

PENGEMBANGAN SUPLEMEN CERITA LEGENDA PEMBELAJARAN BIPA PADA PEMBELAJAR MADYA DI SEKOLAH THAILAND

Tantry Oktafiani Wahyu Wulandari, Dyah Werdiningsih, Frida Siswiyanti

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Malang

Email: tantryoww@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) madya, khususnya di luar negeri seperti Thailand, masih menghadapi tantangan signifikan terkait keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Bahan ajar yang tersedia umumnya menitikberatkan pada aspek linguistik tanpa memberikan ruang cukup bagi pemahaman budaya Indonesia secara komprehensif. Tujuan penelitian meliputi. Mendeskripsikan analisis kebutuhan cerita legenda, mendeskripsikan proses pengembangan suplemen cerita, serta mendeskripsikan kelayakan cerita legenda sebagai media pembelajaran BIPA pada pembelajar madya di sekolah Thailand. Metode penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model *Plomp* melalui lima tahapan: investigasi awal, desain, konstruksi, uji coba dan revisi, serta implementasi. Subjek penelitian terdiri dari pengajar BIPA dan 16 pembelajar Madya di Darul Muhmin School Thailand. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa buku suplemen cerita legenda dinilai valid oleh ahli materi, bahasa, dan desain, serta memperoleh respons positif dari guru dan siswa dengan persentase keterbacaan 71,71% dan ketertarikan 74,37%. Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran BIPA yang lebih kontekstual dan berbasis budaya. Selain meningkatkan motivasi dan keterampilan berbahasa pembelajar, produk ini juga berperan sebagai sarana pelestarian budaya melalui integrasi legenda nusantara dalam pembelajaran.

Kata Kunci: BIPA madya, media pembelajaran, buku suplemen, cerita legenda, pembelajaran berbasis budaya

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan salah satu sarana strategis dalam memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia kepada masyarakat dunia. Seiring meningkatnya arus globalisasi dan mobilitas internasional, kebutuhan akan penguasaan bahasa Indonesia semakin berkembang, terutama di negara-negara yang memiliki hubungan erat dengan Indonesia, seperti Thailand. Program BIPA tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran bahasa, tetapi juga sebagai instrumen diplomasi budaya yang memperkuat identitas bangsa di kancah global (Kusmiatun, 2016 dalam Ningrum et al., 2017). Dalam praktiknya, pembelajaran BIPA tingkat madya memerlukan pendekatan yang sederhana, komunikatif, dan berbasis budaya agar dapat diakses oleh pembelajar dengan latar belakang bahasa dan budaya yang beragam.

Namun demikian, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran BIPA masih menghadapi berbagai keterbatasan. Bahan ajar yang ada

cenderung menekankan aspek linguistik semata dan kurang memperhatikan integrasi unsur budaya lokal (Rokhman, 2017; Astuti, 2020). Kondisi ini mengakibatkan kesenjangan antara kebutuhan pemelajar terhadap materi yang komunikatif dan kontekstual dengan ketersediaan media yang relevan di lapangan. Selain itu, kesulitan pemelajar BIPA madya dalam memahami kosakata, struktur kalimat, serta pesan budaya semakin memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif.

Urgensi pengembangan suplemen cerita legenda berbasis budaya, khususnya melalui cerita legenda, terletak pada kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Cerita legenda tidak hanya berfungsi sebagai sarana penguasaan bahasa, tetapi juga sebagai media internalisasi nilai budaya, norma, dan kearifan lokal (Suharsono & Retnoningsih, 2014). Dalam konteks pembelajaran bahasa kedua, integrasi aspek bahasa dan budaya sangat penting agar pemelajar tidak hanya menguasai bentuk linguistik, tetapi juga mampu menggunakan bahasa sesuai konteks sosial-budaya. Oleh karena itu, pemanfaatan cerita legenda sebagai bahan ajar dalam pembelajaran BIPA dinilai relevan baik secara ilmiah maupun praktis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini memiliki rumusan bagaimana analisis kebutuhan cerita legenda sebagai media pembelajaran BIPA pada pembelajar madya di sekolah Thailand, bagaimana proses pengembangan cerita legenda sebagai media pembelajaran BIPA pada pembelajar madya di sekolah Thailand, dan Bagaimana kelayakan cerita legenda sebagai media pembelajaran BIPA pada pembelajar madya di sekolah Thailand. Tujuan penelitian pengembangan ini ialah Mendeskripsikan analisis kebutuhan cerita legenda sebagai media pembelajaran BIPA pada pembelajar madya di sekolah Thailand, Mendeskripsikan proses pengembangan suplemen cerita legenda pembelajaran BIPA pada pembelajar madya di sekolah Thailand, dan Mendeskripsikan kelayakan cerita legenda sebagai media pembelajaran BIPA pada pembelajar madya di sekolah Thailand.

Produk ini dirancang untuk membantu pemelajar dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, terutama membaca dan memahami teks sederhana, sekaligus mengenalkan nilai-nilai budaya Indonesia. Dengan demikian, media yang dihasilkan diharapkan mampu menjawab kebutuhan pengajar dan pemelajar terhadap bahan ajar yang lebih komunikatif, kreatif, dan kontekstual.

Kontribusi artikel ini terletak pada penguatan kajian pengembangan bahan ajar BIPA yang mengintegrasikan nilai budaya lokal dalam pembelajaran bahasa. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya literatur mengenai strategi pengajaran BIPA berbasis budaya, sementara secara praktis produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang relevan bagi pemelajar madya. Dengan menghadirkan buku suplemen cerita legenda, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan mutu pembelajaran bahasa dan budaya Indonesia bagi penutur asing.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* yang bertujuan menghasilkan produk berupa buku suplemen cerita legenda sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) madya. Pemilihan metode *R&D* didasarkan pada relevansinya untuk menghasilkan produk inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pemelajar sekaligus dapat diuji tingkat keefektifannya (Sugiyono, 2016). Pendekatan ini memungkinkan penelitian tidak hanya berhenti pada tahap perancangan, tetapi juga mencakup uji kelayakan serta revisi produk sesuai masukan ahli dan pengguna.

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model *Plomp* yang disederhanakan menjadi beberapa tahap utama, yaitu: pengkaji awal (*preliminary investigation*), (2) tahap perancangan (*Design*), (3) tahap konstruksi/realisasi (*construction/realization*), (4) tes, evaluasi, dan revisi (*test, evaluation, and revision*), (5) implementasi (*implementation*). Penyederhanaan langkah dilakukan agar penelitian lebih efisien sekaligus tetap menjaga validitas pengembangan produk. Dengan demikian, proses penelitian berfokus pada menghasilkan media pembelajaran yang kontekstual, aplikatif, dan relevan dengan kebutuhan pemelajar BIPA di Thailand.

Subjek penelitian terdiri dari 16 siswa kelas 6/3 Darul Muhmin School, Thailand, yang merupakan pemelajar BIPA madya, serta tiga ahli yang berperan sebagai validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli penyajian desain buku. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sesuai dengan konteks penelitian, yakni untuk menganalisis kebutuhan cerita legenda sebagai media pembelajaran, mengetahui proses pengembangan cerita legenda, serta menguji kelayakan dan keterpakaian media pembelajaran pada level madya. Data dari pemelajar digunakan untuk melihat

keterbacaan, ketertarikan, dan efektivitas produk, sedangkan data dari ahli berfungsi sebagai dasar revisi produk agar sesuai dengan standar akademik dan pedagogis.

Instrumen penelitian meliputi angket kebutuhan, lembar validasi ahli, serta tes keterbacaan dan pemahaman siswa. Angket kebutuhan digunakan untuk memperoleh informasi awal mengenai kebutuhan pemelajar dan pengajar terhadap bahan ajar. Lembar validasi ahli difokuskan pada aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikaan. Sementara itu, tes keterbacaan dan pemahaman digunakan untuk mengukur efektivitas produk dalam mendukung pemahaman siswa terhadap teks legenda. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif, yang memungkinkan peneliti memperoleh gambaran menyeluruh tentang kualitas produk yang dikembangkan.

Tahap akhir penelitian berupa revisi produk berdasarkan masukan ahli serta hasil uji coba terbatas. Proses revisi dilakukan untuk memastikan buku suplemen memenuhi kriteria kelayakan dan keterbacaan yang tinggi. Dengan pendekatan sistematis ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis cerita legenda yang tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga mampu memperkuat integrasi aspek bahasa dan budaya dalam pembelajaran BIPA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Analisis Kebutuhan

Tabel 1.1 Data Hasil Analisis Kebutuhan Pengajar BIPA

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anda setuju apabila pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA) membutuhkan media pembelajaran yang menunjang dalam belajar bahasa Indonesia?	✓	
2.	Apakah anda setuju jika media pembelajaran BIPA berupa buku digital berkonten cerita legenda yang ada di Indonesia?	✓	
3.	Apakah anda setuju bahwa cerita legenda dapat menunjang pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar BIPA?	✓	
4.	Apakah anda setuju bahwa pembelajar BIPA akan kesulitan dengan materi ajar terkait cerita legenda?	✓	

5.	Apakah anda setuju bahwa pembelajar BIPA kesulitan dalam memahami materi cerita legenda?	✓	
6.	Apakah anda setuju jika media pembelajaran berupa buku digital berkonten cerita legenda difokuskan dengan nilai-nilai nasionalis dan memperkenalkan kebudayaan Indonesia?	✓	

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa metode pembelajaran yang digunakan pada cerita legenda?	Metode yang digunakan bisa berupa diskusi, pembacaan interaktif, dan analisis cerita
2.	Apakah dalam proses pembelajaran bertema cerita legenda selalu menggunakan media pendukung dalam setiap proses pembelajarannya?	Ya, media pendukung seperti gambar, video, dan audio sangat membantu dalam memahami cerita.
3.	Jika pada no 2 jawabannya Ya. Apa bentuk media pembelajarannya?	Bentuk media pembelajaran bisa berupa e-book, aplikasi interaktif, dan video animasi
4.	Jika pada no 2 jawabannya Ya. Apa saja isi dari media pembelajaran yang disajikan.	Isi media pembelajaran dapat mencakup teks cerita ilustrasi, penjelasan budaya, dan latihan soal
5.	Jika pada no 2 jawabannya Ya. Apa alasan anda menanggapi hal ini?	Media digital lebih menarik dan mudah diakses, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan pemelajar
6.	Bagaimana Pendapat anda mengenai media pembelajaran yang mendukung untuk meningkatkan produktivitas dalam membaca cerita legenda dengan media yang interaktif?	Media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi pemelajar sehingga mereka lebih produktif
7.	Bagaimana pendapat anda mengenai media pembelajaran berupa buku digital berkonten cerita legenda difokuskan dengan nilai-nilai nasionalis dan memperkenalkan kebudayaan Indonesia?	Ini sangat positif, karena dapat membantu pemelajar memahami dan menghargai kebudayaan indonesia

8.	Menurut anda media seperti apa yang dibutuhkan untuk media pembelajaran berupa buku digital berkonten cerita legenda?	Media yang interaktif, mudah diakses, dan memiliki fitur seperti audio, video dan kuis untuk meningkatkan pemahaman pemelajar
----	---	---

Analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap guru dan siswa BIPA madya di Darul Muhmin School, Thailand, menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami kosakata, struktur kalimat, dan isi teks bacaan. Sebanyak 50% siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran tambahan berupa buku suplemen yang lebih komunikatif dan kontekstual. Guru juga menegaskan pentingnya bahan ajar yang sederhana, mudah dipahami, serta memuat unsur budaya.

Tabel 1.2 Data Hasil Analisis Kebutuhan Pemelajar BIPA

No	Pertanyaan	SS	S	CS	KS	TS
1.	Apa anda mengalami kesulitan memahami bacaan teks cerita legenda?	6.3%	25%	12.5%	37.5%	18.8%
2.	Apa anda kesulitan dalam mempelajari materi cerita legenda?	0%	31.3%	12.5%	56.3%	0%
3.	Apa anda mengalami kesulitan memahami pesan yang ada dalam cerita legenda?	0%	37.5%	12.5%	37.5%	12.5%
4.	Apa anda menyukai materi cerita legenda?	18.8%	37.5%	37,5%	6.3%	0%
5.	Apakah cerita legenda termasuk salah satu materi yang paling anda tunggu?	6.3%	37.5%	18.8%	37.5%	0%
6.	Apakah anda setuju jika materi cerita legenda memerlukan media pembelajaran?	18.8%	50%	25%	6.3%	0%
7.	Apakah anda setuju jika materi cerita legenda dibuat menjadi media pembelajaran yang khusus?	12.5%	50%	37.5%	0%	0%
8.	Apakah anda setuju jika materi cerita legenda dikemas dengan nilai-nilai sejarah dan budaya?	37.5%	31.3%	31.3%	0%	0%
9.	Dengan adanya media pembelajaran berupa buku suplemen cerita legenda, apakah membangunkan semangat belajar anda?	31.3%	25%	37.5%	6.3%	0%

Data menunjukkan bahwa pemelajar BIPA madya sangat membutuhkan media yang interaktif. Sebanyak 12,5% siswa menyatakan sangat setuju, 50% setuju, dan 37,5% cukup setuju bahwa materi cerita legenda sebaiknya dikemas dalam bentuk buku khusus yang terstruktur dengan tambahan fitur audio, video, dan kuis. Hal ini mengindikasikan bahwa seluruh pemelajar setuju akan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis cerita legenda.

Tingkat pemahaman siswa terhadap materi juga bervariasi. Sebanyak 18,8% siswa menyatakan sangat paham, 31,3% paham, 12,5% cukup paham, dan 37,5% kurang paham terhadap isi cerita legenda. Pada aspek penyajian tema, 31,3% siswa menyatakan sangat paham, 25% paham, 25% cukup paham, dan 18,8% kurang paham. Sementara itu, pada aspek pemahaman budaya, 50% siswa menyatakan paham, 6,3% cukup paham, 37,5% kurang paham, dan 6,3% tidak paham. Temuan ini menegaskan bahwa meskipun sebagian siswa masih mengalami kesulitan, mayoritas pemelajar mampu memahami isi cerita dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Proses Pengembangan

Proses pengembangan buku suplemen dilakukan dengan model Plomp yang terdiri dari lima tahap, yaitu investigasi awal, desain, realisasi atau konstruksi, evaluasi dan revisi, serta implementasi. *Pertama*, pada tahap pengkajian awal dilakukan pengidentifikasian masalah yang dihadapi para pemelajar BIPA. Dalam fase ini, peneliti mengidentifikasi masalah apa saja yang banyak dihadapi oleh pengajar dan para pemelajar BIPA madya. setelah pengidentifikasian masalah, ditemukan masalah yang dihadapi oleh pengajar BIPA yaitu: (1) pengajar berpendapat bahwa tidak semua pemelajar BIPA menyukai pembelajaran dengan materi cerita legenda, (2) pengajar memerlukan strategi jitu untuk menemukan bahan ajar yang menarik dan inovatif dalam proses belajar mengajar, dan (3) pengajar membutuhkan media pembelajaran berupa buku penunjang materi cerita legenda. Dari masalah yang ditemukan oleh pengajar, dapat disimpulkan bahwa, pengajar memerlukan media pembelajaran yang menunjang pembelajaran cerita legenda agar lebih kreatif dan inovatif sebagai langkah awal tercapainya tujuan pembelajaran BIPA.

Para pemelajar BIPA juga menemukan masalah dalam tahapan pembelajaran dalam materi cerita legenda. Masalah tersebut ditemukan dari analisis kebutuhan siswa meliputi: (1) pemelajar mengalami kesulitan dalam mempelajari materi cerita

legenda, dan (2) pemelajar mengalami kesulitan memahami pesan yang ada dalam cerita legenda.

Masalah dan kebutuhan yang ditemukan dalam fase awal selanjutnya akan investigasi lebih lanjut guna memecahkan masalah awal yang ditimbulkan. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan bahan ajar berupa buku suplemen cerita legenda sebagai alat penunjang pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dengan disesuaikan level pemelajar BIPA. Bahan ajar yang kreatif dan inovatif dapat memfasilitasi pemelajar BIPA agar mudah belajar bahasa Indonesia. Selain itu, pemelajar BIPA dapat belajar sejarah dan budaya Indonesia.

Kedua, tahap perancangan. Tahapan ini adalah tindak lanjut dari fase pengkajian awal masalah. Fase ini bertujuan untuk mewujudkan desain dari perancangan media pembelajaran yang berupa produk. Pada tahap ini, peneliti mulai merangkai rancangan awal produk yang akan dikembangkan, dalam hal ini produk yang dikembangkan berupa buku suplemen cerita legenda untuk pembelajaran BIPA. Buku suplemen berisikan kumpulan cerita legenda yang disusun menggunakan bahasa yang sederhana dengan disesuaikan kebutuhan pembelajar BIPA tingkat madya 2. Buku suplemen cerita legenda nantinya akan mengusung tema dengan susunan cerita legendanya berasal dari berbagai daerah yang ada di Indonesia dan dilengkapi oleh gambar icon berilustrasi kartun cerita legenda tersebut berasal serta beberapa gambar realistis sebagai penunjang. Perancangan buku suplemen cerita legenda bertujuan untuk memfasilitasi para pembelajar BIPA agar lebih mudah dalam belajar bahasa Indonesia.

Tahapan perancangan juga dilaksanakan untuk pemilihan tujuan pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan, pemilihan metode pembelajaran yang tepat, dan perangkaian struktur isi buku yang disesuaikan dengan kemampuan pemelajar BIPA. Selain itu, peneliti juga merancang layout buku dan elemen visualnya supaya mudah dipahami dan menarik dalam proses pembelajaran. Lebih penting juga, tahapan ini disusun untuk merancang instrumen penilaian yang akan digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran serta instrumen uji validasi produk, seperti lembar penilaian uji ahli bahasa, lembar penilaian uji ahli materi dan lembar penilaian uji ahli desain buku. Semua hasil rancangan ini, akan dibuat sebagai acuan pada tahap konstruksi guna merealisasikan produk pembelajaran yang sesuai kebutuhan.

Ketiga, tahap konstruksi / realisasi. Tahapan ini adalah tindak lanjut dari tahap perancangan. Tahapan ini ialah tahapan yang telah dirancang sebelumnya mulai

diwujudkan menjadi produk pembelajaran yang konkret. Dalam konteks pengembangan suplemen cerita legenda untuk pemelajar BIPA madya, tahapan ini mengaitkan tahapan penulisan dan menyusun naskah buku yang bersumber pada desain dan struktur isi yang telah disusun. peneliti mulai menulis cerita legenda dengan menggunakan bahasa yang sederhana dengan disesuaikan kemampuan pemelajar BIPA. Selain itu, pada tahapan ini akan dilakukan penataan layout halaman, pembuatan ilustrasi, serta penyisipan aktivitas berupa kuis dan game interaktif untuk pemahaman. Peneliti akan memastikan agar setiap elemen visual dan teks mendukung tujuan pembelajaran yang harus dicapai para pemelajar BIPA. Di samping itu, instrumen evaluasi seperti lembar penilaian ahli materi, bahasa, desain buku dan kuesioner juga dikembangkan untuk diterapkan pada tahapan uji produk. Tahap konstruksi menghasilkan produk awal (prototype) yang siap diuji dan divalidasi pada tahap selanjutnya.

Menindaklanjuti kebutuhan pemelajar BIPA madya. buku suplemen cerita legenda hadir sebagai buku penunjang pembelajaran. Buku ini dirancang sedemikian rupa dengan dilengkapi gambar yang menunjang, kuis pemahaman dan games interaktif pada setiap cerita legendanya. Desain buku suplemen direalisasikan ke dalam buku digital.

Keempat, ahapan ini adalah tindak lanjut dari tahap konstruksi/realisasi. Tahapan ini sangat penting karena menentukan kualitas serta keberfungsian produk yang telah dikembangkan. Pada tahap inui, produk *portotype* yang telah diwujudkan akan diuji coba ke beberapa sasaran yang mewakili penggunaan sebnarnya, seperti pemelajar BIPA, ahli terkait, dan pengajar. Tahapan uji coba ini, peneliti memperoleh data mengenai kepaahaman pembelajar terhadap produk, keefektifannya, daya tarik produk, dan kesesuaian produk dengan kebutuhan pemelajar. Evaluasi diterapkan baik secara kuantitatif atau pun kualitatif dengan menggunakan instrumen berupa wawancaea, angket, hasil belajar, atau obeservasi. berdasarkan hasil yang didapat dari terlaksananya evaluasi, peneliti dapat melakukan pengkajian ulang guna merevisi produk untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada produk dan memperbaiki kualitas produk tersebut. Tahapan ini dapat dilaksanakan secara berkala hingga produk dinilai sudah layak dan siap untuk diimplementasikan secara luas. Proses ini dinilai sangat penting karena menyangkut keberhasilan pada produk yang telah dikembangkan.

Kelima, tahapan implementasi, setelah terlaksananya tahapan tes, evaluasi dan revisi, produk dapat diimplementasikan secara nyata pada proses pembelajaran. tahap ini sangat penting karena dari terlaksananya tahapan implementasi, peneliti bisa mengamati bagaimana produk digunakan oleh pengguna sasaran. Pengguna sasaran yang dituju ialah pada enam belas pemelajar BIPA dan satu pengajar di Darul Muhmin School. Uji coba dilaksanakan guna mengetahui keefektifan suplemen cerita legenda serta untuk mendapatkan solusi dari masalah yang dihadapi.

Penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi terbatas berupa uji kelayakan produk. Produk yang dikembangkan berupa buku flipbook yang dapat diakses melalui tautan digital sehingga memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital ini memperkuat daya tarik media, sekaligus menyesuaikan dengan tren pembelajaran modern berbasis teknologi.

Hasil Uji Coba Produk

Penelitian pengembangan Suplemen Cerita Legenda dianalisis berdasarkan perolehan nilai produk untuk mengetahui tingkat efisiensi dan keefektifan Suplemen Cerita Legenda. Pada bagian ini akan dijelaskan terkait (1) efisiensi Suplemen Cerita Legenda, (2) keefektifan Suplemen Cerita Legenda, dan (3) revisi produk

1) Efisiensi Suplemen Cerita Legenda

Tabel 1.3 Hasil Penilaian Uji Ahli Materi

No	Aspek Penilaian Materi	Nilai Persentase yang Didapat
1.	Kesesuaian Materi dengan Tujuan	75%
2.	Relevansi Budaya	100%
3.	Kebahasaan	75%
4.	Struktur dan Kelengkapan	91,66%
5.	Aspek Ekoliterasi	100%
6.	Daya Tarik dan Motivasi Pembelajaran	75%
7.	Kesesuaian Karakteristik Pemelajar BIPA	100%
8.	Inovasi dan Kreativitas	100%
Rata-Rata Nilai Persentase		89,58%
Predikat		Sangat Efisien
Keterangan: Sangat baik dan perlu memperhatikan catatan ahli		

Secara keseluruhan, rata-rata nilai persentase adalah 89,57% dan diberi predikat “Sangat Efisien”, dengan catatan agar tetap memperhatikan masukan dari ahli untuk peningkatan kualitas lebih lanjut. Ini menunjukkan bahwa buku suplemen cerita legenda tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran BIPA, dengan kekuatan pada relevansi budaya, ekoliterasi, dan inovasi, serta perlu penyempurnaan di aspek kebahasaan dan daya tarik visual.

Tabel 1.4 Hasil Penilaian Uji Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian Bahasa	Nilai Presentase yang Didapat
1.	Tingkat Kesederhanaan dan Kesesuaian Bahasa	93,75%
2.	Ketepatan dan Keakuratan Bahasa	100%
3.	Keterpaduan Isi dan Tujuan	87,5%
4.	Kejelasan Instruksi dan Visualisasi	87,5%
Rata-Rata Nilai Persentase		92,18%
Predikat		Sangat Efisien
Keterangan: Sangat baik dan perlu memperhatikan catatan ahli		

Berdasarkan hasil penilaian ahli terhadap aspek kebahasaan dalam buku suplemen cerita legenda untuk pembelajaran BIPA, diperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 92,18% dengan predikat “Sangat Efisien”. Penilaian ini mengindikasikan bahwa aspek kebahasaan dalam buku telah dirancang dengan baik dan mendukung tujuan pembelajaran BIPA

Tabel 1.5 Hasil Penilaian Uji Ahli Penyajian Desain Buku

No	Aspek Penilaian Penyajian Desain Buku	Nilai Presentase yang Didapat
1.	Tampilan Visual Buku	93,75%
2.	Ilustrasi Gambar dan Pendukung	87,5%
3.	Penyajian Materi dan Soal	100%
4.	Kesesuaian dan Inovasi Desain	100%
Rata-Rata Nilai Persentase		95,31 %
Predikat		Sangat Efisien
Keterangan: Sangat baik dan perlu memperhatikan catatan ahli		

2) Keefektifan Suplemen Cerita Legenda

Table 1.6 Data Hasil Penilaian Pemelajar BIPA terhadap Keefektifan Suplemen Cerita Legenda ditinjau dari Ketertarikan dan Respon Pemelajar BIPA

Table 1.6 Data Hasil Penilaian Pemelajar BIPA terhadap Keefektifan Suplemen

Pemelajar											Jumlah	Nilai	
	BIPA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor	Presentase
		Skor yang didapat											
I	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	34	85%	
II	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	33	82,5%	
III	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	23	57,5%	
IV	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75%	
V	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5%	
VI	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	35	87,5%	
VII	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	35	87,5%	
VIII	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	37	92,5%	
IX	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	34	85%	
X	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	22	55%	
XI	2	3	2	2	3	2	4	2	2	3	25	62,5%	
XII	3	4	2	2	2	2	3	3	3	3	27	67,5%	
XIII	3	4	2	3	2	2	3	3	2	3	27	67,5%	
XIV	2	4	3	2	2	2	2	2	2	3	24	60%	
XV	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	29	72,5%	
XVI	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	30	75%	
Rekapitulasi Skor													
Jumlah Keseluruhan Skor yang Didapat												476	
Rata-Rata Skor yang Didapat												29,75	

Nilai Presentase	74,37%
Kualifikasi	Efektif
Keterangan: Baik dan layak digunakan	

Hasil analisis keefektifan dari ketertarikan dan respon siswa terhadap suplemen cerita legenda, diperoleh presentase sebesar 74,37%, yang dikualifikasikan dalam kategori “Efektif”. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum, suplemen cerita legenda berhasil menarik minat dan mendapatkan respon positif dari pembelajar BIPA madya. Sebagian besar pembelajar BIPA madya menunjukkan ketertarikan yang cukup tinggi terhadap materi yang disajikan. Ketertarikan ini dapat terlihat dari antusiasme siswa dalam membaca cerita legenda, mengikuti aktivitas, serta menjawab pertanyaan terkait dengan cerita.

Tabel 1.7 Legenda ditinjau dari Ketertarikan dan Respon Pemelajar BIPA

Pemelajar BIPA											Jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor	Presentase
	Skor yang didapat											
I	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	35	87,5%
II	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	33	82,5%
III	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	24	60%
IV	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	32	80%
V	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75%
VI	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	32	80%
VII	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	35	87,5%
VIII	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	32	80%
IX	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	32	80%
X	2	2	3	1	2	2	2	2	1	3	20	50%
XI	2	2	2	2	2	4	3	3	3	2	25	62,5%

XII	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	26	65%
XIII	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	23	57,5%
XIV	2	2	3	2	2	4	4	3	3	2	26	65%
XV	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	25	62,5%
XVI	2	3	3	3	2	3	4	4	3	2	29	72,5%
Rekapitulasi Skor												
Jumlah Keseluruhan Skor yang Didapat												459
Rata-Rata Skor yang Didapat												28,68
Nilai Presentase												71,71%
Kualifikasi												Efisien
Keterangan: Baik dan perlu perbaikan												

Hasil analisis keefektifan dari keterbacaan suplemen cerita legenda, diperoleh presentase sebesar 71,71% yang dikualifikasikan dalam kategori “Efisien”. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum, teks dalam suplemen cerita legenda cukup mudah dipahami dan disesuaikan dengan kemampuan membaca siswa, khususnya pembelajar BIPA madya.

3) Revisi Produk

Tabel 1.8 Revisi Produk

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Prakata Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya, buku berjudul "Jelajah Nusantara (Kumpulan Cerita Legenda)" ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Buku ini berisi kumpulan cerita legenda dari berbagai daerah di Indonesia. Setiap cerita tidak hanya menghibur, tetapi juga mengandung nilai budaya, kearifan lokal, serta pesan ekoliterasi yang penting untuk dipahami oleh pembaca. Melalui legenda-legenda ini, diharapkan para pembaca dapat mengenal kekayaan alam dan budaya Nusantara yang beragam, serta belajar untuk mencintai dan menjaga lingkungan. Buku ini ditulis dengan bahasa sederhana agar dapat dibaca oleh berbagai kalangan, khususnya pelajar dan pembelajar BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) pemula tingkat 2. Buku ini memiliki tujuan pembelajaran per bab cerita yang bersumber pada SKL BIPA. Dengan begitu, mereka dapat belajar bahasa Indonesia sambil mengenal budaya Indonesia lebih dekat. Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga buku ini bermanfaat dan menjadi jendela kecil untuk mengenal keindahan dan kearifan Nusantara. Malang, Juni 2025 Penulis	Prakata Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya, buku berjudul "Jelajah Nusantara (Kumpulan Cerita Legenda)" ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Buku ini berisi kumpulan cerita legenda dari berbagai daerah di Indonesia. Setiap cerita tidak hanya menghibur, tetapi juga mengandung nilai budaya, kearifan lokal, serta pesan ekoliterasi yang penting untuk dipahami oleh pembaca. Melalui legenda-legenda ini, diharapkan para pembaca dapat mengenal kekayaan alam dan budaya Nusantara yang beragam, serta belajar untuk mencintai dan menjaga lingkungan. Buku ini ditulis dengan bahasa sederhana agar dapat dibaca oleh berbagai kalangan, khususnya pelajar dan pembelajar BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) madya tingkat 3. Buku ini memiliki tujuan pembelajaran per bab cerita yang bersumber pada SKL BIPA. Dengan begitu, mereka dapat belajar bahasa Indonesia sambil mengenal budaya Indonesia lebih dekat. Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga buku ini bermanfaat dan menjadi jendela kecil untuk mengenal keindahan dan kearifan Nusantara. Malang, Juni 2025 Penulis
2.	Daftar Pustaka https://tirta.id/ringkasan-cerita-rakyat-danau-toba-yang-sarat-pesan-moral-gS3D https://tripwisatabromo.com/artikel/cerita-legenda-asal-usul-gunung-bromo/?utm_source=chatgpt.com https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/cerita-rakyat-kalimantan-barat-legenda-batu-menangis/ https://budayabali.com/id/legenda-kebo-iwa-kisah-penciptaan-gunung-batur-di-bali-156 https://komododragon.org/id/legenda/ https://pulaumorotaikab.site/blog/post/moro-manyawa-legenda-cinta-dan-perjuangan-dari-pulau-morotai/?utm_source=chatgpt.com https://anyflip.com/ewwhp/sjel/basic https://chatgpt.com/ 44	Daftar Pustaka https://tirta.id/ringkasan-cerita-rakyat-danau-toba-yang-sarat-pesan-moral-gS3D https://tripwisatabromo.com/artikel/cerita-legenda-asal-usul-gunung-bromo/?utm_source=chatgpt.com https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/cerita-rakyat-kalimantan-barat-legenda-batu-menangis/ https://budayabali.com/id/legenda-kebo-iwa-kisah-penciptaan-gunung-batur-di-bali-156 https://komododragon.org/id/legenda/ https://pulaumorotaikab.site/blog/post/moro-manyawa-legenda-cinta-dan-perjuangan-dari-pulau-morotai/?utm_source=chatgpt.com https://anyflip.com/ewwhp/sjel/basic https://chatgpt.com/ 52

3.



jelajah nusantara

LEGENDA DANAU TOBA





Ekoliterasi:
Danau Toba mengajarkan kita pentingnya menghargai alam, air, dan kehidupan di sekitarnya. Jika alam tidak dijaga, bencana dapat terjadi. Kita harus menjaga dan mencintai air, sungai, dan danau karena mereka adalah sumber kehidupan.

1



jelajah nusantara

LEGENDA DANAU TOBA



<https://images.app.goo.gl/1434LSkrSDwEam1A>

Tujuan Pembelajaran :
Menggunakan imbuhan se- dan me-

Ekoliterasi:
Danau Toba mengajarkan kita pentingnya menghargai alam, air, dan kehidupan di sekitarnya. Jika alam tidak dijaga, bencana dapat terjadi. Kita harus menjaga dan mencintai alam karena mereka adalah sumber kehidupan.

1

4.



Danau Toba sangat indah. Airnya bersih dan alam sekitarnya hijau. Semua orang kagum melihat keindahan Danau Toba. Mereka sadar bahwa air dan alam sangat penting dan harus dijaga.

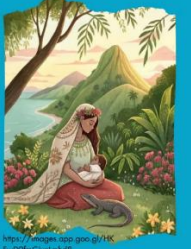
5



<https://images.app.goo.gl/XWbf5uMTKdnuJH48>

Danau Toba sangat indah. Airnya bersih dan alam sekitarnya hijau. Semua orang kagum melihat keindahan Danau Toba. Mereka sadar bahwa air dan alam sangat penting dan harus dijaga.

5

5.	 Kuiz 1. Siapa tokoh dalam cerita? Jawaban: Anak dan Ibu 2. Apa sifat anak? Jawaban: Malas dan sombong 3. Apa yang terjadi pada anak? Jawaban: Menjadi batu 4. Siapa yang bekerja setiap hari? Jawaban: Ibu 5. Apa nama batu itu? Jawaban: Batu menangis Mari bermain kuiz Scan barcode berikut ini!  20	 Kuis 1. Siapa tokoh dalam cerita? 2. Apa sifat anak? 3. Apa yang terjadi pada anak? 4. Siapa yang bekerja setiap hari? 5. Apa nama batu itu? Mari bermain kuis! Pindai kode batang berikut ini!  23
6.	 Legenda Pulau Komodo NTT Dulu, di pulau komodo hidup wanita cantik. Nama wanita itu Putri Naga. Putri Naga memiliki suami, yang bernama Majo. Putri Naga memiliki anak kembar, satu anak laki-laki namanya Gerong, dan satu lagi anak berwujud kadal namanya Ora.  Gerong tinggal di desa sedangkan Ora tinggal di hutan. Gerong dan Ora tidak tahu jika mereka saudara. Hari itu Gerong pergi ke hutan. Gerong melihat rusa. Gerong mau memburu rusa itu, tapi ada kadal besar datang. Kadal itu mau mengambil rusa.  27	 Legenda Pulau Komodo NTT Dulu, di pulau komodo hidup wanita cantik. Nama wanita itu Putri Naga. Putri Naga memiliki suami, yang bernama Majo. Putri Naga memiliki anak kembar, satu anak laki-laki namanya Gerong, dan satu lagi anak berwujud kadal namanya Ora.  Gerong tinggal di desa sedangkan Ora tinggal di hutan. Gerong dan Ora tidak tahu jika mereka saudara. Hari itu Gerong pergi ke hutan. Gerong melihat rusa. Gerong mau memburu rusa itu, tapi ada kadal besar datang. Kadal itu mau mengambil rusa.  32

Tabel 1.9 Tujuan Revisi Produk

No	Tujuan Revisi
1.	Menambah spesifikasi tentang pembelajar BIPA, tujuan pembelajaran yang diadaptasi dari SKL BIPA
2.	Penambahan lembar daftar pustaka untuk mengetahui sumber dari cerita legenda

3.	Penambahan tujuan pembelajaran agar mengetahui tujuan apa saja yang ingin dicapai saat pemelajar BIPA belajar menggunakan buku suplemen cerita legenda
4.	Perbaiki tulisan yang bercetak miring, diperbaiki sesuai dengan ketentuan pada penulisan buku
5.	Perbaiki soal yang semula memiliki jawaban diubah menjadi tidak ada jawaban guna membantu pemelajar BIPA madya berpikir kritis dan membantu memperluas pemahaman bacaan, serta memperbaiki tulisan asing menjadi berbahasa indonesia pada kode scan batang.
6.	Penambahan link dalam gambar agar memperjelas asal pada gambar

Pembahasan

Analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap guru dan siswa BIPA Madya di Darul Muhmin School, Thailand, menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami kosakata, struktur kalimat, dan isi teks bacaan. Sebanyak 50% siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran tambahan berupa buku suplemen yang lebih komunikatif dan kontekstual. Guru juga menegaskan pentingnya bahan ajar yang sederhana, mudah dipahami, serta memuat unsur budaya. Temuan ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara ketersediaan bahan ajar yang umumnya menitikberatkan pada aspek linguistik dengan kebutuhan pemelajar terhadap media berbasis konteks budaya

Data menunjukkan bahwa pemelajar BIPA madya sangat membutuhkan media yang interaktif. Sebanyak 12,5% siswa menyatakan sangat setuju, 50% setuju, dan 37,5% cukup setuju bahwa materi cerita legenda sebaiknya dikemas dalam bentuk buku khusus yang terstruktur dengan tambahan fitur audio, video, dan kuis. Hal ini mengindikasikan bahwa seluruh pemelajar setuju akan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis cerita legenda. Pandangan ini sejalan dengan Hidayatullah (2023) yang menyatakan bahwa buku suplemen berperan penting dalam mendukung pembelajaran dengan menyediakan materi tambahan yang lebih interaktif.

Tingkat pemahaman siswa terhadap materi juga bervariasi. Sebanyak 18,8% siswa menyatakan sangat paham, 31,3% paham, 12,5% cukup paham, dan 37,5% kurang paham terhadap isi cerita legenda. Pada aspek penyajian tema, 31,3% siswa menyatakan sangat paham, 25% paham, 25% cukup paham, dan 18,8% kurang paham. Sementara itu, pada aspek pemahaman budaya, 50% siswa menyatakan paham, 6,3% cukup paham, 37,5% kurang paham, dan 6,3% tidak paham. Temuan ini menegaskan bahwa meskipun sebagian siswa masih mengalami kesulitan, mayoritas pemelajar mampu memahami isi cerita dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Proses pengembangan buku suplemen dilakukan dengan model Plomp yang terdiri dari lima tahap, yaitu investigasi awal, desain, realisasi atau konstruksi, evaluasi dan revisi, serta implementasi. Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi terbatas berupa uji kelayakan produk. Produk yang dikembangkan berupa buku flipbook yang dapat diakses melalui tautan digital sehingga memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital ini memperkuat daya tarik media, sekaligus menyesuaikan dengan tren pembelajaran modern berbasis teknologi.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa buku suplemen berbasis cerita legenda dinilai membantu pemelajar memahami isi teks, memperluas kosakata, dan meningkatkan motivasi belajar. Lebih jauh, buku ini berperan sebagai sarana pengenalan budaya Indonesia melalui teks cerita sehingga pemelajar tidak hanya mempelajari bahasa, tetapi juga memahami nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Hal ini sejalan dengan pandangan Hidayatullah (2023) bahwa buku suplemen berfungsi sebagai penyedia materi tambahan yang memperkaya pemahaman pemelajar di luar buku pokok.

Aspek kelayakan produk dinilai melalui keterbacaan, ketertarikan, serta validasi ahli. Hasil analisis keefektifan menunjukkan tingkat ketertarikan siswa sebesar 74,37% dan keterbacaan sebesar 71,71%, keduanya masuk kategori efektif. Sementara itu, hasil validasi ahli menunjukkan skor yang tinggi: ahli materi 89,58%, ahli bahasa 92,18%, dan ahli desain 95,31% dengan kategori sangat layak. Temuan ini membuktikan bahwa buku suplemen yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek pedagogis, tetapi juga memiliki kualitas desain dan kebahasaan yang mendukung keterpahaman siswa.

Secara keseluruhan, pengembangan buku suplemen berbasis cerita legenda berhasil menjawab kebutuhan pengajar dan pemelajar BIPA madya. Produk ini efektif dalam

meningkatkan pemahaman bahasa sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia. Secara praktis, media ini dapat dijadikan alternatif bahan ajar yang komunikatif dan menarik bagi pemelajar BIPA. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian bahan ajar bahasa kedua berbasis budaya, sekaligus menegaskan pentingnya integrasi aspek linguistik dan sosiokultural dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing.

SIMPULAN

Penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran tambahan berupa buku suplemen berbasis cerita legenda bagi pemelajar BIPA madya di Thailand. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa menghendaki bahan ajar yang menarik, komunikatif, dan kontekstual. Sebanyak 50% siswa menyatakan memerlukan buku suplemen, sedangkan 37,5% sangat setuju jika materi cerita legenda dikemas dengan nilai sejarah dan budaya. Temuan ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara bahan ajar yang cenderung linguistik dengan kebutuhan pemelajar terhadap media yang mampu mengintegrasikan aspek bahasa dan budaya (Rokhman, 2017; Astuti, 2020).

Produk yang dikembangkan berupa buku flipbook berbasis cerita legenda yang dikonstruksi dengan model Plomp melalui tahapan investigasi awal, desain, konstruksi, evaluasi, revisi, hingga implementasi terbatas. Hasil uji coba menunjukkan efektivitas media ini dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan, memperluas kosakata, dan menumbuhkan motivasi belajar. Aspek keterbacaan memperoleh nilai 71,71% dan ketertarikan siswa mencapai 74,37%, sementara validasi ahli menunjukkan skor yang sangat layak pada aspek materi, bahasa, dan desain. Hal ini menegaskan bahwa buku suplemen tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga memenuhi standar kualitas isi dan penyajian.

Secara keseluruhan, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran BIPA yang berorientasi pada integrasi bahasa dan budaya. Secara praktis, buku suplemen ini dapat menjadi alternatif media ajar yang efektif dan menarik bagi pemelajar BIPA madya, sedangkan secara teoretis penelitian ini memperkaya kajian pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal. Sejalan dengan pandangan. hasil penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran bahasa kedua akan lebih bermakna jika memadukan dimensi linguistik dan sosiokultural, sekaligus memperkuat peran BIPA sebagai sarana diplomasi budaya Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Adolph, R. (2016). 濟無 No Title No Title No Title. 1-23.
- Artikel, I., & Info, A. (2023). APPLICATION OF CARTOON IMAGE MEDIA IN LEARNING BIPA. 16(1), 75–88.
- Abdullah, A., & Kadir, H. (2024). Pendekatan Deduktif Dan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bipa. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 5(1), 61–72. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jjll>
- Arif, M. H., & Rukmi, A. S. (2020). Pengembangan Buku Suplemen Untuk Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 8, 1033–1043.
- Arumdyahsari, S. et al. (2016). “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa) Tingkat Madya.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1 May. 2016, pp. 828-834, doi:10.17977/jp.v1i5.6263. 828–834.
- Bahasa, P., Bahasa, F., & Surabaya, U. N. (2003). Pengembangan Buku Cerita Digital Basa-Basi Dalam Konteks Pergaulan Sebagai Suplemen Pembelajaran Bipa Level Madya Berbasis Plurikultural Irma Hildayati.
- Budaya, B., Pada, B., Bipa, P., & Dasar, T. (n.d.). Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang Dosen Pembimbing 1 3 Dosen Pembimbing 2.
- Cikandang, D., Cikajang Kabupaten Garut sebagai Upaya Pelestarian Nilai Budaya, K., Terusan Pahlawan No, J., & Tarogong Kidul Kab Garut Jawa Barat, K. (n.d.). Nilai-nilai Moral dalam Sastra Klasik Folklor “Legenda Curug Orok” di. 168–173.
- Dan, S., Sosial, F., Rakyat, C., Usul, A., & Batunabontar, K. (n.d.). ISSN : 2302-3538. 8(1), 1–9.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. 1(1), 282–294.
- Fatianti, N. I., Halidjah, S., & Vilda, D. A. (2024). Pelajaran Matematika Kelas V Sdn 24 Pontianak. 7, 947–954.
- Husna, I., Azkiya, H., & Musalwa, M. (2024). Perceptions of Arabic Students in Using the Sevima Edlink Application : Empirical Experience from Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. 9(1). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2024.vol9\(1\).16224](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2024.vol9(1).16224)

- Ii, B. A. B., & Teori, A. K. (2003). Pembelajaran Bahasa Indonesia..., Endah Susanti, Program Pascasarjana UMP, 2019. 7–45.
- Indriyani, I., & Kulsum, U. (2021). Nilai-nilai Moral dalam Sastra Klasik Folklor “Legenda Curug Orok” di Desa Cikandang, Kecamatan Cikajang Kabupaten Garut sebagai Upaya Pelestarian Nilai Budaya. *Journal Civics & Social Studies*, 5(2), 168–173. <https://doi.org/10.31980/civicos.v5i2.1385>
- Indriani, Suhanadji, Y. Y. (2020). Budaya Lokal Surabaya Untuk Meningkatkan Hasil. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 573–576.
- Jazeri, M., Mukhlas, M., Oktavia, ;, Lestari, W., Siti, ;, Kareng, K., Sayyid, U., Tulungagung, A. R., & Ponorogo, I. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa) Melalui Permainan Sosiodrama Di Sanggar Kampung Indonesia Tulungagung. *Oktober*, 8(2), 201–213. <https://doi.org/10.15408/dialektika.v8i2.11547>
- Judul, H., & Aktif, K. (n.d.). No Title.
- Julia, H., & Sitorus, C. (2024). Kajian Struktural Legenda Malin Kundang dan Peranannya dalam Materi Cerita Fantasi Bahasa Indonesia. 13(3), 3991–4000.
- Kelas, S., & Sekolah, I. V. (2021). Student of Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo. 4(2), 19–24.
- Laily, I. F. (2015). Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd/Mi. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1), 1–17. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.176>
- Malang, N., & Malang, J. S. (2023). Pendidikan Sejarah Indonesia. 6(1), 55–67.
- Melinda, S., & Muzaki, H. (2023). Cerita rakyat sebagai upaya pengenalan bahasa dan budaya indonesia dalam pembelajaran bipa. 5(01), 1–8.
- Melati, I. K., Iswatiningsih, D., & Wuriyanto, A. B. (2022). Strategi Pembelajaran Bipa Dengan Pendekatankomunikatif-Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal. *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2). *Jurnal Kajian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 163–173. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/basastra/article/view/37351>
- Pembelajaran, S., Bipa, E., & Kelas, U. (2021). Barrin Putra, Strategi Pembelajaran Efektif BIPA. 1(1), 22–31.
- Prasetyo, A. E. (2015). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Bermuatan Budaya Jawa Bagi Penutur Asing Tingkat Madya. *Lingua*, 11(1), 1–11. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/lingua/article/view/8927/5850>

- Putri, D. U., Martawijaya, A., & Abdullah, H. (2020). Pengembangan Buku Suplemen Pembelajaran Fisika Terintegrasi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika*, 16(2), 92. <https://doi.org/10.35580/jspf.v16i2.15986>
- Puspita, Z. G. B., Susanto, G., & Andajani, K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca untuk Pelajar BIPA Tingkat Madya. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(5), 803. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i5.14851>
- Rukmi, A. S. (2017). Pengembangan buku suplemen untuk keterampilan membaca teks narasi siswa kelas v sekolah dasar di surabaya. 131–142.
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Syauqi, A. H. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. 2(3).
- Safrina, A. (2018). Analisis Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar Guru Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar. 24. http://repository.uin-suska.ac.id/14127/7/7. BAB II_2018970PIPS-E.pdf
- Sanjaya, M. D., Sanjaya, M. R., & Kusuma, A. B. (2020). Penyusunan Bahan Ajar Bagi Guru Mts Satu Atap Oku. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (ABDIMAS) Universitas Baturaja*, 1(1), 11–17.
- Sari, R., & Cahyani, D. D. (2020). Pengembangan Buku Ajar Bipa Untuk Tingkat Madya Berbasis Kebutuhan Pembelajar. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 4(1), 448. <https://doi.org/10.31002/ijel.v4i1.3398>
- Sharon, S. O., & Annisa, A. (2024). LITERATURE REVIEW : BIPA (BAHASA INDONESIA PENUTUR ASING) SEBAGAI UPAYA INTERNASIONALISASI BAHASA. 7, 8869–8875.
- Soedirman, U. J. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Budaya Banyumas untuk Pemelajar BIPA 1 di Unsoed Needs Analysis of Digital Teaching Materials with Banyumas Culture for BIPA 1 Learners at Unsoed. 4(4), 137–151.
- Studi, P., & Matematika, P. (2020). KELAS V SD PADA MATERI KUBUS DAN BALOK. 1(1).
- Unisma, T. B. (n.d.). No Title.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.

<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Wibowo, Lukman Hadi & Asteria, P. V. (2023). Pengembangan Video Interaktif Bermuatan Norma Aktivitas Sehari-hari Berbasis Plurikultural bagi Pemelajar BIPA Madya. *Bapala*, 10(3), 257–273.

Xi, K., Materi, D., Soetomo, D., Sma, D. I., & Nganjuk, N. (2021). *Jurnal Artefak* Vol.8 No.2 September 2021

<https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak/article/view/5555>. 8(2), 159–172.