



This work is licensed under

[a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Pengembangan E-Modul Interaktif Bertematik Budaya Cirebon Sebagai Bahan Ajar Berbasis Teks Bagi Pemelajar Bipa Tingkat Dasar

*Nurhannah Widianti¹, Istiqomatun Na'imah²*IAIN Syekh Nurjati Cirebon¹, IAIN Syekh Nurjati Cirebon²nurhannahw@gmail.com¹, istiqomatunnaimah654@gmail.com²

Keywords:*electronic module, BIPA,
Cirebon culture***ABSTRACT**

The aim of the research is to produce an interactive e-module with quick response codes on the Cirebon culture theme as basic level BIPA teaching material. The method used is research and development with the aim of producing a new product. There are two methods used, namely descriptive and evaluative research methods. The first step that researchers take in processing data is to describe and analyze it. The researcher reflects that what has been done is according to plan, then prepares the next design. The second step is discussing the data. Research shows that this e-module received a positive response from BIPA teachers and students. The results of the interviews showed that the teaching materials created were effective and utilized technological sophistication in the form of fast response codes. This makes BIPA students enthusiastic about learning the language and culture of Cirebon. The material is presented clearly. There are instructions for working and evaluating understanding using simple sentences. The appearance of this e-module is also interesting because it presents visualizations that fit the context and has a variety of colors so it is not monotonous. Research notes, namely that all stages of development must be carried out.

INTRODUCTION

Seiring perkembangan zaman, animo masyarakat dunia dalam mempelajari bahasa Indonesia semakin positif. Hal itu dibuktikan oleh data Kemdikbudristek (2021) bahwa pada 2020 pemelajar BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) berjumlah 72.746 pemelajar, kemudian pada 2021 mengalami peningkatan menjadi 79.791. Para penutur asing yang mempelajari bahasa Indonesia umumnya belajar secara formal melalui program BIPA yang diselenggarakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi baik dalam negeri maupun luar negeri. Terkait itu, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (2021) menjelaskan bahwa pemelajar tersebut berasal dari berbagai negara, yakni Thailand, Kamboja, Laos, Malaysia, Filipina, Vietnam, Timor Leste, Australia, India, Papua Nugini, Cina, Hongkong, Arab Saudi, Mesir, Tunisia, Inggris, Rusia, Jerman, Austria, Bulgaria, Italia, Prancis, Uzbekistan, Rumania, Finlandia, dan Amerika Serikat.

Program BIPA merupakan bentuk realisasi dari amanat UU Nomor 24 Tahun 2009 Pasal 1 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan. Undang-undang tersebut menekankan bahwa pemerintah berperan meningkatkan fungsi bahasa Indonesia menjadi bahasa



This work is licensed under

a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

internasional secara bertahap, sistematis, dan berkelanjutan. Terkait hal itu, Hartono (2023) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa antusias warga dunia mempelajari bahasa Indonesia dilandasi beberapa faktor, yakni kekhasan kuliner, seni, budaya, dan wisatanya. Sementara itu, Nugraha (2022) mengungkapkan bahwa praktik penggunaan bahasa yang tidak kompleks dari segi Fonologi maupun Sintaksis membuat orang asing tertarik belajar bahasa Indonesia. Selain itu, berdasarkan wawancara awal peneliti terhadap Eko Widiyanto, M.Pd. (Pengajar BIPA) pada 10 Juni 2023 terungkap bahwa alasan orang asing belajar bahasa Indonesia karena tuntutan pekerjaan. Khususnya di Jawa Tengah melalui Peraturan Gubernur mewajibkan tenaga kerja asing memiliki keterampilan berbahasa Indonesia yang dibuktikan dengan sertifikat UKBI (Unit Keterampilan Berbahasa Indonesia).

Mengacu pada pemaparan di atas, kehadiran program BIPA menurut Riana (2020) merupakan upaya efektif mengajarkan bahasa dan budaya Indonesia. Program ini mengarahkan orang asing belajar bahasa Indonesia sesuai level kemampuannya. Level tersebut dibagi menjadi tiga, yakni level pemula, madya, dan mahir. Lalu, dalam proses pengajarannya selalu dikaitkan dengan keberagaman budaya Indonesia. Hal itu selaras pula dengan pernyataan Farinda dan Khaerunisa (2023) bahwa pengajaran bahasa melalui program BIPA mendukung proses internasionalisasi bahasa sekaligus budaya Indonesia. Strategi pengajaran bahasa Indonesia dengan berbasis teks dan kebudayaan menjadi daya tarik serta motivasi orang asing untuk belajar bahasa tersebut. Program ini menegaskan pula bahwa bahasa dan budaya merupakan kesatuan yang tidak dapat terpisahkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa program BIPA merupakan langkah konkret untuk mengenalkan bahasa sekaligus budaya Indonesia ke kancah dunia.

Momentum positif masyarakat dunia terhadap bahasa Indonesia tersebut tentu perlu dibarengi dengan peningkatan kualitas pengajaran BIPA. Salah satunya terkait ketersediaan bahan ajar relevan yang masih terbatas. Beberapa keterbatasan tersebut terungkap pada penelitian terdahulu yang dilakukan Sari dan Ansari (2021) bahwa lembaga-lembaga yang terkait pembinaan bahasa Indonesia bagi orang asing masih terpaku pada buku rujukan utama *Sahabatku Indonesia*. Idealnya berbagai lembaga yang menaungi BIPA harus mampu mengembangkan bahan ajar sesuai kebutuhan sehari-hari. Tujuannya agar pemelajar dapat mempraktikkannya dalam kehidupan nyata. Di sisi lain, aspek kebudayaan yang dihadirkan harus sesuai dengan konteks tempat pemelajar BIPA. Misal pemelajar mengikuti program BIPA di Sumatera Utara, maka kearifan lokal yang dikenalkan berbasis budaya daerah tersebut. Di sisi lain, peneliti melakukan studi awal pada 11 Juni 2023 melalui kuesioner. Koresponden, yaitu 5 pemelajar BIPA yang berasal dari Madagaskar, Pakistan, Belanda, Korea, dan Ukraina. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa (1) pemelajar mengharapkan buku yang lebih mudah dibawa atau diakses sebab bahan ajar utama saat ini, yaitu *Sahabatku Indonesia* berukuran F4. Walaupun sebenarnya jika diakses daring dapat melalui BIPA Daring; (2) topik harus relevan dengan kehidupan hari-hari agar memudahkan pemelajar berinteraksi di lingkungan masyarakat; (3) konten bahan ajar untuk pemula idealnya menggunakan kalimat simpleks agar mudah dipahami; (4) pemelajar menginginkan ilustrasi bisa sesuai dengannya (17 -25 tahun) bukan orientasi untuk anak-anak. Dengan menyajikan bahan ajar yang sesuai tentu akan berimbas pula pada keefektifan pembelajaran.

Problematika terbatasnya bahan ajar BIPA yang relevan tentu akan membuat pembelajaran tidak optimal. Hal itu selaras dengan pendapat Zein, Susanto, dan Andajani (2021) bahwa problematika ketersediaan bahan ajar yang relevan perlu segera dipecahkan karena akan memengaruhi keefektifan pembelajaran. Saat ini sangat diperlukan bahan ajar yang mampu mengakomodasi kebutuhan pemelajar dalam konteks berkomunikasi sehari-hari. Dengan demikian, pengadaan bahan ajar harus mempertimbangkan aspek kebutuhan dan kebermanfaatannya. Bahan ajar yang tepat tentu akan membantu pemelajar asing mempelajari bahasa Indonesia lebih mudah dan menolong mereka berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia selama tinggal di Indonesia. Bahan ajar yang disediakan oleh Pemerintah Indonesia saat ini terbagi dua jenis, yakni (1) menggunakan bahasa pengantar Indonesia dengan judul *Sahabatku Indonesia* dan (2) beberapa menggunakan bahasa



This work is licensed under

a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

pengantar B1 pemelajar. Jika dikritisi, buku yang menggunakan *full* bahasa Indonesia akan membuat pemelajar terstimulus mencari berbagai kosa kata melalui kamus dan mereka akan cenderung memperoleh pengalamannya sendiri. Sementara itu, jika dwibahasa akan memudahkan mereka memahami konteks, tapi berpotensi membuat mereka pasif mencari makna kata. Akan tetapi bila ditinjau melalui metode belajar bahasa, sistem celup berupa pembiasaan menggunakan bahasa tujuan yang dipelajari lebih tepat.

Adapun kritik terhadap buku tersebut diungkap oleh penelitian terdahulu yang dilakukan Handayani dan Isnaniah (2020) bahwa dari lima bab yang tersaji, persentase antara bab satu sampai bab lima persentase kelayakan bacaan dalam buku ajar tersebut semakin menurun. Pada bab pertama persentasenya kelayakannya sebesar 87,50%, bab kedua persentase kelayakannya sebesar 77,50 %, bab tiga persentase kelayakannya sebesar 75,00%, bab empat persentase kelayakan sebesar 72,50%, dan bab lima persentase kelayakannya sebesar 67,50%. Hal ini menandakan dibutuhkan kekonsistenan dalam menyajikan kualitas bahan bacaan kepada pemelajar. Penelitian lain yang dilakukan Kurniasih (2021) menyatakan perlu adanya tinjauan kembali terhadap bahan ajar *Sahabatku Indonesia* dari segi (1) kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar meliputi tiga indikator yaitu, kelengkapan materi, keluasan materi dan, kedalaman materi; (2) Keakuratan materi terdapat tiga indikator yaitu, akurasi prosedur, akurasi soal dan, akurasi fakta, contoh, dan isi; (3) materi pendukung pelajar terbagi menjadi empat indikator yaitu, keterkinian fitur, contoh, dan rujukan, penalaran, penerapan dan, kemenarikan materi.

Berdasarkan pemaparan problematika di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat terobosan bahan ajar BIPA yang lebih inovatif. Peneliti akan mengembangkan elektronik modul interaktif berkode respons cepat dengan bertematik budaya Cirebon sebagai bahan ajar BIPA tingkat pemula. Terkait pengembangan ini Utami dan Rahmawati (2020) menegaskan bahwa pengadaan bahan ajar berbasis interaktif dan elektronik perlu dilakukan karena dibutuhkan dalam rangka menghadapi perkembangan dunia pendidikan yang semakin dinamis. Di sisi lain, pembuatan modul berbasis elektronik dan interaktif ini dianggap penting dalam rangka menyambut IAIN Syekh Nurjati menjadi perguruan tinggi BLU (Badan Layanan Umum) berbasis *cyber* yang tentu akan membuka peluang orang asing belajar di institusi tersebut. Dengan adanya e-modul ini akan membantu institusi merintis program BIPA di kampus.

Elektronik modul sendiri memiliki keunggulan. Wulandari, Yogica, dan Darussyamsu (2021) menjelaskan e-modul bisa digunakan melalui *smartphone* yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Bisa juga diakses melalui komputer atau laptop. Hal ini akan memudahkan guru berbagi bahan ajar yang dapat dipelajari siswa, terutama saat pembelajaran jarak jauh. Hal ini selaras dengan Rafli dan Adri (2019) bahwa e-modul yang dikembangkan dengan tepat dapat memberikan berbagai kemudahan kepada penggunanya e-modul pun bisa disisipi dengan aktivitas interaktif. Misalnya materi yang tersaji dalam bentuk teks dapat dilengkapi dengan audio, animasi, atau video yang membuat siswa semakin mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam upaya mengakses berbagai hal tersebut, peneliti akan menyediakan kode respons cepat yang memuat konten berupa audio maupun video bertematik budaya Cirebon. Kode respons cepat merupakan pengembangan dari kode batang yang lebih memiliki kemampuan menyimpan data informasi elektronik lebih banyak dan lebih cepat (Wasito dan Nofian, 2020).

Kode respons cepat dalam pengembangan e-modul ini akan diletakkan pada setiap teks bacaan sehingga pemelajar bisa memiliki konteks yang utuh. Misalnya mengenalkan cara jual-beli. Dalam kode tersebut bisa memuat video pasar-pasar tradisional di Cirebon dan aktivitasnya sehingga pemelajar bisa memperoleh gambaran pasar tradisional. Dibandingkan bahan ajar konvensional, e-modul dengan kode respons cepat memotivasi pula pemelajar berani belajar secara mandiri. Lalu, jika kode tersebut diakses akan tersedia audio ataupun video yang dapat memperjelas konteks teks dalam modul tersebut. Hal ini tentunya membangkitkan rasa ingin tahu dan menimbulkan pengalaman



This work is licensed under

[a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

belajar yang berkesan bagi pemelajar. Berlandaskan kebutuhan bahan ajar di tingkat lokal dan nasional, maka peneliti akan mengkaji dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif dengan Kode Respons Cepat Bertematik Budaya Cirebon sebagai Bahan Ajar BIPA Tingkat Pemula”.

METHOD

Pada subbahasan ini dijelaskan berbagai hal terkait pelaksanaan penelitian yang seluruh sumber teorinya berdasarkan metode R & D menurut Sugiyono (2015). Terkait rinciannya dipaparkan sebagai berikut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sekaligus menguji keefektifannya. Dalam penelitian ini terdapat tiga metode yang digunakan, yakni (1) metode penelitian deskriptif digunakan pada kajian awal yang tujuannya mengakomodir data yang ada; (2) metode evaluatif digunakan untuk evaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Nantinya, temuan-temuan hasil uji coba akan mengalami berbagai penyempurnaan. Pada prosesnya akan ada pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dilakukan secara acak. Perbandingan hasil eksperimen pada kedua kelompok itu dapat menunjukkan tingkat keakuratan dari produk yang dihasilkan.

Penelitian ini diawali dengan studi pendahuluan. Hal ini merupakan tahap awal atau persiapan untuk pengembangan. Tahap ini terdiri atas tiga langkah, pertama studi kepustakaan, kedua wawancara, dan ketiga penyusunan produk awal. Draf awal tersebut direview dan mendapat masukan-masukan. Lalu peneliti pun mencoba menyempurnakannya sesuai arahan. Tahap selanjutnya berupa uji coba pengembangan produk, yakni uji coba terbatas dan meluas secara daring karena ada keterbatasan pemelajar BIPA yang ada di Cirebon (pemelajar saat Oktober sudah kembali ke negara masing-masing) dan perizinan penelitian antarlembaga. Oleh karena itu, peneliti fokus menghasilkan produk melalui pengamatan dan diskusi hingga tidak ditemukan kelemahan. Peneliti kemudian menyempurnakan draf terakhir untuk menghasilkan produk final dan melakukan desiminasi.

Data penelitian yang telah diperoleh selanjutnya diolah sesuai dengan tujuan penelitian. Langkah pertama yang peneliti lakukan dalam pengolahan data adalah mendeskripsikan dan menganalisisnya. Peneliti merefleksikan hal yang dilakukan sudah sesuai rencana, kemudian menyiapkan rancangan berikutnya. Langkah kedua adalah membahas data. Pembahasan data penelitian meliputi seluruh data penelitian yang diperoleh. Pembahasan ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran, penjelasan, dan generalisasi mengenai kebermanfaatannya modul.

RESULTS AND DISCUSSIONS

Pengembangan produk diawali dengan langkah menelusuri kebutuhan e-modul interaktif yang diharapkan oleh orang asing yang sedang mempelajari bahasa dan budaya Indonesia. Data diperoleh melalui wawancara pertama dengan Joes (Belanda) pada Sabtu, 4 November 2023. Hasil wawancara menunjukkan bahwa dibutuhkan bahan ajar yang bahasanya mudah dipahami dan konteks materi sesuai dengan hal yang ditemui di Cirebon sebagai tempat belajarnya. Jika ada bahan ajar demikian akan membantunya untuk mengetahui kebiasaan maupun budaya yang ada di sekelilingnya. Di sisi lain, dibutuhkan juga bahan ajar yang digital bukan cetak agar bisa diakses melalui gawai. Sementara ini, pemelajar tersebut memperoleh dari universitas tempatnya belajar dalam bentuk cetak yang tebal halamannya mencapai 102 halaman.



This work is licensed under

a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).



(Bersama Pemelajar Asing Asal Belanda)

Wawancara juga dilakukan terhadap William (Spanyol). Orang asing tersebut mempelajari bahasa dan budaya Indonesia melalui pendidikan nonformal di Cirebon. Pemelajar mengetahui bahwa adanya bahan ajar yang dapat diakses secara daring melalui BIPA Daring. William tertarik terhadap bahasa dan budaya Indonesia karena kesenian, khususnya seni lukis sehingga sarannya diharapkan ada ekspos materi yang terkait dengan kearifan lokal Cirebon. Tampilan buku pun dikritisi agar bisa disesuaikan dengan usia remaja hingga dewasa. Sementara jika meninjau buku *Sahabatku Indonesia*, ilustrasi cocok untuk anak-anak karena berisi *full* karikatur bukan gambaran nyata. Misal materi membahas tarian khas Indonesia, tapi tidak merepresentasikan gambar yang sesungguhnya.

Mengacu pada kedua hasil wawancara, peneliti merumuskan agar secara konten harus memerhatikan aspek bahasa yang efektif dan konteks materi harus sesuai dengan kebudayaan Cirebon. Dari sisi ilustrasi ditargetkan untuk pemelajar BIPA mulai dari usia anak, remaja, hingga dewasa. Gambar akan menekankan wujud konkret seperti wujud asli di duni nyata, bukan karikatur. Inisiatif berbasis teknologi pun dilakukan dengan cara mengemas bahan ajar berwujud elektronik modul yang dilengkapi video. Cara mengaksesnya melalui kode respons cepat dengan tujuan memperkuat konteks materi.

Progres berikutnya, peneliti merumuskan unsur-unsur budaya Cirebon yang relevan untuk dikemas menjadi materi. Dirumuskanlah empat unit utama, yakni kuliner khas Cirebon, kesenian khas Cirebon, keraton-keraton di Cirebon, dan tempat wisata di Cirebon. Keempat unit itu dijabarkan pada Selasa, 7 November 2023 secara spesifik ke dalam 33 topik. Empat unit tersebut ditentukan berdasarkan angka daya tarik wisatawan (indikator kunjungan wisatawan) dalam dan luar negeri saat berwisata ke Cirebon. Unit pertama, yaitu "*Kuliner Khas Cirebon*" yang terdiri dari docang, nasi jambang, empal gentong, empal asem, mie koclok, tahu gejrot, tahu petis, kerupuk melarat, intip, koci, nasi lengko.



This work is licensed under

a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).



(Materi Mengenai Kuliner Khas Cirebon)

Unit kedua, yaitu “*Kesenian Khas Cirebon*” mencakup tari topeng panji, tari topeng pamindo (samba), tari topeng ruyang, tari topeng temenggung, tari topeng klana, tarling, wayang kulit, wayang golek cepak, sintren, kuda lumping, berokan, seni burok.

Selanjutnya, unit ketiga fokus pada *Keraton-keraton di Cirebon*, antara lain Keraton Kasepuhan, Keraton Kaprabonan, Keraton Kacirebonan, dan Keraton Kanoman.



(Materi Mengenai Keraton Kasepuhan)

Keraton Kanoman lebih didetailkan lagi karena berperan sebagai keraton tertua di Cirebon. Oleh karena itu, dibuat subtopik “*Mengenal Lebih Dekat Keraton Kanoman*” dengan rincian Pancaratna, Pancaniti, Lemah Duwur, Lawang Seblawong, Lawang Kejaksan, Bale Paseban, Bangsal



This work is licensed under

[a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Sekaten, Mande Manguntur, Siti Hinggil, Bangsal Jinem, Bangsal Witana, Museum Pusaka, Paksi Naga Liman, Kereta Jempana, Alat Musik Gamelan, Berbagai Jenis Pintu dan Tombak. Unit terakhir, yaitu “*Tempat Wisata di Cirebon*” yang terdiri dari Goa Sunyaragi, Masjid Agung Sang Cipta Rasa, Kompleks Makam Sunan Gunung Jati, dan Wisata Batik Trusmi. Berikut ini merupakan foto peneliti bersama para narasumber.

Penelusuran data terkait budaya Cirebon dilanjutkan kepada pihak Disbudpar Kota Cirebon yang menyimpan data kearsipan. Dari hasil wawancara terstruktur Kamis, 9 November 2023 terhadap Pak Maryono, M.Si. peneliti memperoleh gambaran tentang hal-hal yang dibutuhkan. Pada kesempatan itu pula peneliti memperoleh beberapa file yang terkait dengan penelitian ini. Setelah memperoleh data terkait kebutuhan pemelajar asing dan data budaya Cirebon, tim peneliti berbagi tugas untuk menyusun materi dalam bentuk Microsoft Word.



(Wawancara Bersama Petugas Disbudpar Kota Cirebon)

Hasil yang peneliti ketik, kemudian akan diproses pewajahannya, ilustrasi, video, dan proses pembuatan kode respons cepatnya oleh tim dari CV BBJ sebagai mitra yang membantu realisasi produk e-modul BIPA interaktif ini. Berikut ini merupakan foto penyusunan materi yang dilakukan oleh tim peneliti di Dispusip Kota Cirebon atau dikenal juga Perpustakaan 400 pada Selasa, 14 November 2023. Koordinasi dengan pihak pengembang e-modul interaktif dilaksanakan pada Jumat, 17 November 2023 di CV BBJ, Kabupaten Cirebon. Pada tahap ini peneliti berdiskusi mengenai detail tampilan e-modul tersebut. Pada tahap ini juga disepakati perjanjian penyelesaian kerja untuk mengembangkan e-modul yang komprehensif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi kekinian. Pada Kamis, 21 November 2023 produk awal jadi tapi belum berkode respons cepat dan dapat diakses melalui tautan *drive*. Produk versi lengkapnya jadi pada Senin, 27 November 2023. Produk tersebut disusun dengan memerhatikan kriteria yang disepakati peneliti mengacu pada dasar kebutuhan pemelajar BIPA di Cirebon.



This work is licensed under

[a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



(Cover E-Modul BIPA Berespons Kode Cepat)

Pada Jumat, 8 Desember 2023 e-modul interaktif dikonsultasikan kepada ahli bahasa maupun materi untuk dikomentari. Dari komentar ahli bahasa sekaligus ahli materi, yakni Abdul Mukhlis, M.Pd. diperoleh catatan agar tidak ada kesalahan ketik. Lalu, EYD berupa penggunaan huruf di kata pengantar tidak boleh kapital semua. Di sisi lain, kalimat gunakan yang tidak terlalu kompleks. Ahli juga memastikan agar konsisten dalam penggunaan kode respons cepat. Peneliti memastikan pula agar setiap materi diperkuat oleh video. Dalam pengembangan berikutnya bisa mencantumkan KD dan indikator agar tujuan pembelajaran dapat tercermin secara komprehensif. Catatan lengkap tersaji dalam lampiran. Secara umum ahli bahasa sekaligus materi mengapresiasi rancangan yang telah dikemas secara sederhana, tapi bermakna dan maksud konten mudah dipahami.

Pada hari yang sama, peneliti memperoleh masukan dari ahli media, yakni Ryhfaldhi Wildan, S.Pd.. Berdasarkan catatan yang diperoleh evaluasi mengenai narasi yang perlu lebih disederhanakan. Sederhana dalam arti memuat instruksional, bukan lagi berupa definisi agar memudahkan pengguna untuk membaca sesuai dengan prosedur. Masukan lainnya, yaitu gunakan tokoh berupa animasi/ilustrasi menggunakan pakaian khas Cirebon yang akan dimunculkan di setiap halaman supaya terjadi interaksi dengan pembaca. Sementara itu, pada bagian Tindak Lanjut Pembelajaran gunakan desain yang berbeda dengan halaman lainnya agar pembaca dapat dengan mudah membedakan antara materi dan Tindak Lanjut Pembelajaran. Tidak hanya itu, peneliti juga memperoleh tanggapan lebih lengkap melalui wawancara. Beberapa catatan yang muncul, yakni masih adanya visualisasi gambar yang tidak tepat, yakni Tari Topeng Klana tapi yang ditampilkan Tari topeng Jakarta. Selanjutnya, sumber video dan gambar harus dicantumkan agar tidak terkena plagiasi. Secara umum tampilan telah dikemas menarik sehingga tidak membosankan untuk orang asing yang ingin belajar bahasa dan budaya Indonesia, khususnya Cirebon. Agar lebih elektronik bisa dikemas dalam bentuk *flipbook* dan harus ada tanda tangan di kata pengantar agar sah. Dalam mengakomodasi hal terkait pengesahan itu, peneliti menemui Kadis Disbudpar Kota Cirebon. Produk selanjutnya diperbaiki sesuai arahan ahli.



This work is licensed under

a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).



(Wawancara Bersama Ahli Media)

Uji coba produk terbatas dilakukan kepada kedua pemelajar, kemudian mengirimkan tulisannya melalui email peneliti. Selanjutnya, pada uji coba produk meluas empat pemelajar mengirimkan karyanya melalui email juga. Pada uji terbatas, peneliti meminta pemelajar BIPA untuk merespons e-modul interaktif yang telah dibacanya dengan menuliskan pengalaman makanan yang pernah dicoba selama tinggal di Cirebon. Pengalaman yang dijelaskan itu berdasarkan kuliner yang ada pada gambar. Joes (Belanda) mengirimkan tulisan yang berjudul “Ayam Goreng Bumbu Indonesia”. Dari tulisannya, pemelajar merespons bahwa e-modul yang memuat gambar makanan membuatnya ingin mencicipi semua makanan khas Cirebon. Dari e-modul yang dibaca memantiknya menjelaskan bahwa makanan favoritnya selama di Cirebon, yaitu empal gentong karena rasanya enak. Pemelajar juga memiliki inisiatif untuk menjelaskan makan favorit lainnya, yaitu ayam goreng dengan disertai cara memasaknya. Hal ini menandakan bahwa hadirnya e-modul yang relevan dengan kebutuhan pemelajar akan menstimulus daya kritis, kreatif, dan inisiatif. Pemelajar berikutnya, yaitu Heri (Madagaskar) yang memilih makanan favoritnya, yaitu Nasi Jamblang. Selain enak, pilihan lauknya pun banyak dan bisa memilihnya sesuai selera. Pemelajar tersebut pun mencoba membandingkan makanan khas di negaranya. Sajian seperti Nasi Jamblang tidak ada di Madagaskar. Seperti Joes, ternyata pemelajar dari Magaskar ini pun terpantik menjelaskan makanan favorit lainnya, yaitu nasi goreng. Ketertarikannya itu dijelaskan dalam tulisannya yang berjudul “Makanan Indonesia Lezat”.

Pada uji meluas, peneliti coba menyebarluaskan e-modul ini kepada empat pemelajar asing, yakni Fanaja, Mika, Eva, dan Heri yang semuanya berasal dari Madagaskar. Pada kesempatan ini peneliti menjelaskan ada pusat batik yang lengkap di Cirebon, yaitu Batik Trusmi. Peneliti mencoba pemelajar asing tersebut untuk mengakses kode respons cepatnya. Pemelajar asing kembali teringat bahwa itu tempat yang pernah dikunjungi selama di Cirebon. Pada uji meluas ini secara umum pemelajar BIPA merespons bahwa e-modul berbasis kode respons cepat yang di dalamnya terdapat video yang relevan dengan materi dan Cirebon sebagai tempat belajar bahasa maupun budaya Indonesia membuat pemelajar nantinya menjadi terbantu memahami penjelasan pengajar. Terobosan e-modul ini efektif untuk diterapkan di dalam kelas karena membuat pembelajaran menjadi menarik, tidak membosankan. E-modul interaktif dengan kode respons cepat bertematik budaya Cirebon ini diperuntukkan bagi pemelajar asing atau orang asing, khususnya yang sedang berada di Cirebon, Jawa Barat. E-modul ini juga dapat dimanfaatkan pengajar BIPA di wilayah Cirebon sebagai pelengkap bahan ajar yang mampu memberikan wawasan kebudayaan Cirebon secara komprehensif. Di halaman depan sudah tersedia kode respons cepat yang dapat merepresentasikan Cirebon sebagai wilayah yang kayak nilai budaya. Pengguna dapat mengaksesnya dengan cara pindai kode respons cepat tersebut menggunakan gawai. Setelah itu akan ada tampilan situs atau laman, kemudian klik. Setelah itu video yang relevan dengan jbaran pembahasan materi dapat dilihat. Apabila ingin membuka lembar halaman berikutnya, pengguna bisa lakukan gerakan tangan seperti membuka buku konvensional.



This work is licensed under

[a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

CONCLUSION AND SUGGESTION

E-modul interaktif dengan kode respons cepat bertemakan budaya Cirebon ditanggapi positif oleh pengajar maupun pemelajar BIPA. Pemelajar BIPA menyatakan bahwa e-modul tersebut inovatif karena memanfaatkan kecanggihan kode respons cepat untuk membantu penyedia konten belajar. Hal ini membuat pemelajar BIPA antusias mempelajari bahasa sekaligus budaya Indonesia, khususnya Cirebon. Materi disampaikan secara jelas karena ada instruksi pengerjaan maupun evaluasi pemahaman dengan dikemas menggunakan kalimat yang tidak kompleks. Dari segi tampilan, e-modul ini menarik sebab menghadirkan visualisasi yang sesuai konteks hal yang dijelaskan dan memiliki variasi warna yang tidak monoton. Di sisi lain, e-modul ini efektif untuk dipelajari oleh pemelajar BIPA tanpa terikat ruang dan waktu.

REFERENCES

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2021). Badan Bahasa Targetkan 100.000 Pemelajar Baru BIPA pada Tahun 2024 (online). <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id>. Diakses tanggal 13 Juni 2023.
- Dadela, R., Bulan, D. R., & Hermawan, D. (2021) Pemanfaatan YouTube sebagai Bahan Ajar Berbicara bagi Pemelajar BIPA. *Jurnal Deiksis*, 8 (1), hlm. 61-76.
- Fahmi, N. K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Bermuatan Budaya Lokal Bagi Mahasiswa
Asing di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
- Farinda, F. U. & Khaerunnisa. (2023). Upaya Pengenalan Kuliner Lokal Indonesia dalam Materi Ajar Bipa Melalui Media Audiovisual. *Jurnal Paramasastra*, 10 (1), hlm. 46-56.
- Giyoto. (2021). Solusi Dosen dalam Menyelesaikan Kesulitan Penggunaan Metode Direct Method dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing di PTKIN. *JBIPA*, 3 (2).
- Hartono, D. (2023). Wisata Kuliner Nusantara: Diplomasi Budaya Melalui Standardisasi Materi Ajar BIPA di Era Milenial. *Konferensi Internasional Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (KIPBIPA) XI*, 2023.
- Hasanah, D. U., Mufti, A., & Achsan F. (2022). Lagu Dangdut Koplo Sebagai Materi Ajar BIPA Berbasis Kearifan Lokal bagi Pemelajar Tingkat Lanjut. *JBIPA*, 4 (2), hlm. 99-118.
- Purbarani, E., dkk. (2021). Pengembangan Model Materi Ajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing. *Jurnal BASA*, 1 (2), Bulan 10, 9-19.
- Kemendikbud, (2021). Capaian keberhasilan BIPA Tingkatkan Fungsi Bahasa Indonesia di Kancah Dunia (online). <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/09/capaian-keberhasilanbipa-tingkatkan-fungsi-bahasa-indonesia-di-kancah-dunia>. Diakses tanggal 18 September 2022.



This work is licensed under

a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

- Kurniasih, D. (2021). Analisis Bahan Ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Sahabatku Indonesia Tingkat Dasar. *Madah: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 12 (1), hlm. 25-45.
- Kurniawan, Fahmi, R. N., & Mulyaningsih, I. (2022). Kesesuaian Isi Buku Ajar BIPA“Sahabatku Indonesia” untuk Penutur Bahasa Inggris Level 1 (*Conformity of BIPA Textbook Contents “Sahabatku Indonesia”for Level 1 English Speakers*). *ILEaL*, 7 (2), 279-293..
- Muzaki, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Tingkat 3 Berbasis Budaya Lokal Malang. *Jurnal Ilmiah Semantika*, 2(2), hlm. 1-9.
- Ningtyas, Y. D. R., Andajani, K. , & Susanto G. (2021). Bahan Ajar Menyimak untuk Pelajar BIPA Tingkat Pemula Tinggi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6 (5), hlm. 681-686.
- Nugraha, D. (2022). Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa): Masalah Kefasihan, Kebakuan, Rujukan Belajar, dan Kesusastraan. *Jurnal SAP*, 7 (2), hlm. 243-251.
- Proklawati, D., Roekhan, & Susanto, G. (2021). Pengembangan Bahan Ajar BIPA: Membaca untuk Pemula Bermuatan Budaya Jawa Timur. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6 (1), hlm.17-23.
- Pusat Pengembangan Strategi dan Diplomasi Kebahasaan. (2019). *Paparan PPSDK*. Jakarta: UIN Syarif Hiayatulah Jakarta.
- Riana, D. R. (2020). Pendekatan Imersi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) (Penerapan Program Imersi di Australia. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 2 (1), hlm. 36-47.
- Rofiuddin, dkk. (2021). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Daring Tingkat Pemula Rendah. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 10 (1), hlm. 153-169.
- Sari, D. E. & Ansari, K. Pengembangan Bahan Ajar Bipa Bermuatan Budaya Sumatera Utara Berbantuan Media Audio Visual Bagi Tingkat Pemula. *Jurnal Kode*, 10 (1), hlm. 138-147.
- Septyani, D. E., Rafli, Z., & Muliastuti L. (2020). Keterbacaan Wacana Buku Teks BIPA Sahabatku Indonesia Tingkat Madya. *Jurnal ILEaL*, 6 (1), 13-23.
- Suharsono, D. D., Wicaksono, J.A., dan Taufan, G. T. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Bipa Bermuatan Budaya Agraris Untuk Penutur Asing Tingkat Pemula. *Jurnal Caraka*, 9 (1), hlm. 124-135.
- Suharianto, dkk. (2020). Implementasi QR Code untuk Efisiensi Waktu Pemesanan Menu Makanan dan Minuman di Restoran maupun Kafe. *Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, 1 (1), hlm. 35-39.
- Utami, D. A. F. & Rahmawati, L. E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Interaktif bagi Pemelajar BIPA Tingkat A1. *Jurnal Kredo*, 3 (2), hlm. 277-294.
- Wasito, B. & Novian, H. (2020). Pemanfaatan *Quick Response Code* Untuk Pencarian Informasi Produk Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika dan Bisnis*, 9 (2), hlm. 1-8.
- Wiratsih, W. 2019. Analisis Kesulitan Pelafalan Konsonan Bahasa Indonesia (Studi Kasus terhadap Pemelajar BIPA Asal Tiongkok di Universitas Atma Jaya Yogyakarta). *Jurnal Kredo*, 2(2), 242252.



This work is licensed under

[a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

- Wulandari, dkk. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Khazanah Pendidikan*, Vol. 15, No.2, 139-144.
- Yuniatin, A. & Asteria, P. V. (2022). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Madya Terintegrasi Kearifan Lokal. *Jurnal Pena Indonesia*, 1(2), hlm. 37-48.
- Zein, I. A., Susanto, G, & Andajani, K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Menulis untuk Pelajar BIPA Tingkat Pemula. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5 (11), hlm.1550-1554.