. 427–434, 2019, doi: 10.2433/ijere.573944.
- [23] E. Munisah, "Model Desain Multimedia Pembelajaran," *Edukasi Lingua Sastra*, vol. 17, no. 2, pp. 139–150, 2019, doi: 10.47637/elsa.v17i2.46.
- [24] M. Chairudin and R. M. Dewi, "Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Ekonomi," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 3, pp. 951–962, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i3.491.
- [25] A. Nurul Ilma, U. Hares Yulianti, and M. Riyanton, "Pengembangan Buku Saku sebagai Bahan Ajar dalam Meningkatkan Pengetahuan Kosakata Pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Pemula di Unsoed," in *Prosiding Seminar Nasional Kolaborasi Akademik Dosen-Mahasiswa*, 2022, pp. 141–148.
- [26] A. D. Saputra, S. Sumarwati, and A. Anindyarini, "Development of BIPANESIA Application Learning Media Based on Local Culture for Indonesian Language for Foreign Speakers (BIPA) Student," *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, vol. 11, no. 1, pp. 513–533, 2024, doi: 10.18415/ijmmu.v11i1.5477.
- [27] E. Munisah, "Model Desain Multimedia Pembelajaran," *Edukasi Lingua Sastra*, vol. 17, no. 2, pp. 139–150, 2019, doi: 10.47637/elsa.v17i2.46.