

ABSTRAK

Ventura, Eva Resta, 2021. *Pengembangan Bahan Ajar BIPA bermuatan Budaya Berbasis Permainan Edukasi dengan Bermedia Kahoot! dan Quizlet untuk Pembelajar BIPA Level 2A di Wisma Bahasa Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: PBSI, Universitas Sanata Dharma.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar BIPA bermuatan budaya berbasis permainan edukasi dengan bermedia Kahoot! dan Quizlet untuk pembelajar BIPA level 2A. Bahan ajar BIPA dirancang dengan memasukkan unsur budaya Indonesia dalam materi pembelajaran dan memanfaatkan permainan edukasi untuk latihan didalam bahan ajar. Muatan budaya dalam pembelajaran BIPA merupakan salah satu alternatif untuk mencapai pembelajaran BIPA yang efektif.

Salah satu lembaga yang mengajarkan bahasa Indonesia untuk orang asing adalah Wisma Bahasa Yogyakarta. Wisma Bahasa Yogyakarta menyediakan pembelajaran BIPA bagi pembelajar asing yang ingin belajar bahasa Indonesia diberbagai level pembelajaran. Namun, pengajaran budaya Indonesia di Wisma Bahasa masih terbatas. Pembelajaran budaya pada level 2A belum mengenalkan keberagaman budaya yang ada di Indonesia dan hanya terbatas pada satu tema saja. Selain itu, minimnya bahan bacaan terkait dengan budaya Indonesia untuk level 2A di Wisma Bahasa menjadi salah satu alasan mengapa pembelajaran budaya masih terbatas.

Penelitian dalam skripsi ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan model pengembangan bahan ajar milik Borg & Gall. Tahapan dalam pengembangan bahan ajar meliputi (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner untuk memperoleh data kebutuhan pengembangan bahan ajar dan penilaian prototipe bahan ajar. Sumber data terdiri atas pembelajar BIPA, pengajar BIPA, Dosen BIPA dan Ahli BIPA. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yang terdiri atas pemaparan data dan simpulan data dan statistik deskriptif untuk menganalisis kuesioner analisis kebutuhan.

Bahan ajar yang dikembangkan didasarkan pada hasil analisis kebutuhan menurut persepsi pembelajar dan wawancara pengajar BIPA. Produk yang di hasilkan berupa buku teks BIPA bermuatan budaya berbasis permainan edukasi dengan bermedia *Kahoot!* dan *Quizlet* untuk pembelajar BIPA level 2A di Wisma Bahasa Yogyakarta. Buku teks ini terdiri dari empat tema budaya Indonesia. Buku teks ini dianggap layak untuk digunakan setelah revisi produk dilakukan berdasarkan pernyataan dari dosen BIPA Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dan Ahli BIPA di Wisma Bahasa Yogyakarta. Oleh karena itu, buku teks dapat digunakan dalam pembelajaran budaya setelah revisi produk dilakukan.

Kata kunci: Bahan ajar, BIPA, Budaya, Permainan edukasi, *Kahoot!* dan *Quizlet*

ABSTRACT

Ventura, Eva Resta, 2021. *BIPA Teaching Materials Development with Educational Game-Based Culture using Kahoot! and Quizler for BIPA Level 2A Learners at Wisma Bahasa Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: PBSI, Universitas Sanata Dharma.*

This research aims to develop BIPA teaching materials with cultural content based on educational games using Kahoot! and Quizlet for BIPA level 2A learners. BIPA teaching materials are designed by incorporating elements of Indonesian culture in learning materials and utilizing educational games for practice in teaching materials. The cultural content in BIPA learning is an alternative to achieve effective BIPA learning.

One of the institutions that teach Indonesia to foreigners is Wisma Bahasa Yogyakarta. Wisma Bahasa Yogyakarta provides BIPA lessons for foreign student who want to learn Indonesian at various levels of learning. However, teaching Indonesia culture at Wisma Bahasa is still limited, cultural learning at level 2A has not introduced cultural diversity in Indonesian and is limited to one theme. In addition, the lack of reading materials related to Indonesia culture for level 2A at Wisma Bahasa is one of the reasons why cultural learning is still limited.

The research in this thesis uses a Research and Development approach with Borg & Gall's teaching materials development model. Stages in the development of teaching materials include (1) research and data collection, (2) planning, (3) development of the initial product format, (4) product validation, (5) product revision, (6) product trial, and (7) product revision. Data collection techniques used observations, interviews, and questionnaires to obtain data on the need for developing teaching materials and prototype assessment of teaching materials. The data sources consist of BIPA students, BIPA teachers, BIPA lecturers and BIPA experts. Data analysis in this research used descriptive qualitative consisting of data exposure and data conclusions and descriptive statistics to analyze the needs analysis questionnaire.

The teaching materials developed are based on the results of the needs analysis according to the perceptions of learners and interviews with BIPA teachers. The product produced is a BIPA textbook with cultural content based on educational games using Kahoot! and Quizlet for BIPA level 2A learners at Wisma Bahasa Yogyakarta. This textbook consists of four themes of Indonesian culture. This textbook was considered appropriate for use after the product revision based on statements from BIPA lecturer at Sanata Dharma University Yogyakarta and a BIPA expert at Wisma Bahasa Yogyakarta. Therefore, the textbooks can be used in cultural learning after the product revisions are made.

Keywords: Teaching materials, BIPA, Culture, Educational games, Kahoot!, and Quizlet.

