

Development of Teaching Materials for Listening to Indonesian for Foreign Speakers (BIPA) Based on Animated Videos at the Indonesian Embassy in Ankara

Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Berbasis Video Animasi di KBRI Ankara

Nadha Nuur Annisa Suhendra^{1,*}, Liliانا Muliastuti², Reni Nur Eriyani³

Universitas Negeri Jakarta^(1,2,3)

*email: nadha_1214822003@mhs.unj.ac.id

doi: 10.24036/jbs.v12i1.127931

Submitted: Feb 27, 2024

Revised: March 26, 2024

Accepted: April 5, 2024

Abstract

This study developed teaching materials to improve listening skills for learners of Indonesian as a Foreign Language (BIPA) at the Indonesian Embassy in Ankara. Following Thiagarajan's 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), a needs analysis identified learner requirements. The design phase focused on creating materials, particularly animated videos, to enhance listening comprehension. Development involved creating the materials and obtaining feedback from subject matter and media experts for BIPA 1 learners. Dissemination included internal validation by BIPA instructors and user testing with learners and teachers. Validation results from subject matter and media experts categorized the materials as "Feasible" and "Very Feasible," respectively. User feedback yielded an average score of "Very Feasible." These findings suggest the developed materials are highly suitable for enhancing BIPA 1 listening skills at the Indonesian Embassy in Ankara.

Key words: *animated videos; learning media; indonesian language for foreign speakers*

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan menyimak bagi pembelajar Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Asing (BIPA) di KBRI Ankara. Mengikuti model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dari Thiagarajan (1974), analisis kebutuhan mengidentifikasi kebutuhan pembelajar. Fase desain difokuskan pada pembuatan materi, terutama video animasi, untuk meningkatkan pemahaman menyimak. Pengembangan melibatkan pembuatan materi dan mendapatkan umpan balik dari ahli materi dan media untuk pembelajar BIPA 1. Diseminasi meliputi validasi internal oleh instruktur BIPA dan uji coba pengguna dengan pembelajar dan guru. Hasil validasi dari ahli materi dan media mengkategorikan materi sebagai "Layak" dan "Sangat Layak". Umpan balik dari pengguna menghasilkan skor rata-rata "Sangat Layak". Temuan ini menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan sangat sesuai untuk meningkatkan keterampilan menyimak BIPA 1 di KBRI Ankara.

Kata kunci: *video animasi; bahan ajar; Bahasa Indonesia untuk penutur asing*

PENDAHULUAN

Program BIPA adalah pembelajaran bahasa Indonesia yang ditujukan kepada mereka yang bukan penutur asli dan tertarik mempelajari bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua atau bahasa asing. Dalam kurikulum BIPA, peserta belajar tidak hanya tentang bahasa itu sendiri tetapi juga tentang budaya dan kehidupan masyarakat Indonesia (Kusmiatun 2019). Saat ini, program BIPA diselenggarakan di berbagai lembaga formal dan informal. Proses pembelajaran bahasa kedua (B2) berbeda dengan pembelajaran bahasa pertama (B1), di mana bahasa pertama diperoleh secara alamiah melalui interaksi lisan, sedangkan bahasa kedua diperoleh melalui upaya sadar, baik lisan maupun tulisan (Maharani and Astuti 2018).

Tujuan utama dari pengajaran bahasa Indonesia kepada penutur asing adalah agar mereka memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Selain memiliki

keterampilan dasar berbahasa Indonesia, penting bagi pemelajar untuk memahami bahasa tersebut secara mendalam. Salah satu keterampilan bahasa yang dipelajari dalam BIPA adalah keterampilan menyimak, yang merupakan tahapan reseptif pertama dalam mempelajari bahasa (Richards 2010).

Keterampilan menyimak berfungsi sebagai alat untuk memahami informasi yang disampaikan dalam proses komunikasi (Harmer 2001). Kemampuan untuk memahami konteks komunikasi dengan baik memungkinkan pemelajar bahasa untuk merespons pesan yang disampaikan dengan tepat dan menghindari kesalahpahaman. Peningkatan kemampuan menyimak bertujuan membantu pemelajar memahami informasi yang disampaikan dalam komunikasi agar dapat berinteraksi dengan lancar dalam masyarakat (Shirazi and Talebinezhad 2013).

Namun, di KBRI Ankara, terdapat beberapa tantangan terkait pengembangan keterampilan menyimak. Salah satunya adalah kurangnya motivasi pemelajar BIPA, yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran keterampilan menyimak. Tantangan lain termasuk kebutuhan akan metode pembelajaran yang beragam sesuai dengan preferensi gaya belajar individu, kurangnya keterlibatan aktif pemelajar selama proses pembelajaran, dan tantangan budaya karena perbedaan latar belakang budaya pemelajar (Shirazi and Talebinezhad 2013). Keterbatasan sumber daya dan akses ke materi pembelajaran menyimak yang beragam juga menjadi kendala serius. Hal ini meliputi kesulitan dalam mendapatkan materi yang mencakup berbagai dialek, aksen, dan gaya berbicara dalam bahasa Indonesia, serta keterbatasan teknologi dan infrastruktur pembelajaran di KBRI Ankara.

Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan langkah-langkah untuk meningkatkan pembelajaran. KBRI Ankara harus merancang strategi untuk meningkatkan semangat belajar para pemelajar BIPA dan menyusun metode pembelajaran yang beragam sesuai dengan preferensi gaya belajar individu. Selain itu, penting untuk memperluas akses pemelajar terhadap materi pembelajaran yang beragam dan meningkatkan infrastruktur teknologi dan pembelajaran di KBRI Ankara.

Peningkatan teknologi dan infrastruktur pembelajaran merupakan langkah progresif tambahan yang diperlukan. KBRI Ankara harus meningkatkan infrastruktur teknologi dengan menyajikan materi pembelajaran yang tidak hanya tergantung pada sumber audio standar, tetapi juga memasukkan unsur visual. Langkah ini akan mempermudah pemahaman konteks bahasa dan budaya serta meningkatkan mutu pembelajaran secara keseluruhan.

Terakhir, eksplorasi peluang interaksi dengan penutur asli atau kegiatan praktikum menjadi langkah penting untuk memperkaya pembelajaran. KBRI Ankara perlu mencari cara kreatif, seperti kegiatan di luar kelas, pertemuan dengan penutur asli, atau pembentukan komunitas bahasa Indonesia di Ankara, agar pemelajar dapat merasakan langsung penggunaan bahasa Indonesia. Dengan menerapkan pendekatan holistik ini, diharapkan KBRI Ankara dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan efektif untuk pengembangan keterampilan menyimak para pemelajar.

Meningkatkan keterampilan menyimak melalui pengajaran adalah hal penting yang harus dipertimbangkan untuk membuat pembelajaran menyimak lebih menarik dan menyenangkan. Kemampuan menyimak dianggap sebagai salah satu keterampilan belajar yang sangat penting (Wiles and Bondi 2014) dan memiliki peran krusial dalam memahami bahasa asing secara lisan (Chow, seperti yang dikutip dalam (Ningtyas, Andajani, and Susanto 2021). Oleh karena itu, penguasaan keterampilan menyimak merupakan dasar yang harus dimiliki oleh setiap pemelajar. Dalam upaya meningkatkan keterampilan tersebut, perlu dipertimbangkan cara-cara untuk membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan efektif.

Di era saat ini, pembelajaran menyimak membutuhkan bahan ajar digital untuk memastikan kemajuan pemelajar BIPA. Penelitian oleh Putu Andika Subagya Pura, Gede Mahendra Darmawiguna, and Made Putrama (2017) menunjukkan bahwa film seri animasi 3D "Belajar Bahasa Indonesia Bersama Made" mendapatkan tanggapan positif dari siswa BIPA di Undiksha. Saat diuji coba, 3 dari 12 siswa memberikan tanggapan sangat positif, dan 9 siswa memberikan tanggapan positif terhadap film animasi ini. Secara keseluruhan, film tersebut meraih nilai rerata sebesar 91,44%, menunjukkan bahwa siswa BIPA sangat menyukainya. Penilaian dari para ahli media pembelajaran juga menyatakan bahwa film animasi tersebut pantas digunakan dalam pembelajaran BIPA, meskipun ada saran untuk penyesuaian suara dubbing karakter dan musik pendukung.

Pada tahun 2022, minat untuk mempelajari bahasa Indonesia terus meningkat di berbagai negara. Data terbaru dari Pusat Penguatan dan Pemberdayaan Bahasa (PUSTANDA) menunjukkan bahwa 50 negara telah memasukkan bahasa Indonesia ke dalam kurikulum mereka, dan pemelajar di negara-negara tersebut tertarik untuk membuat bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua atau

bahasa asing mereka. Salah satu contohnya adalah Turki, terutama di tengah pandemi COVID-19 di mana pembelajaran daring lebih umum daripada tatap muka. Oleh karena itu, pembelajaran daring menjadi krusial untuk memastikan kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif dan memberikan hasil yang maksimal (Wawan et al. 2022).

Meskipun Turki baru saja memulai program BIPA di KBRI, jumlah pemelajar telah mencapai tingkat yang signifikan dan menjadi kelompok pemelajar terbanyak pada tingkat awal program BIPA (Anggaira 2023). Pada tahun 2023, jumlah pemelajar di tingkat dasar mencapai 80 orang, suatu pencapaian yang membanggakan. Hal ini menunjukkan minat yang kuat dari warga Turki untuk mempelajari bahasa Indonesia. Sebagaimana disebutkan sebelumnya, Turki baru saja memulai program BIPA pada tahun 2021, di mana pembelajarannya dilakukan secara online. Program ini diselenggarakan oleh KBRI Ankara bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, diusulkan sebuah inovasi untuk mengembangkan model bahan ajar menyimak dalam bentuk video animasi dengan tujuan meningkatkan kemampuan pemelajar BIPA tingkat 1 dalam keterampilan menyimak. Menurut Tomlinson, video animasi dianggap sebagai bahan ajar karena semua hal yang digunakan oleh pengajar dalam memfasilitasi pembelajaran dianggap sebagai bahan ajar, termasuk salinan catatan, lembar kerja, buku, kamus, dan video (Amalia and Arifin 2021). Video animasi juga dianggap sebagai salah satu teknologi yang sangat efektif dalam konteks pembelajaran (Alqiawi, El Gazaar, and Mahdi 2019). Video animasi dapat dikembangkan dan diproduksi oleh pengajar tanpa memerlukan aktor manusia dalam proses pembuatannya, memberikan fleksibilitas dalam pembuatan materi. Video animasi menyajikan materi pembelajaran secara audio visual dengan elemen gerak, sehingga dapat dipahami oleh indera penglihatan dan pendengaran (Novelia and Hazizah 2020) dan sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran daring (Setia 2020).

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian difokuskan pada pengembangan bahan ajar menyimak bagi pemelajar BIPA tingkat 1, dengan penekanan pada penggunaan video animasi sebagai bahan ajar digital. Hal ini dilakukan karena bahan ajar digital untuk menyimak dalam bentuk audio visual masih sangat terbatas, sementara kebutuhan untuk pembelajaran BIPA semakin meningkat. Terutama bagi pemelajar BIPA tingkat 1, variasi dalam bahan ajar yang menarik menjadi sangat penting untuk mempertahankan minat dan semangat belajar mereka.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian dan pengembangan pengajaran, yang dikenal juga sebagai Research and Development (R&D). R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan praktikal dengan menciptakan atau mengembangkan produk yang ada, kemudian memperbaikinya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, atau yang sering disebut sebagai penelitian R&D, dengan tujuan menghasilkan produk berupa bahan ajar menyimak berbasis video animasi untuk BIPA. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang diperkenalkan oleh Thiagarajan pada tahun 1974. Pemilihan model ini didasarkan pada relevansinya dengan metode pengembangan bahan ajar, khususnya dalam konteks bahan ajar menyimak Bahasa Indonesia berbasis video animasi untuk BIPA di KBRI Ankara. Model 4D Thiagarajan terdiri dari empat tahap utama, yaitu *Define* (analisis kebutuhan), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan).

Pada tahap awal model 4D, dilakukan analisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan suatu produk, yang mencakup aspek keharusan, kekurangan, dan keinginan. Dalam tahap ini, dilakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran menyimak untuk memahami proses pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, juga dilakukan wawancara dengan pengajar serta penyebaran kuesioner kepada para pemelajar untuk mengevaluasi kebutuhan dalam tiga aspek: keharusan, kekurangan, dan keinginan dalam pembelajaran menyimak BIPA 1 di KBRI Ankara. Selanjutnya, dilakukan eksplorasi kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan yang meliputi arti, fungsi, dan keterampilan bahasa yang diperlukan. Setelah memperoleh gambaran dan informasi yang dibutuhkan untuk pengembangan materi ajar, dilakukan perancangan awal baik untuk materi ajar penyimak maupun media pengajarannya dalam bentuk video animasi. Perencanaan dalam bagian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu perencanaan materi ajar dan perencanaan media pengajarannya. Pertama, perencanaan materi ajar penyimak dimulai dengan pembuatan silabus yang mengacu pada kurikulum dan tujuan pembelajaran, serta teori-teori dan pandangan dari para ahli. Selanjutnya, silabus ini dipecah menjadi unit-unit yang berisi materi penyimak yang

mencakup kompetensi dan indikator lulusan sesuai dengan silabus yang telah dibuat. Kedua, perencanaan media pengajaran dimulai dengan membuat diagram alur penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran. Kemudian, untuk mempermudah proses pembuatan dan pemahaman terhadap urutan materi ajar animasi, dibuatlah storyboard sebagai panduan dalam pembuatan video animasi. *Storyboard* ini menjadi rancangan awal atau purwarupa bagi materi ajar penyimak yang akan dikembangkan pada tahap selanjutnya.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, video animasi pembelajaran menyimak dikembangkan berdasarkan purwarupa yang telah dibuat sebelumnya. Selama tahap ini, evaluasi dilakukan oleh dua ahli, baik ahli materi maupun ahli media, untuk mendapatkan masukan dan saran perbaikan guna mencapai produk yang sesuai untuk pembelajaran menyimak BIPA 1. Pendekatan 4D dari Thiagarajan memungkinkan validasi dilakukan oleh para ahli, sehingga proses validasi ini bertujuan untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan dapat digunakan dengan tepat. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media juga bertujuan untuk menilai pencapaian tujuan dan efektivitas produk yang telah dikembangkan. Tahap terakhir adalah tahap penyebarluasan, di mana produk yang telah dikembangkan dipublikasikan agar dapat digunakan oleh pengguna. Sebelum produk disebarluaskan, dilakukan validasi internal. Validasi ini melibatkan evaluasi oleh dua pengajar BIPA yang sedang mengajar di KBRI Ankara untuk menilai efektivitas bahan ajar yang telah dihasilkan.

Data yang akan diperoleh dari pengumpulan informasi untuk menilai kelayakan produk bahan ajar menyimak BIPA 1 berbasis video animasi ini akan berbentuk data kuantitatif. Data tersebut akan dikumpulkan melalui penggunaan kuesioner yang akan diberikan kepada para ahli dalam materi, ahli dalam media, dan pengguna. Data kuantitatif yang diperoleh dari ahli dalam materi dan media akan digunakan untuk mengukur validitas produk oleh para ahli sebelum diuji cobakan kepada pengguna terbatas. Sementara data kuantitatif yang diperoleh dari pengguna terbatas akan digunakan untuk mengukur kelayakan produk sebelum produk tersebut dapat diperluas penggunaannya kepada pengguna lainnya. Hasil kuantitatif yang diperoleh baik dari para ahli maupun pengguna kemudian akan diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan Skala Likert.

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Sangat Kurang

Perhitungan rerata skor setiap indikator menggunakan rumus sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Penilai

Setelah rerata skor diperoleh, langkah selanjutnya adalah rerata diinterpretasikan secara kualitatif seperti dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Pedoman Konversi Nilai/Skor

No	Interval Skor	Nilai	Kategori	Rentang
1	Sangat Layak	A	$M > X + 1,80 S_{bi}$	$X > 4,20$
2	Layak	B	$M + 0,60 S_{bi} < X \leq X + 0,60 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,20$
3	Cukup Layak	C	$M - 0,60 S_{bi} < X \leq X + 0,60 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
4	Kurang Layak	D	$M - 1,80 S_{bi} < X \leq X - 0,60 S_{bi}$	$1,80 < X \leq 2,60$
5	Sangat Kurang	E	$M \leq X + 1,80 S_{bi}$	$X \leq 1,80$

Keterangan:

X = skor aktual dari skor yang diperoleh:

\bar{x} = rerata ideal

= $\frac{1}{2}$ (skor maksimum + skor minimum)

= $\frac{1}{2}$ (5+1)

= 3

S_{bi} = Simpangan Baku Ideal

= $\frac{1}{6}$ (skor maksimum + skor minimum)

= $\frac{1}{6}$ (5-1)

= 0,67

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, diperoleh jawaban atas rumusan masalah penelitian mengenai pengembangan bahan ajar menyimak Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) berbasis video animasi di KBRI Ankara. Berikut adalah pembahasan untuk masing-masing tujuan penelitian.

1. Tahap *Define* (Analisis Kebutuhan): Pada tahap awal pengembangan bahan ajar menyimak berbasis video animasi, langkah pertama dilakukan untuk memahami kebutuhan bahan ajar menyimak yang diperlukan oleh pengajar dan pemelajar di KBRI Ankara. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mempertimbangkan tiga aspek utama, yaitu aspek keharusan (*necessities*), aspek kekurangan (*lacks*), dan aspek keinginan (*wants*). Informasi terkait aspek keharusan dan kekurangan diperoleh melalui wawancara dengan dua pengajar BIPA yang ditugaskan oleh Badan Bahasa di KBRI Ankara. Sementara itu, untuk aspek keinginan, analisis dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang disebarkan kepada 10 pemelajar BIPA di KBRI Ankara. Observasi dilaksanakan sebelum wawancara untuk memahami dinamika kegiatan menyimak di kelas dan memastikan konsistensi antara pertanyaan wawancara dengan praktik pengajaran yang diimplementasikan oleh pengajar. Kegiatan observasi dilakukan pertama kali untuk mengetahui situasi pembelajaran BIPA 1 di KBRI Ankara. Observasi dilakukan menggunakan aplikasi Zoom pada kelas daring. Hasil observasi ini akan diperiksa silang dalam wawancara untuk memastikan amatan yang peneliti lihat dalam aplikasi Zoom. Berikut ini catatan hasil observasi dalam pembelajaran BIPA 1 di KBRI Ankara.
 - a. Kegiatan pembelajaran menyimak berbasis digital
 - b. Materi yang diberikan ke pemelajar untuk kebutuhan keterampilan menyimak BIPA 1
 - c. Penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar dalam pembelajaran
 - d. Alokasi waktu pembelajaran menyimak
 - e. Kegiatan menyimak menggunakan tahapan dalam pembelajarannya
 - f. Kegiatan pembelajaran menyimak didukung dengan aplikasi terkini

g. Evaluasi pembelajaran menyimak mengikuti tahapan dan proses kegiatan menyimak

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, peneliti akan mencocokkannya dengan informasi yang didapat dari wawancara dengan pengajar BIPA 1 di KBRI Ankara. Observasi ini akan menjadi landasan penting dalam merancang bahan ajar keterampilan menyimak BIPA 1 pada tahap perencanaan.

2. Tahap *Design* (Perancangan): Langkah berikutnya dalam model pengembangan 4D Thiagarajan adalah merancang atau mendesain bahan ajar tersebut. Proses rancangan ini dimulai dengan melakukan tinjauan literatur yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar menyimak BIPA tingkat 1 berbasis video animasi, lalu merancang desain sesuai dengan hasil eksplorasi kebutuhan. Perencanaan dibagi menjadi dua bagian, yakni perencanaan bahan ajar dan perencanaan media pengajaran. Pertama, perencanaan bahan ajar menyimak dimulai dengan pembuatan silabus yang merujuk pada kurikulum dan tujuan pembelajaran serta teori-teori dan pendapat para ahli. Silabus yang dibuat dianalisis menggunakan taksonomi Bloom revisi untuk mendapatkan tingkat kognitif dari pembelajaran menyimak. Selanjutnya, silabus diturunkan menjadi unit-unit yang berisikan bahan simakan yang mencakup elemen kompetensi dan indikator lulusan sesuai dengan silabus yang telah disusun. Fokus utama dalam pengembangan materi pembelajaran ini adalah pada pengembangan kemampuan menyimak dalam BIPA 1. Oleh karena itu, hanya unit kompetensi mendengarkan yang akan menjadi perhatian utama dalam aspek keterampilan berbahasa. Aspek kebahasaan akan disesuaikan dengan materi keterampilan yang sedang diajarkan. Materi ini akan diintegrasikan dalam tema yang relevan, sebagaimana yang disarankan oleh (Muliastuti 2017). Selain itu, aspek kebudayaan juga akan mengikuti tema yang menjadi fokus pembelajaran. Rincian tentang aspek keterampilan berbahasa dan aspek kebahasaan yang akan dibahas dalam materi pembelajaran akan dijelaskan dalam tabel 3 dan tabel 4.

Tabel 3. Aspek Keterampilan Berbahasa BIPA 1

No	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Indikator Lulusan
1	Mendengarkan	2.1 Mampu mengenali kata dan frasa sederhana yang berkaitan dengan informasi dari orang lain: nama, alamat, pekerjaan, negara asal, keluarga, dan lain-lain pada saat orang lain berbicara perlahan dan jelas.	2.1.1 Mengeja/menyebutkan ulang kata dan frasa yang berkaitan dengan nama, alamat, pekerjaan, negara asal, keluarga, dari tuturan yang didengarnya.
			2.1.2 Mengidentifikasi kata dan frasa yang berkaitan dengan identitas diri dari tuturan dalam konteks perkenalan yang didengarnya.
			2.1.3 Mengidentifikasi isi hasil dengarkan yang berkaitan dengan identitas diri.
		2.2 Mampu mengenali kata dan frasa sederhana yang berkaitan	2.2.1 Mengeja/menyebutkan ulang kata dan frasa yang berkaitan dengan arah, lokasi, lingkungan sekitar, dan aktivitas sehari-hari dari tuturan yang didengarnya.
			2.2.2 Mengidentifikasi kata dan frasa yang berkaitan dengan arah, lokasi, lingkungan sekitar, dan aktivitas sehari-hari dari tuturan yang didengarnya.
			2.2.3 Mengidentifikasi isi hasil dengarkan yang berkaitan dengan

		dengan arah, lokasi, lingkungan sekitar, dan aktivitas harian.	arah, lokasi, lingkungan sekitar, dan aktivitas sehari-hari.
		2.3 Mampu menginterpretasi ungkapan sederhana dari orang yang dikenal maupun belum dikenal yang berbicara dengan jelas.	2.3.1 Mengidentifikasi fungsi sosial dan tujuan ungkapan sederhana dalam kegiatan perkenalan maupun dalam kegiatan sehari-hari di lingkungan sekitar.
			2.3.2 Mengidentifikasi ungkapan-ungkapan sederhana yang digunakan dalam kegiatan perkenalan atau kegiatan sehari-hari di lingkungan sekitar.
			2.3.3 Mengidentifikasi maksud ungkapan sederhana dari tuturan yang didengarnya.
			2.3.4 Menyimpulkan isi hasil dengar.

Tabel 4. Aspek Kebahasaan BIPA 1

No	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Indikator Lulusan
6	Menguasai penggunaan tata bahasa dan kosa kata dalam berbagai jenis teks yang diajarkan.	6.1 Menguasai pengetahuan tentang penggunaan bunyi bahasa dan pelafalan.	6.1.1 Melafalkan huruf vokal, konsonan, diftong, suku kata, dan angka dengan tepat.
		6.2 Menguasai pengetahuan tentang penggunaan ganti orang.	6.2.1 Menggunakan kata ganti orang I, II, III (<i>saya, Anda, aku, kamu, ia/dia, nama, kalian, mereka, kami, kita</i>) dengan tepat.
			6.2.2 Menggunakan kata ganti milik (<i>-ku, -mu, -nya</i>) dengan tepat.
		6.3 Menguasai pengetahuan tentang penggunaan struktur frasa benda (DM).	6.3.1 Menggunakan struktur frasa benda (DM) (<i>nama saya, rumah saya</i>) dengan tepat.
		6.4 Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kata bilangan tingkat.	6.4.1 Menggunakan kata bilangan tingkat (<i>kesatu, kedua, dst.</i>) dengan tepat.
		6.5 Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kata negasi.	6.5.1 Menggunakan kata negasi: <i>bukan, tidak</i> .
		6.6 Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kalimat sederhana.	6.6.1 Menggunakan kalimat sederhana berpola SP, SPK dengan tepat. <i>Nama saya Agus.</i> <i>Saya tinggal di Yogyakarta.</i>
6.6.2 Menggunakan kalimat sederhana berpola SPPel dengan tepat.			

			<i>Dia berambut hitam.</i>
	6.7 Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kata tanya.	6.7.1 Menggunakan kata tanya <i>siapa, di mana, berapa, dari mana, bagaimana</i> dengan tepat.	
		6.7.2 Menggunakan kata tanya <i>apa, berapa, kapan</i> dengan tepat.	
	6.8 Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kata ganti tunjuk.	6.8.1 Menggunakan kata ganti tunjuk: <i>ini dan itu</i> dengan tepat (memperkenalkan orang lain atau menunjukkan sesuatu).	
		6.8.2 Menggunakan atau ganti tunjuk: (<i>sana, sini, situ</i>) dengan tepat.	
	6.9 Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kata kerja ada.	6.9.1 Menggunakan kata kerja <i>ada</i> dengan tepat. <i>Ada buku di meja.</i>	
	6.10 Menguasai pengetahuan tentang penggunaan posisi dan lokasi.	6.10.1 Menggunakan posisi dan lokasi: <i>di atas, di bawah, di kanan, di kiri, di antara, di tengah, di luar, di dalam, di pojok/di sudut</i> dengan tepat.	
	6.11 Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kata depan.	6.11.1 Menggunakan kata depan: <i>di, ke, dari, pada, kepada</i> dengan tepat.	
	6.12 Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kata kerja berimbuhan.	6.12.1 Menggunakan kata kerja berimbuhan <i>ber-</i> beserta alomorfnya yang memiliki makna 'melakukan aktivitas', 'punya', dan 'pakai' dengan tepat.	
		6.12.2 Menggunakan kata kerja berimbuhan <i>me-</i> beserta alomorfnya yang maknanya 'melakukan aktivitas' dengan tepat.	
		6.12.3 Menggunakan imbuhan <i>-an</i> dengan makna 'hasil/sesuatu yang di-'.	
		6.13.1 Menggunakan kata keterangan aspek: <i>belum, sudah, akan, sedang</i> dengan tepat.	
		6.13.2 Menggunakan kata keterangan waktu: <i>besok, kemarin, lusa, sejak, sekarang, nanti, dll.</i> dengan tepat.	
		6.13.3 Menggunakan ungkapan dasar di kelas (<i>saya mau bertanya, izin ke belakang, tolong ulangi, permisi, terima kasih, maaf, dll.</i>) dengan tepat.	
		6.13.4 Menggunakan ungkapan salam (<i>perkenalan, perjumpaan, perpisahan</i>) dengan tepat.	

		6.13 Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kata keterangan.	6.13.5 Menggunakan ungkapan selamat <i>Selamat ... semoga dengan tepat.</i>
			6.13.6 Menggunakan kata sapaan: <i>bapak, ibu, kakak, adik</i> dengan tepat.
		6.14 Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kata hubung.	6.14.1 Menggunakan kata hubung penambahan: <i>dan, atau, lalu.</i>
		6.15 Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kosa kata yang berhubungan dengan topik umum.	6.15.1 Menggunakan kosa kata profesi dan tempat bekerja, daerah asal, benda sekitar, angka, kekerabatan inti, hari, tanggal, bulan, tahun, makanan, minuman, rasa, tempat makan (restoran, warung, kantin), transportasi, lalu lintas: perempatan, pertigaan, putaran, persimpangan, nama-nama anggota tubuh, berbelanja dan menawar, kata kerja aktivitas harian dengan tepat.
		6.15.2 Menggunakan kosa kata sapaan khusus dalam surat pribadi: <i>yang terhormat, yang tercinta, yang tersayang, yang terkasih, dengan hormat, salam hormat, dll.</i>	

Sumber: Permendikbud No 27 Tahun 2017

Berdasarkan data yang ada pada tabel mengenai keterampilan berbahasa dan aspek kebahasaan, dapat ditarik kesimpulan bahwa bagaimana sebenarnya kemampuan yang harus dikuasai dan keterampilan mendengar seperti apa yang dimiliki oleh pemelajar BIPA 1. Dalam pengembangan materi ajar menyimak BIPA 1 berbasis video animasi, fokus utama diletakkan pada aspek kebahasaan yang relevan dengan materi mendengar yang sedang dikembangkan. Hal ini kemudian disusun dalam bentuk silabus agar proses penyusunan keterampilan berbahasa, terutama mendengar, menjadi lebih terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan. Proses penyusunan tersebut juga mengintegrasikan semua elemen aspek ke dalam satu bahan ajar yang komprehensif, sesuai dengan kurikulum BIPA 1. Kurikulum tersebut mengedepankan kemampuan pemahaman dan penggunaan ungkapan sederhana dalam konteks pengenalan diri dan kebutuhan sehari-hari, guna memudahkan komunikasi dengan mitra tutur yang kooperatif. Dalam pengembangan purwarupa materi ajar menyimak BIPA 1 berbasis video animasi, fokusnya tertuju pada kompetensi 2.3, yaitu kemampuan dalam menginterpretasi ungkapan sederhana dari pembicara yang dikenal maupun tidak dikenal secara jelas. Indikator pencapaian pada kompetensi tersebut adalah kemampuan mengidentifikasi makna atau maksud dari ungkapan sederhana yang didengar. Sementara itu, aspek kebahasaan yang relevan berkaitan dengan kompetensi 6.8, yaitu penguasaan penggunaan kata ganti tunjuk, dan 6.12, yaitu penguasaan penggunaan kata kerja berimbuhan. Kedua aspek ini, keterampilan berbahasa dan aspek kebahasaan, digabungkan dalam tema "Aktivitas Harianku".

3. Tahap Development (Pengembangan): Langkah ketiga dalam model pengembangan 4D Thiagarajan adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini terbagi menjadi dua langkah, yaitu pelaksanaan pembuatan produk bahan ajar dan penilaian produk bahan ajar yang telah dibuat oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi menggunakan enam aspek yang diadopsi dari (Cunningsworth 1995). Adapun keenam aspek tersebut adalah landasan dalam pengembangan bahan ajar, tujuan dan pendekatan, desain dan organisasi, isi kebahasaan dan budaya, topik dan tema, dan metodologi. Pada masing-masing aspek tersebut memiliki beberapa indikator. Pada aspek landasan dalam pengembangan bahan ajar memiliki dua indikator yakni acuan pengembangan berdasarkan kurikulum dan acuan pengembangan berdasarkan kebutuhan. Aspek tujuan dan pendekatan memiliki dua indikator yakni tujuan umum dan tujuan khusus. Aspek desain dan organisasi dibagi menjadi tiga

indikator yaitu urutan materi dari mudah ke sulit, instruksi penggunaan materi, pendukung materi berhubungan dengan sajian dan media. Aspek isi kebahasaan dan budaya memiliki dua indikator yaitu komponen kebahasaan dan kebudayaan, lalu yang keduanya adalah penjelasan budaya sebagai pengetahuan kebahasaan dan keterampilan. Aspek topik dan tema memiliki indikator berkaitan antara topik materi dengan kebutuhan pemelajar. Terakhir aspek metodologi memiliki indikator jenis tugas yang diberikan. Berikut ini adalah hasil validasi ahli materi BIPA terhadap produk bahan ajar menyimak BIPA 1 berbasis video animasi di KBRI Ankara.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Landasan dalam Pengembangan Bahan Ajar		Tujuan dan Pendekatan		Desain dan Organisasi		Isi Kebahasaan dan Budaya				Topik dan Tema	Metodologi
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
No Pertanyaan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Pertanyaan Ahli	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4
Jumlah	7		8		12		9				3	4
Rerata	3,5		4		4		3				3	4
Rerata Keseluruhan	3,58											
Kategori	Layak											

Berdasarkan hasil validasi ahli materi BIPA terhadap produk bahan ajar menyimak BIPA 1 berbasis video animasi menunjukkan rerata skor sebesar (X) 3,58. Hal ini menunjukkan bahwa rerata tersebut berada pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ yang menunjukkan penilaian pakar materi terhadap bahan ajar menyimak ini masuk dalam kategori layak. Selanjutnya, validasi ahli materi menggunakan sembilan aspek yang diadopsi dari (Smaldino, Lowther, and Russel 2014). Kesembilan aspek tersebut mencakup kesesuaian dengan standar, hasil, dan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa yang sesuai dengan usia dan kompetensi pemelajar BIPA 1, tingkat minat dan keterlibatan, kualitas teknis, kemudahan penggunaan (baik bagi pemelajar maupun pengajar), kebebasan dari bias, panduan pengguna dan instruksi yang jelas, tahapan yang sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran, dan pemanfaatan alat bantu pembelajaran kognitif. Setiap aspek memiliki indikator masing-masing. Dalam aspek kesesuaian dengan standar, hasil, dan tujuan pembelajaran, terdapat indikator yang menilai sejauh mana tujuan dan hasil yang tercantum dalam bahan ajar dapat meningkatkan kemampuan menyimak pemelajar.

Aspek penggunaan bahasa yang sesuai dengan usia dan kompetensi BIPA 1 mempertimbangkan indikator apakah bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan pemelajar BIPA 1. Aspek tingkat minat dan keterlibatan dibagi menjadi dua indikator: apakah bahan ajar mampu menarik minat pemelajar dan menjaga keterlibatan aktif, serta apakah durasi video tidak membuat pemelajar merasa jenuh. Aspek kualitas teknis memperhatikan tiga indikator: ketelitian visual dalam penyajian materi, kualitas audio yang jelas dan nyaman didengar, serta kemudahan pembacaan teks dalam bahan ajar. Kemudahan penggunaan (baik bagi pemelajar maupun pengajar) dilihat dari indikator apakah bahan ajar mudah digunakan tanpa menimbulkan kebingungan. Aspek kebebasan dari bias menilai apakah bahan ajar bebas dari unsur yang tidak pantas dipelajari dan iklan. Panduan pengguna dan instruksi yang jelas memiliki indikator yang memastikan adanya petunjuk yang membantu pemelajar menggunakan bahan ajar dengan baik. Aspek tahapan yang sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran memeriksa apakah penyajian materi sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang tepat. Terakhir, aspek pemanfaatan alat bantu pembelajaran kognitif menilai apakah bahan ajar terorganisir dengan baik dan menggunakan alat bantu kognitif yang efektif. Berikut ini adalah hasil validasi ahli media BIPA terhadap produk bahan ajar menyimak BIPA 1 berbasis video animasi di KBRI Ankara.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	No Pertanyaan	Penilaian Ahli	Jumlah	Rerata	Rerata Keseluruhan	Kategori
Keselarasan dengan standar, hasil, dan tujuan pembelajaran	1	4	4	4	4,78	Sangat Layak
Bahasa yang sesuai usia dan kompetensi BIPA 1	2	5	5	5		
Tingkat minat dan keterlibatan	3	5	10	5		
	4	5				
Kualitas Teknis	5	5	15	5		
	6	5				
	7	5				
Kemudahan Penggunaan (Pemelajar dan Pengajar)	8	5	5	5		
Bebas Bias	9	5	5	5		
Panduan Pengguna dan Petunjuk Arah	10	5	5	5		
Langkah yang sesuai Langkah Pembelajaran	11	5	5	5		
Penggunaan Alat Bantu Pembelajaran Kognitif	12	4	4	4		

Berdasarkan hasil validasi ahli media BIPA terhadap produk bahan ajar menyimak BIPA 1 berbasis video animasi menunjukkan rerata skor sebesar (X) 4,78. Hal ini menunjukkan bahwa rerata tersebut berada pada rentang $X > 4,20$ yang menunjukkan penilaian ahli materi terhadap bahan ajar menyimak ini masuk dalam kategori sangat layak.

4. Tahap Disseminate (Penyebarluasan): Setelah mendapatkan evaluasi dan saran dari ahli serta melakukan perbaikan pada produk dalam tahap pengembangan, bahan ajar menyimak ini kemudian diserahkan kepada dua pengajar untuk mendapatkan masukan dari mereka. Hasil dari masukan tersebut akan menjadi model referensi yang dapat digunakan untuk pengembangan unit bahan ajar lainnya. Model referensi ini dapat disebar dan dimanfaatkan oleh pemelajar. Uji coba internal ini menggunakan enam aspek keinginan yang diadaptasi dari Hutchinson dan Waters sebagaimana yang disebutkan dalam (Nation and Macalister 2010). Keenam aspek tersebut mencakup tujuan, tema, materi pembelajaran, kegiatan belajar, media pembelajaran, dan evaluasi. Setiap aspek ini memiliki beberapa indikator. Misalnya, pada aspek tujuan, terdapat satu indikator yang menyoroti tujuan belajar yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam pembelajaran menyimak BIPA 1. Aspek tema memiliki satu indikator yang mengacu pada tema dan topik materi yang diinginkan oleh pengguna. Aspek materi pembelajaran memiliki dua indikator yang meliputi bahasa pengantar dan penerjemahan teks yang memudahkan proses pembelajaran menyimak. Aspek media pembelajaran memiliki tujuh indikator yang mencakup penggunaan media untuk menyimak, kemudahan penggunaan,

pengorganisasian materi, kejelasan visual dan audio yang digunakan, keterbacaan, dan daya tarik desain produk. Terakhir, aspek evaluasi memiliki satu indikator yang berkaitan dengan ketertarikan dalam mengikuti latihan yang ada dalam bahan ajar. Berikut ini adalah hasil penilaian umpan balik pengguna terhadap produk bahan ajar menyimak BIPA 1 berbasis video animasi.

Tabel 7. Hasil Penilaian Umpan Balik Pengguna

Inisial Pengguna	Tujuan	Tema dan Topik	Materi Pembelajaran			Kegiatan Belajar		Media Pembelajaran						Evaluasi
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
NR	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5
IL	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4
BND	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
HO	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
AA	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
CO	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
FP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
EU	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5
SZ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ST	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
GH	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4
SH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah	56	54	163			117		341						57
Rerata	4,67	4,5	4,53			4,88		4,74						4,75
Rerata Keseluruhan	4,68													
Kategori	Sangat Layak													

Hasil penilaian umpan balik pengguna terhadap produk bahan ajar menyimak BIPA 1 berbasis video animasi menunjukkan rerata skor sebesar (X) 4,68. Hal ini menunjukkan bahwa rerata tersebut berada pada rentang $X > 4,20$ yang menunjukkan penilaian pengguna ini masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian umpan balik dari pengajar, maka model acuan yang telah dibuat sebagai contoh pengembangan unit bahan ajar menyimak lainnya layak untuk disebarluaskan kepada pemelajar BIPA di KBRI Ankara. Berikut adalah gambar realisasi produk bahan ajar.



Gambar 1. Tampilan Video Petunjuk Penggunaan

Pada tahap awal, disajikan panduan penggunaan materi ajar menyimak BIPA 1 yang berbasis video animasi. Video pembuka ini berperan sebagai penghubung menuju tahap selanjutnya, yaitu mendapatkan materi ajar melalui google form yang terhubung dengan video animasi. Materi tersebut mencakup video pramenyimak, serta video mendengarkan pertama dan kedua. Di akhir video pembuka ini, dijelaskan kembali kepada pengguna untuk memindai kode batang atau memasukkan tautan pada peramban guna mengakses materi ajar menyimak BIPA 1 berbasis video animasi.



Gambar 2. Aktivitas Pra-Menyimak

Dalam tampilan pramenyimak, para pelajar akan menonton video animasi yang memuat kosakata yang akan digunakan pada tahap mendengarkan pertama dan kedua. Dalam video ini, kosakata tersebut disertai dengan takarir sehingga para pelajar dapat mengikuti pengucapan kosakata tersebut. Selain itu, video juga menampilkan gambar yang menggambarkan kosakata tersebut, sehingga para pelajar dapat memahami makna atau arti dari kosakata tersebut.



Gambar 3. Dengaran Pertama

Dalam video dengar pertama yang diputar untuk para pemelajar, terdapat bantuan takarir teks percakapan yang disediakan di bagian bawah video dengan ukuran yang nyaman untuk dibaca oleh pemelajar BIPA 1 saat mereka mendengarkan dialog atau monolog. Teks percakapan yang terdengar sesuai dengan teks yang telah disiapkan atau dibuat selama proses pengembangan materi pembelajaran.



Gambar 4. Dengaran Kedua

Tujuan dari dengar kedua adalah untuk melatih kemampuan pemelajar dalam menyimak secara intensif, yang meliputi pengenalan unsur fonem dan morfologi, serta pemahaman terhadap parafrasa dari teks yang didengarkan. Pada tahap ini, pemelajar akan menonton video animasi tanpa bantuan teks takarir dialog atau monolog. Isi dari dialog atau monolog yang digunakan dalam dengar kedua sama dengan yang digunakan dalam dengar pertama.



Gambar 5. Dengaran Ketiga

Setelah menyelesaikan pertanyaan pada dengar kedua, pemelajar kemudian memasuki tahap menyimak responsif pada dengar ketiga. Pada tahap ini, disajikan video animasi dengan takarir yang sama dengan dengar pertama. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam terkait dengan pengetahuan yang dimiliki oleh pemelajar. Pemelajar diberikan latihan-latihan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap teks yang mereka dengar. Pertanyaan yang diajukan juga memiliki tingkat kognitif yang bergradasi, sehingga variasi pertanyaan yang muncul menjadi lebih beragam.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa pengajar dan pemelajar di KBRI Ankara membutuhkan bahan ajar menyimak BIPA 1 dalam format audio-visual, terutama dalam bentuk video animasi. Analisis kebutuhan tersebut didasarkan pada wawancara dengan pengajar untuk mengetahui aspek keharusan dan kekurangan, serta melalui kuesioner yang diberikan kepada pemelajar untuk mengetahui aspek keinginan. Pada penilaian pengguna, bahan ajar menyimak BIPA 1 berbasis video animasi ini dinilai sangat layak. Hasil uji coba kelayakan kepada dua pengajar dan sepuluh pemelajar BIPA di KBRI Ankara menunjukkan nilai rerata skor sebesar (X) 4,67. Skor tersebut berada dalam rentang $X > 4,20$ yang menunjukkan bahwa bahan ajar ini masuk dalam kategori 'sangat layak'. Umpan balik dari pengguna menyatakan bahwa bahan ajar ini layak untuk digunakan kepada pemelajar BIPA 1 di KBRI Ankara.

Selain relevansinya dengan konteks KBRI Ankara, hasil penelitian ini juga memiliki signifikansi yang lebih luas terhadap pengembangan bahan ajar BIPA secara umum. Dengan menunjukkan keberhasilan dan keefektifan bahan ajar berbasis video animasi dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar pemelajar BIPA, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Hasil ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan bahan ajar serupa dalam konteks lainnya serta memotivasi lebih banyak lembaga pendidikan untuk mengintegrasikan bahan ajar berbasis video animasi dalam pembelajaran BIPA.

REFERENSI

- Alqawi, Dalal Abdullah, Fatimah Fatooh El Gazaar, and Iman Muhammad Mahdi. 2019. "The Effectiveness of Animated Cartoons on the Development of Oral Communication Skills in English Language among First Secondary Grade Students in Alrras City." *Journal of Education-Sohag University* 60: 23–48.
- Amalia, Nadra, and Muhammad Arifin. 2021. "Desain Bahan Ajar Keterampilan Menyimak Bipa 'Aku Suka Indonesia.'" *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 17 (2): 265–71.

- Anggaira, Aria Septi. 2022. "Indonesian Language Learning Assistance for Foreign Speakers (BIPA) at the Indonesian Embassy in Ankara, Turkey." *International Journal of Community Engagement Payungi* 3 (1): 11–19. <https://doi.org/10.58879/ijcep.v3i1.34>.
- Cunningsworth, Alan. 1995. *Choosing Your Coursebook*. Oxford, England: Macmillan Education.
- Harmer, Jeremy. 2001. *The Practice of English Language Teaching*. 3rd ed. London, England: Longman.
- Kusmiatun, Ari. 2019. "Pentingnya Tes Kemahiran Berbahasa Indonesia Bagi Pemelajar BIPA Bertujuan Akademik." *Diksi* 27 (1): 8–13.
- Maharani, Tisa, and Endang Setiyo Astuti. 2018. "Pemerolehan Bahasa Kedua Dan Pengajaran Bahasa Dalam Pembelajaran BIPA." *Jurnal Bahasa Lingua Scientia* 10 (1): 121–42.
- Muliastuti, Liliana. 2017. *Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing: Acuan Teori dan Pendekatan Pengajaran*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Macalister, John, and I. S. P. Nation. 2019. *Language Curriculum Design*. 2nd ed. London, England: Routledge.
- Ningtyas, Yeni Dwi Rahayu, Kusubakti Andajani, and Gatut Susanto. 2021. "Bahan Ajar Menyimak Untuk Pelajar BIPA Tingkat Pemula Tinggi." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 6 (5): 681–86.
- Novelia, Syindi, and Nur Hazizah. 2020. "Penggunaan Video Animasi Dalam Mengenal Dan Membaca Huruf Hijaiyah." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4 (2): 1037–48.
- Pura, I. Putu Andika, I. Gede Mahendra Darmawiguna, and I. Made Putrama. 2017. "Film Seri Animasi 3D Belajar Bahasa Indonesia Bersama Made Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing Di Undiksha." *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)* 6 (1): 20–27.
- Richards, Jack C., Jonathan C. Hull, and Susan Proctor. 1990. "Curriculum Development in Second Language Teaching." In *The Language Teaching Matrix*, 1–34. Cambridge: Cambridge University Press.
- Setia, Yulian Donor. 2020. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Materi Ungkapan Tolong Dan Terima Kasih Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Video Animasi Bagi Siswa Kelas Ia SD Negeri 1 Tanjung Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas Pada Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021." *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)* 6 (1).
- Shirazi, Maryam Ghane, and Mohammad Reza Talebinezhad. 2013. "Developing Intermediate EFL Learners' Metaphorical Competence through Exposure." *Theory and Practice in Language Studies* 3 (1). <https://doi.org/10.4304/tpls.3.1.135-141>.
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, and James D. Russell. 2014. *Instructional Technology and Media for Learning: Pearson New International Edition*. London, England: Pearson Education.
- Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy S. Semmel, and Melvyn I. Semmel. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Reston, VA: Council for Exceptional Children.
- Wawan, Wawan, Mai Zuniati, Windarsih Windarsih, Ikhwan Aziz, Mispani Mispani, and Yeasy Agustina Sari. 2022. "Teacher Training and Assistance of Flipped Learning Integration for School." *Bulletin of Community Engagement* 3 (1): 27–35.
- Wiles, Jon W, and Joseph C Bondi. 2014. *Curriculum Development*. Pearson Education.