

Analisis Kebutuhan Media Ajar “VIRAL (Video Animasi Realitas Kearifan Lokal)” untuk Pembelajaran BIPA

Ardhi Nur Ikhsan¹, Hanindya Restu Aulia²

^{1,2}Universitas Pekalongan

Jl. Sriwijaya No. 3, Kec. Pekalongan, Kota Pekalongan, Jawa Tengah

ardhinurikhsan.unikal@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kebutuhan materi ajar terutama materi menyimak yang akan menjadi dasar pengembangan desain media menjadi video animasi “VIRAL” dengan bermuatan nilai budaya berbantuan teknologi kecerdasan buatan dalam pembuatan. Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan satu langkah tahap awal melalui survei menyebarkan kuesioner menjadi analisis untuk mengetahui kebutuhan materi ajar menyimak yang dihasilkan melalui angket disertai studi pustaka dalam deskriptif data presentase oleh para responden pemelajar asing. Hasil kuesioner memperoleh sejumlah data presentase 62,5% untuk kebutuhan materi dengan desain media indikator sangat sesuai namun sebaliknya hasil 50% untuk kebutuhan media dengan materi indikator sangat sesuai sehingga perlu diperhatikan dalam proses perbaikan pengembangan media menjadi dasar rencana desain media.

Kata kunci: Kearifan Lokal, Media Ajar, Pembelajaran BIPA, Video Animasi.

Abstract

The purpose of this study is to determine the level of need for teaching materials, especially listening material which will be the basis for developing media design into an animated video "VIRAL" with cultural values assisted by artificial intelligence technology in manufacturing. This research method uses Research and Development (R&D) with one initial step through a survey distributing questionnaires to be analyzed to determine the needs of listening teaching materials produced through questionnaires accompanied by literature studies in descriptive percentage data by foreign learner respondents. The results of the questionnaire obtained a total percentage data of 62.5% for material needs with media design indicators very suitable but on the contrary the results of 50% for media needs with material indicators very suitable so that it needs to be considered in the process of improving media development as the basis for the media design plan.

Keywords: BIPA Learning, Local Wisdom, Teaching Media, Video Animation.

PENDAHULUAN

Keutamaan bahasa Indonesia bukan hanya menjadi bahasa persatuan akan tetapi telah ditetapkan menjadi bahasa ke-10 dalam sidang Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan, Perserikatan Bangsa-Bangsa PBB atau UNESCO pada sesi Pleno ke-42 Markas Besar UNESCO Paris Perancis tahun 2023. Keberagaman antaretnis lebih dari 275 juta penutur yang semakin mendunia melalui berbagai lembaga sejumlah 52 negara pembelajaran bahasa Indonesia. Pemanfaatan bahasa Indonesia dikancah internasional selalu diupayakan sebagaimana amanat pada Pasal 44 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 24 Tahun

2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan. Didukung penginternasionalan bahasa Indonesia melalui kurikulum pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA), mengalami kemajuan diselenggarakan 428 lembaga dunia.

Peningkatan kemampuan pemelajar asing telah disesuaikan tingkatan dengan empat keterampilan berbahasa terutama menyimak memiliki aktivitas untuk pemelajar memperhatikan susunan kalimat dialog singkat berkaitan kompetensi pengenalan. Namun ada hambatan seringkali muncul adalah pemelajar kerap merasa cepat bosan dalam menyimak sedangkan pengajar memiliki keterbatasan tenaga dan waktu mengembangkan media ajar

terutama kebutuhan materi ajar. Sebagaimana yang maksud dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Proklawati (2021) berjudul “Pengembangan Bahan Ajar BIPA: Membaca untuk Pemula Bermuatan Budaya Jawa Timur” mengungkapkan bahwa diperoleh kevalidan dari ahli mencapai 96% kelayakan desain media bahan ajar bisa digunakan. Hasil temuan penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini dalam upaya memenuhi kebutuhan materi ajar melalui media ajar yang mengikuti perubahan budaya dan optimalisasi potensi bahasa Indonesia yang mendunia.

Ketersediaan media ajar pembelajaran sebagai suatu perangkat pembelajaran masih menemui hambatan dalam pengembangan karena membutuhkan perencanaan tenaga dan waktu praktisi atau pengajar. Namun zaman ini kemajuan kecerdasan buatan telah melampaui hambatan memanfaatkan kemajuan teknologi komputer *Artificial Intelligence* (AI) berdasarkan berita katadata bahwa jumlah pengguna 1,4 miliar menyumbang 5,60% kunjungan AI di Indonesia menempati posisi ketiga setelah negara Amerika dan India. Sementara itu, dari hasil penelitian dari efektifitas pembelajaran menggunakan video animasi dilakukan oleh Mahayati (2023) bahwa dari 35 survei menyatakan 72% merasa senang dan lebih aktif selama belajar materi mudah dipahami. Demikian perbedaan dalam penelitian ini lebih menekankan pada desain media ajar berupa video animasi dalam pembuatan dibantu berbagai perangkat lunak, dan tidak lepas unsur budaya dari visualisasi hingga latar tempat serta musik. Lebih lanjut keunggulan menjadi beberapa luaran penelitian ini yaitu analisis materi dan desain media berupa video animasi dengan kecerdasan buatan bermuatan nilai budaya di Jawa Tengah.

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran BIPA membutuhkan media ajar yang inovatif dan fokus rumusan penelitian ini analisis untuk mengetahui kebutuhan materi. Penyajian hasil menganalisis dari responden terkait kebutuhan materi ajar dalam deskripsi untuk dasar dalam pengembangan desain media sehingga lebih

inovatif dan menyenangkan. Selain itu, terjadi peningkatan jumlah pengajar dan pemelajar dengan perbedaan karakteristik disetiap negara menuntut kreativitas pengembangan multimedia pembelajaran dalam menyimak melalui video animasi dengan AI yang interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini mengungkap hasil analisis kebutuhan pemelajar asing dalam rencana pengembangan desain media ajar BIPA dengan kearifan lokal, agar menghasilkan produk desain video animasi inovatif dari bantuan perangkat lunak kecerdasan buatan. Menekankan pada keterampilan berbahasa menyimak dari materi perkenalan yang bermuatan nilai budaya di wilayah Provinsi Jawa Tengah sebagai alat diplomasi bahasa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan studi pustaka dan model pengembangan desain media ajar “VIRAL” dengan menganalisis kebutuhan materi menyimak kompetensi perkenalan yang bermuatan nilai budaya akan digunakan dalam pembelajaran BIPA. Hal itu didasari kerangka berpikir dan hasil hipotesis bahwa penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) sependapat Sugiyono (2017: 297) jika metode digunakan untuk menciptakan suatu produk, serta menguji keefektifan hasil produk. Pengembangan media ajar yang inovatif dan interaktif dengan AI dalam penelitian ini menggunakan penyebaran kuesioner atau angket sebagai hasil survei. Namun dengan sejumlah pemelajar asing responden dan rencana berkelanjutan maka dalam penelitian ini hanya fokus tahapan awal menganalisis untuk mengetahui kebutuhan materi ajar dalam mendukung model desain media dan prosedur.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini untuk mengukur suatu fenomena pembelajaran dengan menggunakan jenis data primer karena didapat secara langsung dari pemberi sumber data utama. Selanjutnya, menggunakan kuesioner setelah wawancara untuk mengetahui kebutuhan materi ajar dan karakteristik media yang tepat untuk para pemelajar asing yang pernah belajar di wilayah Jawa Tengah. Teknik analisis data penelitian

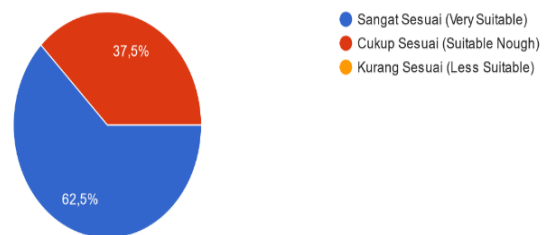
menggunakan deskriptif dari hasil presentase angket untuk menguji hipotesis penelitian ini telah ditentukan bahwa hasil produk desain media ajar “VIRAL” telah layak digunakan pada bahan ajar materi. Analisis data dilakukan setelah diperoleh pengumpulan data dari hasil angket yang dilakukan oleh para pemelajar asing sebagai responden mengungkapkan sejumlah kebutuhan dan kesesuaian desain media untuk pembelajaran dalam menyimak. Hasil data dalam bentuk diagram presentase yang akan dideskripsikan untuk mengetahui kebutuhan materi ajar sehingga satu model pengembangan media ajar lebih tepat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peninjauan peningkatan jumlah penutur asing sangat memerlukan analisis mengetahui tingkat kebutuhan pemelajar asing terhadap materi ajar sehingga menjadi dasar pengembangan media ajar yang lebih inovatif dan efisien. Hasil temuan awal delapan responden dalam penelitian ini mengungkapkan jika bahan ajar utama yang telah tersedia dalam bentuk buku digital yang lebih lengkap dalam empat keterampilan berbahasa namun masih ada keterbatasan unit keterampilan menyimak hanya audio. Lebih lanjut dalam penelitian ini sejenis telah dilakukan oleh Fatahillah (2020), berjudul “Pengembangan Bahan Ajar BIPA Tingkat Pemula (*Beginner*) Di *Songserm Wittaya Mulnithi* Kuthao Hadyah Thailand” bahwa dalam tahapan hasil analisis menyesuaikan dari kebutuhan pengadaan buku. Hasil presentase 88% dan validasi presentase 95% memperoleh golongan layak atau siap pakai sebagai bahan ajar dengan penilaian dari ahli BIPA mencapai presentase 87% hasil analisis keseluruhan presentase 81,2% dan 88,9%. Demikian menjadi sumber studi bahwa keterbatasan materi ajar yang variatif sangat perlu untuk diketahui kermudian dikembangkan.

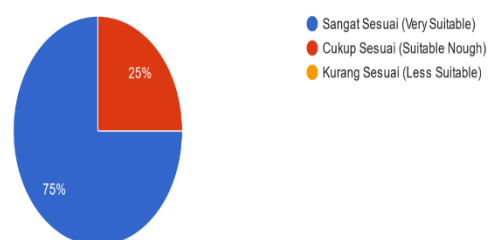
HASIL

Berdasarkan hasil studi pustaka pada penelitian terdahulu mengungkapkan sejumlah kebutuhan materi ajar untuk pemelajar asing masih terbatas pada jenis buku dan materi ajar bentuk digital atau cetak meskipun tingkat kelayakan lebih memadai. Selanjutnya dalam penelitian ini hasil mengungkapkan kebutuhan dan kesesuaian media video animasi terhadap materi dengan rincian hasil presentase berikut.



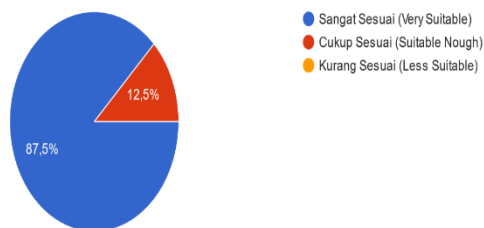
Gambar 1. Diagram media video sebagai materi menyimak

Hasil tingkat kebutuhan pemelajar terhadap materi ajar dapat diketahui melalui angket oleh responden yang mengungkapkan bahwa presentase 62,5% menyatakan media ajar sudah sangat sesuai dengan materi ajar yang dibutuhkan. Sementara hasil berbeda sejumlah presentase 37,5% menyatakan jika media ajar sudah cukup sesuai materi ajar pada materi menyimak dalam kompetensi perkenalan. Kedua hasil presentase angket responden memberikan indikator jika kriteria materi yang lebih dibutuhkan seperti unit dasar perkenalan untuk menambah kosakata dan pemahaman terhadap penggunaan kalimat tanya, kata ganti, dan nilai budaya lokal. Demikian diketahui jika kebutuhan materi ajar oleh pemelajar asing terutama pada level dasar masih perlu pengembangan media ajar yang lebih variatif dan inovatif.



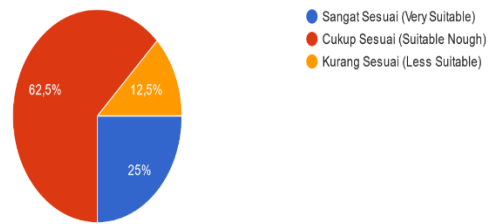
Gambar 2. Diagram materi dalam media

Hasil tingkat kesesuaian media ajar terhadap materi ajar dapat diketahui melalui angket oleh responden yang mengungkapkan bahwa sejumlah presentase 75% menyatakan media ajar sudah sangat sesuai dengan materi yang dibutuhkan. Sementara hasil berbeda presentase 25% menyatakan jika media ajar sudah cukup sesuai materi ajar pada materi menyimak dalam kompetensi pengenalan. Kedua hasil presentase angket responden memberikan indikator jika kriteria materi lebih dibutuhkan berkaitan dengan melibatkan keterampilan berbahasa difokuskan untuk menyimak melalui indra penglihat pada visual dan indra pendengar pada audio bukan hanya mendengar audio percakapan dalam buku telah tersedia. Demikian diketahui jika tingkat kesesuaian materi ajar diinginkan pemelajar asing terutama level dasar masih perlu pengembangan media variatif inovatif.



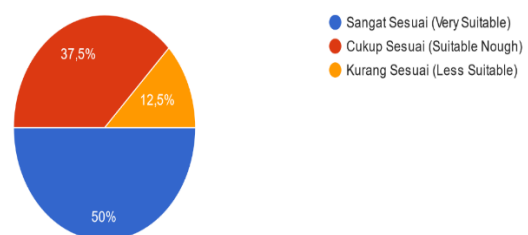
Gambar 3. Diagram kualitas media ajar dengan materi ajar

Hasil tingkat kualitas media video terhadap materi ajar dapat diketahui melalui angket oleh responden yang mengungkapkan bahwa presentase 87,5% menyatakan media ajar sudah sangat sesuai dengan materi ajar yang dibutuhkan. Sementara hasil berbeda sejumlah presentase 12,5% menyatakan jika media ajar sudah cukup sesuai materi ajar pada materi menyimak. Kedua hasil presentase angket responden memberikan indikator jika kualitas secara keseluruhan sudah sangat sesuai terutama komponen audio dialog pengenalan dengan bahasa daerah. Demikian diketahui jika tingkat kualitas desain media sudah sangat sesuai namun sebagian masih perlu ada perbaikan pengembangan komponen visual sehingga menyajikan situasi pengenalan sesuai konteks dialog muatan nilai budaya.



Gambar 4. Diagram tingkat kemudahaman dalam memahami materi

Hasil tingkat pemahaman pemelajar terhadap materi ajar dalam desain media diketahui melalui angket oleh responden yang mengungkapkan bahwa sejumlah presentase 62,5% menyatakan media ajar sudah cukup sesuai dengan materi ajar. Sementara hasil berbeda dari sejumlah presentase 25% menyatakan jika setelah menggunakan desain media sudah sangat sesuai materi ajar pada materi menyimak. Namun hasil terkecil sejumlah presentase 12,5% menyatakan desain media terhadap pemahaman materi masih kurang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran materi menyimak. Pemahaman pemelajar dalam menyimak video untuk kompetensi pengenalan sudah sangat sesuai sedangkan untuk muatan nilai budaya dalam video masih kurang. Demikian diketahui jika pemahaman terhadap materi pembelajaran akan dipengaruhi oleh desain media yang dikembangkan sehingga perlu perbaikan.



Gambar 5. Diagram relevansi materi ajar dengan media ajar

Hasil tingkat kebutuhan dari pemelajar terhadap media ajar dapat diketahui melalui angket oleh responden yang mengungkapkan bahwa sejumlah presentase 50% menyatakan materi ajar sudah sangat sesuai dengan media yang dibutuhkan. Sementara hasil berbeda presentase 37,5% menyatakan jika materi ajar sudah cukup sesuai media ajar pada menyimak dalam kompetensi pengenalan. Selanjutnya

hasil angket yang terkecil presentase 12,5% responden menyatakan jika materi ajar yang ada dalam media ajar kurang sesuai dengan kebutuhan belajar. Hal itu menyoroti tingkat kualitas desain mampu memvisualisasi situasi dalam dialog dengan nilai budaya di wilayah Pekalongan Jawa Tengah kurang ditonjolkan atau tampilan visual terhadap percakapan antar figur animasi mempengaruhi isi materi pokok. Demikian diketahui jika kebutuhan media ajar oleh pemelajar asing terutama pada level dasar yang perlu sebagian perbaikan agar mencapai kesesuaian desain visual dengan dialog.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) ada empat keterampilan berbahasa dalam berbagai modul ajar namun penelitian ini fokus keterampilan menyimak. Mengetahui kebutuhan pemelajar asing pada materi ajar terutama kompetensi perkenalan ditemukan dalam buku “Sahabatku Indonesia” terbitan Badan Bahasa hanya menyediakan bahan siamakan dalam bentuk media audio. Sementara sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri (2019), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran BIPA Tingkat Dasar Pada Kompetensi Pengenalan Diri Bermuatan Nilai Sosial” bahwa aspek kebahasaan 80, aspek penyajian 78, aspek materi 76,67, aspek muatan ajar 70. Hasilnya pemelajar memahami percakapan pengenalan diri bernilai kehidupan sosial melalui media digital lebih antusias, dan membutuhkan upaya pengembangan desain media ajar yang tidak monoton sehingga saat pembelajaran optimal. Selain itu, jika menurut pendapat Aulia (2023) bahwa pembelajaran BIPA dijadikan wahana signifikan dan potensial budaya bangsa kepada warga global. Kepentingan bahasa Indonesia menjadi bahasa global dapat semakin diakui jika proses pembelajaran para penutur asing mampu ditunjang dengan perangkat terbaru. Oleh karena itu, hasil presentase angket untuk mengetahui kebutuhan pemelajar asing perlu ditinjau sebagai data pengembangan media.

Hasil pengumpulan data melalui angket disertai wawancara kepada delapan pemelajar asing yang pernah mengikuti program BIPA di

wilayah Jawa Tengah. Diketahui kebutuhan terhadap materi ajar menyimak kompetensi perkenalan dengan bermuatan kearifan lokal memberikan satu pengalaman berbeda kepada para respoden. Alasan itu karena biasanya pemelajar asing melakukan kunjungan atau menonton video sebagai bahan simakan. Namun kali ini video yang disajikan sebagai desain media dibuat dengan pengembangan perangkat lunak teknologi kecerdasan buatan. Sementara menurut pendapat Prihadi (2010: 9) menyebutkan bahwa fungsi utama dari media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam pengaruhi suatu kondisi dan lingkungan. Hal itu menunjukkan bahwa ketersediaan suatu media ajar yang digunakan pada pembelajaran akan mempengaruhi seperti desain “VIRAL” yang digunakan untuk bahan simakan pada materi perkenalan. Lebih lanjut jika kesesuaian kebutuhan antara materi dengan media yang dikembangkan akan mudah mencapai tujuan pembelajaran namun sebaliknya jika media kurang sesuai maka terjadi hambatan belajar. Sedemikian rupa desain media harus efektif dapat menjadi penunjang melingkupi berbagai aspek seperti muatan budaya, pemahaman terhadap materi, dan seluruh tampilan media.

Berdasarkan hasil angket yang peroleh melalui kuesioner dalam presentase dan wawancara daring dengan delapan responden pemelajar asing berbagai negara terkait kebutuhan materi ajar kompetensi perkenalan untuk landasan perancangan desain media ajar relevan berupa video animasi. Mengetahui berbagai aspek untuk pembangun komponen dalam media sebagai suatu bahan ajar yang layak untuk memenuhi standar pembelajaran terutama menyimak. Diperoleh tertinggi hasil presentase 62,5% sangat sesuai antara materi dengan media, presentase 62,5% cukup sesuai untuk tingkat pemahaman pemelajar asing setelah menggunakan desain media video materi perkenalan bermuatan nilai budaya, namun hasil berbeda untuk aspek kesesuaian dari delapan responden pemelajar setuju jika presentase 75% sangat sesuai jika media menyimak dengan desain media video. Hasil mengungkapkan bahwa untuk mengetahui dan

menganalisis kebutuhan materi ajar yang telah mempengaruhi proses pembelajaran terutama materi perkenalan dengan desain audio visual memberikan dorongan motivasi dan kreativitas belajar. Meskipun dalam dialog dengan visual perlu sebagian perbaikan tetap bisa digunakan sebelum masuk evaluasi untuk pembelajaran terbatas sehingga muncul karya inovatif.

PENUTUP

Kemajuan teknologi jadi potensi besar dapat diadaptasi melalui desain multimedia pembelajaran mampu memenuhi kebutuhan terhadap media dan materi ajar. Penggunaan media ajar yang inovatif diciptakan dari hasil pengembangan desain yang diketahui data hasil angket oleh pemelajar asing dengan berbagai presentase. Pertama, hasil 62,5% untuk kebutuhan materi dengan desain media sangat sesuai namun sebaliknya hasil 50% untuk kebutuhan media dengan materi sangat sesuai. Kedua, hasil 75% untuk kesesuaian materi dengan media yang jadi bahan simakan sangat sesuai namun hasil 12,5% untuk pemahaman materi dalam media video masih dianggap kurang sesuai dengan kompetensi perkenalan dari menggunakan bahasa Jawa. Ketiga, hasil 85,5% untuk kualitas desain media video dari pengalaman pemelajar dan sejumlah responden memilih 9 sangat sesuai dan 1 cukup sesuai total data angket. Oleh karena itu, penelitian ini berhasil mengetahui kebutuhan materi ajar sehingga dapat menjadi dasar dalam mengembangkan media ajar inovatif.

REFERENCES

- Agmi, S. N. P., Setya, T. N., Widharyanto. (2022). "Analisis Unsur Budaya dalam Buku Ajar BIPA". *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*, 4(1),
- Arif, F. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar BIPA Tingkat Pemula (Beginner) di Songserm Wittaya Mulnithi Kuthao Hadyai Thailand*. Skripsi Sarjana, Universitas Islam Malang.
- Aulia, H. R., Pramasari, A., Setyarum, A. (2023). "Efektivitas Game Android Bahasa Indonesia (GABI) Terhadap Penguasaan Kalimat Efektif Pada Mahasiswa Universitas Pekalongan". *Jurnal Pembelajaran Bahasa Sastra*, 10(2), <https://doi.org/10.30595/mtf.v10i2.19523>
- Badan Bahasa. (2021). "Badan Bahasa Targetkan 100.000 Pemelajar Baru BIPA pada Tahun 2024". *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Teknologi*. 21/2/2024 <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/berita-detail/3270/badan-bahasa-targetkan-100.000-pemelajar-baru-bipa-pada-2024>
- Desy, P., Roekhan. (2021). "Pengembangan Bahan Ajar BIPA: Membaca untuk Pemula Bermuatan Budaya Jawa Timur". *Jurnal Pendidikan, Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(2).
- Edy, J. P., Ummi, S. W. (2021). *Perencanaan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Model Pengembangan HMDM (Holistic Multimedia Development Model)*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.
- Fajri, L. D. (2023). *Rumus, Cara Menghitung Skala Likert*. Diakses 30 Juni 2024 dari <https://katadata.co.id/lifestyle/edukasi/6492a0d1a4b93/pengertian-rumus-dan-cara-menghitung-skala-likert>
- Hasnul, F., Ade, S. M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Helmi, M. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar BIPA Tingkat 3 Berbasis Budaya Lokal Malang*. *Jurnal Ilmiah Semantika*, 2(2).
- Humas Kemlu. (2023). "Bahasa Indonesia Jadi Bahasa Resmi Konferensi Umum UNESCO". Sekretariat Kabinet Republik Indonesia. Diambil pada 22 Januari 2023 dari <https://setkab.go.id/bahasa-indonesia-jadi-bahasa-resmi-konferensi-umum-unesco/>
- Ida, W. (2021). "Alternatif Model Alat Evaluasi Kemahiran Menyimak Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing Berlandaskan Alat Evaluasi Berbahasa Asing". *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 9(1). <https://doi.org/10.26499/jbipa.v3i1.3227>
- Liliana, M., Camilia, R. (2016). *Sahabatku Indonesia untuk Anak Sekolah Tingkat A1*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mahayati, E., Firmansyah, A. F., Atok, K. K., Ariyanto, R. S. (2023). "Efektifitas Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 10(1), 102-108.
- Munir. (2012). *Multimedia (Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Penerbit Alfabeta CV.
- Nais,A., Ari, N. R. (2023). "Desain Materi Pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing dalam Ranah Komunikasi Bisnis: Analisis

- Kebutuhan dan Perspektif Mahasiswa Asing". Vol. 5, No. 2. Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA), 5(2). <https://doi.org/10.26499/jbipa.v5i2.6681>
- Pertiwi, S., Herson, K. (2022). "Penggunaan Media Pembelajaran BIPA Berbasis Budaya". *Journal of Linguistics and Literature*, 3(1), 91.
- Pradicta, N., Siti, D. S., Liliana, M. (2023). "Strategi Internasionalisasi Bahasa Indonesia melalui Program BIPA". *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*, 5(1).
- Prihadi. (2010). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Lanjutan Pertama Kemdiknas.
- Regina, B. E. P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran BIPA Tingkat Dasar Pada Kompetensi Pengenalan Diri Bermuatan Nilai Sosial*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Rosalina,S. (2023). "The Adoption of The ADDIE Model in Designing an Instructional Module: The Case of Malay Language Remove Students". *International Journal Indonesian Education Technology*, 7(2). <https://doi.org/10.24071/ijiet.v7i2.3521>
- Saputro,P. I., Sanger, B. J., Sumampouw, G. M., Sitanayah,L., Andrian, M. A. (2022). "Pemanfaatan Video Animasi dengan Konsep Kecerdasan Buatan melalui Media Sosial Youtube sebagai Edukasi Pencegahan Penyebaran Covid-19". *Jurnal Peduli Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.37287/jpm.v4i1.1014>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta CV.
- Syukron,R., Liliana,M., Miftahulhairah,A. (2022). "Pemanfaatan Laman BIPA Daring Sebagai Media Pembelajaran BIPA Berkonteks Kearifan Lokal di ASEAN". *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.26499/jbipa.v4i1.4723>
- Yeni, D. R. N., Kusubakti,A., Gautut, A. (2021). "Bahan Ajar Menyimak Untuk Pelajar BIPA Tingkat Pemula Tinggi". *Jurnal Pendidikan, Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(5). <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v6i5.14755>
-