

Star-Up Website ASBAKARA untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Upaya Mendukung Internasionalisasi Bahasa Indonesia

Nobel Rajendra Riyanto^{1*}, Eva Widya Arlini², Lina Juliasari³, Yumna Zaul⁴, Kundharu Saddhono⁵

E-mail: Nobel7879@student.uns.ac.id¹, evawidyaarlini@student.uns.ac.id²,

linajuliasari@student.uns.ac.id³, yumnazaul@student.uns.ac.id⁴, kundharu_s@staff.uns.ac.id⁵

Universitas Sebelas Maret

ABSTRAK

Kata Kunci:	<i>BIPA, Budaya, Website Pembelajaran</i>	Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk penelitian kualitatif dan pembuatan media pembelajaran. Langkah-langkah pembuatan website Asbakara melalui tahap pendefinisian, tahap pembuatan atau perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebarluasan pengguna. Sebelum perancangan dilakukan observasi kelemahan dalam pembelajaran BIPA oleh pengajar BIPA serta bagaimana ketertarikan pemelajar asing dalam memahami konsep pembelajaran Bahasa Indonesia. Setelah mengetahui kelemahan, kemudian dirancang sebuah konsep laman yang sesuai kebutuhan pengguna. Konsep yang dibuat kemudian dirancang suatu model dan desain website pembelajaran. Adanya platform pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing bertujuan untuk memudahkan para pembelajar mampu mengakses materi secara mudah dimanapun dan dapat diulang sesuai keinginan. Website pembelajaran juga sebagai penunjang pembelajaran dan fungsi kedua adalah media sumber belajar.
--------------------	---	---

Key word:

BIPA, Culture, Learning website

ABSTRACT

This research uses the Research and Development (R&D) method for qualitative research and creating learning media. The steps for creating the Asbakara website go through the definition stage, creation or design stage, development stage, and user dissemination stage. Before designing, BIPA teachers observed weaknesses in BIPA learning and how interested foreign students were in understanding the concept of Indonesian language learning. After knowing the weaknesses, then a page concept is designed that suits the user's needs. The concept created is then designed as a learning website model and design. In its development, the website has several submenus such as sign in, All Courses, Contact Us (help center), about us, and Our Team. The distribution of this website was shared with the BIPA Learning Community in Indonesia via social media.

PENDAHULUAN

Era globalisasi telah menghadirkan perubahan besar dalam dinamika bahasa, termasuk Bahasa Indonesia, sebagai bahasa yang diakui sebagai penutur asing. Perkembangan teknologi informasi telah memainkan peran kunci dalam merangsang pertumbuhan dan penggunaan bahasa ini di seluruh dunia. (Suryadi, 2015). Keberadaan teknologi harus dimaknai sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dan teknologi tidak dapat dipisahkan dari masalah, sebab teknologi lahir dan dikembangkan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi manusia. Dengan demikian semakin mudahnya akses ke internet, serta penyebaran media sosial dan platform digital lainnya, Bahasa Indonesia menjadi lebih mudah diakses oleh penutur asing. Hal ini tidak hanya memungkinkan orang dari berbagai latar belakang budaya untuk mempelajari bahasa ini dengan lebih mudah, tetapi juga menggalakkan pertukaran budaya dan pemahaman antarnegara.

Aspek budaya merupakan salah satu aspek penting yang harus dimasukkan dalam pembelajaran BIPA, karena mempelajari bahasa suatu bangsa sama dengan mempelajari kebudayaannya (Saddhono, 2017) Dalam konteks era globalisasi ini, peran Bahasa Indonesia sebagai bahasa asing semakin signifikan, dan perkembangan teknologi informasi turut berkontribusi dalam memperluas dampaknya. Program BIPA (Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) adalah program yang ditujukan kepada pelajar asing yang bukan penutur Bahasa Indonesia. Perkembangan bangsa Indonesia di berbagai bidang juga menjadi salah satu faktor penyebab Bahasa Indonesia semakin banyak digemari dan dipelajari oleh penutur asing (Rakhmawati, 2020)

Pemanfaatan Star-Up berbasis website sebagai solusi untuk pembelajaran BIPA menawarkan beberapa manfaat yang signifikan. Pertama, laman website, seperti ASBAKARA. Pengembangan website tersebut merupakan website yang memberikan fasilitas sekaligus membagikan ilmu tentang ke BIPAn hingga memudahkan mereka dalam mengakses dan memahami materi pembelajaran. memungkinkan siswa BIPA mampu mengakses konten pembelajaran Bahasa Indonesia secara cepat, fleksibel, dan dari mana saja (Purwono & Asteria, 2021). Kedua, dengan memanfaatkan teknologi internet dan media sosial, wirausaha berbasis website dapat memperluas jangkauan internasional, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia tidak terbatas oleh batas geografis (Tanwin & Rosliani, 2020). Para wirausaha yang berkontribusi dalam pengembangan ASBAKARA dapat memperkenalkan Bahasa Indonesia secara lebih luas di dunia internasional, mendukung

internasionalisasi Bahasa Indonesia, dan membuka peluang baru untuk pertukaran budaya dan perdagangan (Wulansari dkk., 2021).

Tantangan utama dalam pengembangan website ini adalah menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif, menarik, dan memotivasi para pembelajar khususnya penutur asing untuk terus belajar bahasa Indonesia. Selain itu, pengintegrasian teknologi terbaru dalam pengajaran bahasa juga menjadi fokus utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Terdapat hambatan pada pembelajar BIPA yang mana sebagian besar terletak pada ejaan. Karena itu dengan adanya website ini memberikan bimbingan kepada kelas BIPA dalam mempelajari materi yang tersedia di dalamnya. Dengan demikian pembuatan website pengajaran BIPA ASBAKARA perlu terus dikembangkan semenarik mungkin.

Dalam artikel ini, akan dibahas berbagai aspek terkait pengembangan website pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. Mulai dari perancangan website yang ramah pengguna, pemilihan metode pembelajaran yang efektif, hingga implementasi teknologi terbaru untuk meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran. Selain itu, akan dibahas juga tentang evaluasi dan pengukuran keberhasilan dari website ini. Perkembangan teknologi dan kebiasaan belajar daring telah menciptakan peluang besar untuk menghadirkan pengalaman pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajar BIPA (Saddhono & Rakhmawati, 2018). Pengukuran ini penting untuk memastikan bahwa website ini memberikan dampak positif dan membantu pembelajar dalam mencapai tujuan mereka dalam mempelajari bahasa Indonesia. Pembelajaran melalui metode dan media modern dengan menggunakan konsep interaktif, inovatif dan kolaboratif merupakan salah satu upaya untuk mentransfer materi secara akurat dan cepat kepada pelajar asing, sehingga materi dapat diperoleh dengan mudah dan menarik (Purwono & Asteria, 2021).

Pengaruh kemajuan teknologi dan informasi memberikan pengaruh yang besar terhadap penerapan pembelajaran BIPA. Hal ini peneliti membuat pengembangan media pembelajaran berbasis laman pembelajaran kepada kelas BIPA dengan interaktif, kolaboratif, dan Inovatif bersama ASBAKARA (Asik Belajar BIPA dengan Aksara Suara). Menurut (Siahaan dkk., 2023) ada dua ciri utama media pembelajaran yang perlu kita ketahui. Fungsi pertama media adalah penunjang pembelajaran dan fungsi kedua adalah media sumber belajar. Salah satu kelebihan website sebagai media pembelajaran yakni memuat multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga mendorong motivasi

belajar siswa untuk belajar secara mandiri (Danaswari & Gafur, 2018). Kehadiran media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap penggunaan bahasa Indonesia dan pembelajar asing untuk mengetahui ragam bahasa Indonesia dan sosio kultural budaya hanya terdapat pada laman website yang bisa diakses melalui jaringan internet dan gawai. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital juga memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa untuk mencapai pembelajaran bahasa serta pemerolehan bahasa (Wardana dkk., 2022) . Kehadiran media pembelajaran berbasis website pembelajaran BIPA ASBAKARA memiliki tujuan secara umum untuk memberikan ruang berinteraksi pada kelas pembelajar asing dalam mempelajari bahasa serta budaya yang ada di Indonesia.

KAJIAN TEORI

Dalam era globalisasi, kemampuan berkomunikasi dengan bahasa asing telah menjadi kemampuan yang sangat penting. Salah satu bahasa yang semakin diminati adalah bahasa Indonesia, karena Indonesia adalah negara dengan jumlah penduduk terbesar keempat di dunia dan memiliki kekayaan budaya yang beragam (Muti'ah, 2017). Kemapanan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa negara harus terus dijaga dan dikembangkan, sehingga menjadi aset budaya yang secara terus menerus dan turun temurun diwariskan dari generasi ke generasi. Oleh karena itu, pengembangan website pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing menjadi suatu hal yang penting dan relevan di masa sekarang ini. Perkembangan teknologi dan informasi membawa pengaruh signifikan pada kemajuan bahasa di dunia, salah satunya pengembangan bahasa Indonesia sebagai penutur asing (Arono dkk., 2021). Website pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam menyediakan akses mudah dan fleksibel untuk mempelajari bahasa ini. Dengan adanya platform pembelajaran secara digital ini, pembelajar dari seluruh dunia dapat mengakses materi-materi pembelajaran Bahasa Indonesia tanpa terbatas oleh batasan geografis atau jadwal tertentu.

Melalui pengembangan website pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing, dapat memberikan kontribusi positif dalam memajukan pengajaran dan pembelajaran bahasa di era digital ini. Website ini diharapkan dapat menjadi sumber daya yang berharga bagi pembelajar bahasa Indonesia di seluruh dunia, memperluas cakupan pengajaran bahasa, dan mempromosikan kekayaan budaya Indonesia kepada dunia internasional. Pemanfaatan media

belajar berbasis teknologi atau digital secara simultan akan menjadi salah satu strategi pembelajaran terkini bagi guru untuk mengimplementasikan pembelajaran di abad 21 (Indarta dkk., 2022).

Pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing bukan hanya sekadar memahami struktur bahasa, tetapi juga tentang memahami budaya dan konteks sosial di mana bahasa ini digunakan. Fokus pembelajaran BIPA tidak hanya pada aspek pembelajaran bahasa Indonesia saja, tetapi para pelajar juga dikenalkan tentang budaya Indonesia (Purwiyanti dkk., 2017). Hal tersebut merupakan sebuah investasi berharga untuk memperluas wawasan dan keterampilan komunikasi dalam dunia yang semakin terhubung secara global. Pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing merupakan upaya komprehensif, dimana bukan hanya sekadar memahami tata bahasa. Namun juga melibatkan pemahaman budaya, kemampuan berkomunikasi secara efektif, dan penyesuaian dengan konteks yang berbeda di seluruh Indonesia. Selain itu, pembelajar juga perlu melihat tujuan pribadi mereka dalam mempelajari bahasa ini untuk memaksimalkan manfaatnya. Seperti yang disampaikan oleh (Nasution, 2019) bahwa tujuan utama pelajar asing belajar BIPA adalah tentunya untuk memperlancar berbahasa Indonesia dan mengenal budaya Indonesia lebih dalam lagi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk penelitian kualitatif dan pembuatan media pembelajaran. Langkah-langkah dalam pembuatan website Asbakara adalah tahap pendefinisian, tahap pembuatan atau perancangan, tahap pengembangan media ajar Asbakara, dan tahap penyebarluasan kepada pengguna. Pengembangan media ajar BIPA berupa laman Asbakara dikembangkan untuk memudahkan pembelajaran BIPA secara daring. Menurut (Sidik, 2019) bahwa penelitian *Research and Development* adalah metode penciptaan konsep atau produk pembelajaran tertentu dengan menguji tingkat keefektifan penggunaan media dalam pembelajaran. Metode R&D (*Research and Development*) digunakan untuk memastikan efektivitas produk dalam konteks pembelajaran BIPA. R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan kemudian menguji keefektifan produk tertentu (Oktaviani & Ayu, 2021). Proses R&D melibatkan tahapan perencanaan, eksperimen, pengujian, dan analisis data untuk mengembangkan konsep dan teknologi baru yang dapat diaplikasikan di dunia nyata. Metode R&D merupakan cara yang tepat untuk menghasilkan produk terbaru yang

relevan dengan kebutuhan pembelajaran dan diuji melalui analisis yang mendalam. Adapun alur pengembangan yang digunakan berupa (1) tahap *define* (pendefinisian); (2) tahap *design* (perancangan); dan (3) tahap *development* (pengembangan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki fokus pada pengembangan alat pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Pemelajar Asing dan kelas BIPA dengan tujuan mempermudah pemahaman unsur-unsur kebahasaan Indonesia melalui media daring atau platform online. Proses pengembangan alat pembelajaran ini melibatkan serangkaian tahapan yang saling terkait. Pembuatan laman Asbakara sebagai media pembelajaran BIPA melibatkan empat tahap utama: (1) tahap perencanaan, (2) tahap perancangan, (3) tahap pengembangan alat pembelajaran Asbakara, dan (4) tahap penyebarluasan kepada pengguna.

Berikut adalah diskusi tentang proses dan tahapan pengembangan alat pembelajaran BIPA dalam bentuk laman Asbakara yang diciptakan untuk mempermudah pembelajaran daring. Dalam ranah pendidikan, pelayanan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) secara daring adalah sebuah inovasi yang memberikan solusi bagi berbagai tantangan yang muncul dalam pembelajaran melalui platform online. Pembuatan laman pembelajaran jarak jauh BIPA, seperti ASBAKARA, didasarkan pada kebutuhan untuk menerapkan rencana penggunaan e-learning dalam mendukung proses belajar mengajar. Pembuatan laman pembelajaran jarak jauh BIPA, seperti ASBAKARA, berasal dari keperluan untuk menerapkan e-learning dalam mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar. Dengan metode e-learning, pengajar dapat meningkatkan intensitas komunikasi interaktif dengan peserta didik, pengajar dan peserta didik yang secara fisik terpisah namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi, atau berkolaborasi (Pardede, 2011).

Pemanfaatan internet hanya sebatas pada kegiatan browsing guna keperluan mencari tambahan materi yang akan disampaikan atau mencari informasi-informasi lain (Tekege, 2017). Ketersediaan akses internet yang terjangkau sangat krusial dalam menyebarkan informasi pendidikan. Ini penting agar banyak orang dapat mengakses beragam materi pendidikan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) secara online dari mana saja dan kapan saja. Banyak sumber daya pendidikan telah tersedia secara digital untuk mendukung pembelajaran BIPA. Untuk meningkatkan pengalaman belajar BIPA, diharapkan akan ada

pengembangan situs media pembelajaran dalam jaringan sebagai alat bantu pembelajaran BIPA yang lebih komprehensif.

Tahap Perencanaan

Pada tahapan pertama dilakukan untuk mengetahui kelemahan dalam pembelajaran BIPA, sehingga perlu dilakukan analisis awal atau observasi mendasar dengan pengajar BIPA dan pemelajar asing. Pada tahapan ini penulis melakukan kegiatan observasi tentang bagaimana kelemahan ataupun kekurangan dalam pembelajaran BIPA yang dilakukan oleh pengajar BIPA serta bagaimana ketertarikan pemelajar asing dalam memahami konsep pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut adalah beberapa tahapan yang dilakukan pada tahap pendefinisian.

- 1) Melakukan kegiatan observasi dan analisis awal tentang bagaimana seorang pengajar BIPA melakukan pembelajaran kepada pemelajar asing, selain itu penulis juga melakukan sebuah observasi dan wawancara tentang ketertarikan pemelajar asing dalam mempelajari Bahasa Indonesia.
- 2) Tahapan selanjutnya adalah memikirkan dan mengembangkan sebuah konsep laman yang sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya. Konsep yang terpikirkan berguna dalam merancang desain dan isi dari setiap konten ataupun menu-menu yang ada di dalam media pembelajaran Baswara tersebut.
- 3) Tahap ketiga adalah melakukan analisis tujuan yang dilaksanakan untuk menentukan sebuah indikator pembelajaran BIPA kepada pemelajar asing, sehingga media pembelajaran berbasis website tersebut mampu digunakan secara mudah dan interaktif oleh pembelajar BIPA untuk menciptakan pembelajaran mudah, menyenangkan, dan interaktif.

Tahap Desain dan Perancangan

Setelah melakukan observasi dan wawancara terhadap guru dan pemelajar asing terkait konsep yang dibutuhkan dalam pembelajaran BIPA, kemudian selanjutnya dilakukan tahapan perancangan model dasar untuk website Baswara. Tahapan perancangan tersebut tersusun sebagai berikut.

1. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan identifikasi dan evaluasi permasalahan terlebih dahulu, serta analisis latar belakang kegiatannya dilakukan. Analisis dibuat dengan menggunakan analisis

PIECES yang bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya sistem yang sedang berjalan. Analisis PIECES ini sendiri memiliki kepanjangan *Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Services*

2. Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam analisis kebutuhan system kebutuhan terbagi menjadi kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional dapat. Persyaratan non-fungsional merupakan jenis spesifikasi yang berbentuk karakteristik perilaku yang dimiliki sistem. Jenis persyaratan yang mengidentifikasi tindakan apa pun yang akan diambil oleh sistem serta informasi apa pun yang harus ada dan akan dihasilkan oleh sistem dikenal sebagai persyaratan fungsional sistem.

3. Desain

Tahap desain merupakan tahap proses merancang spesifikasi sistem yang mana disusun secara lengkap dan dibuat berdasarkan kebutuhan yang telah dirancang dan direncanakan dalam tahap sebelumnya. Langkah-langkah tahap desain antara lain:

- (a) Merancang diagram use case. Diagram use case adalah ilustrasi deskripsi program kewirausahaan yang disusun dari sudut pandang pengguna sistem. Aktor dan diagram use case keduanya dimasukkan sebagai bagian komponen dalam diagram use case. Aktor dalam konteks ini mengacu pada mereka yang pada akhirnya akan menjadi operator dan memiliki interaksi langsung dengan aplikasi sistem. Meskipun diagram use case menunjukkan tindakan yang akan dilakukan aktor, namun tidak menggambarkan aktor itu sendiri. Nama operasi diberikan dalam diagram, dan use case dibangun dalam bentuk elips. Aktor yang akan berperan sebagai operator dan use case akan terhubung langsung..
- (b) Membuat diagram konteks (context diagram). Context Diagram adalah diagram aliran data yang berkonsentrasi pada aliran data dari dan ke sistem, serta pemrosesan data, disebut diagram aliran data. Ketika dibedah menjadi bagian-bagian komponennya dan dianalisis secara menyeluruh, komponen penting dari setiap program komputer dapat menawarkan teknik untuk menentukan akurasi dan keandalan sistem. (Kendall dan Kendall, 2003).
- (c) Membuat Entity Relationship Diagram (ERD). ERD adalah representasi dari semua fakta yang dipelajari dalam diagram dengan komponen, seperangkat hubungan, dan karakteristik.

- (d) Membuat Data Flow Diagram (DFD). Data Flow Diagram ialah metode untuk analisis data terstruktur yang menunjukkan pemrosesan data.
- (e) Membuat subsistem database. Database ialah kumpulan data komputer terintegrasi yang telah diatur dan disimpan untuk memudahkan pengambilan..
- (f) Membuat sub sistem user interface bertindak sebagai jembatan antara pengguna dan sistem operasi, mengambil bentuk tampilan grafis, dan berada di dekat pengguna.

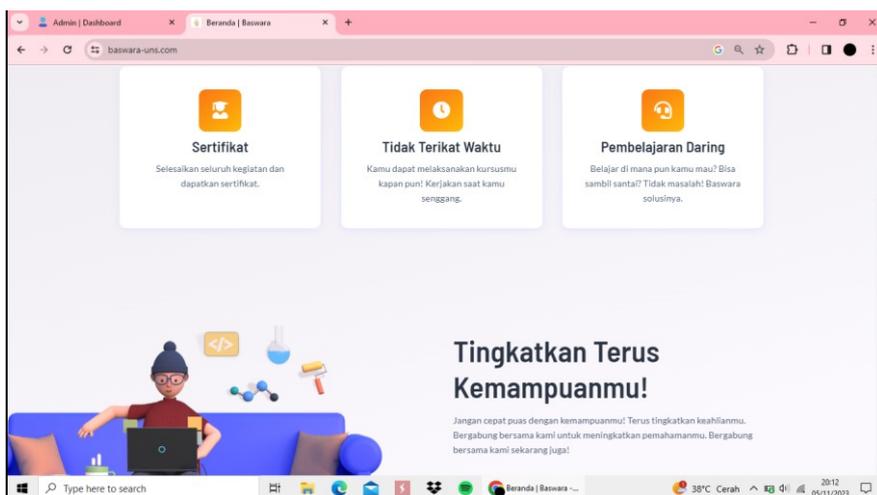
4. *Scripting* (pemrograman)

Dalam alur pembuatan website, dilakukan proses *scripting* yaitu tahap mengimplementasikan ide-ide ke dalam *website*. Pemrograman meliputi teknologi yang digunakan untuk mengimplementasikan ide-ide yang telah disusun pada tahap desain ke dalam *website* melalui proses *coding*. Melalui gambaran yang telah disusun pada tahap desain, selanjutnya dapat melakukan *scripting* hasil desain ke dalam bahasa web sehingga dapat di Internet.

Tahap Pengembangan

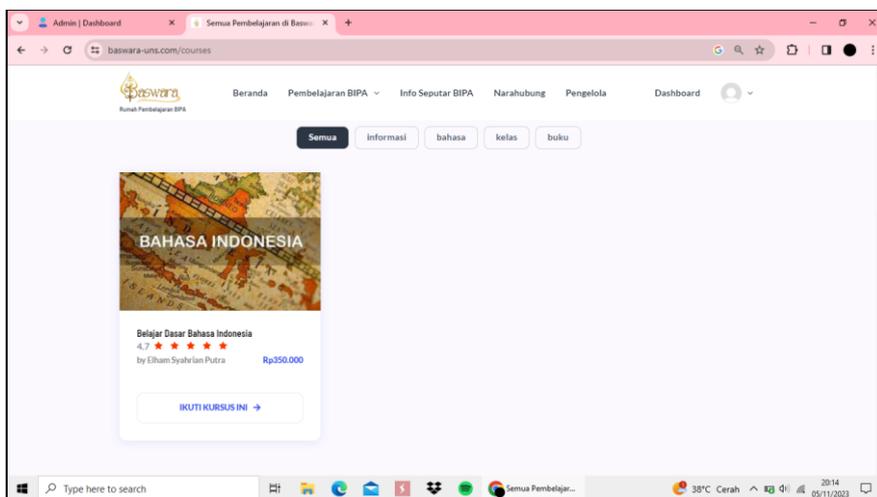
Desain yang baru dikembangkan untuk website ASBAKARA terhubung dengan desain sebelumnya selama proses pembuatannya. Untuk memberikan pengalaman menarik kepada pengguna, kami menyajikan hasil desain dan pengembangan situs web tersebut di sini. Halaman utama merupakan titik awal bagi mahasiswa BIPA ketika mereka pertama kali mengunjungi situs web.

Halaman ini dilengkapi dengan beberapa submenu, seperti sign in, All Courses, Contact Us (pusat bantuan), tentang kami, dan Our Team, yang memberikan informasi tentang tim pengembang website ASBAKARA.

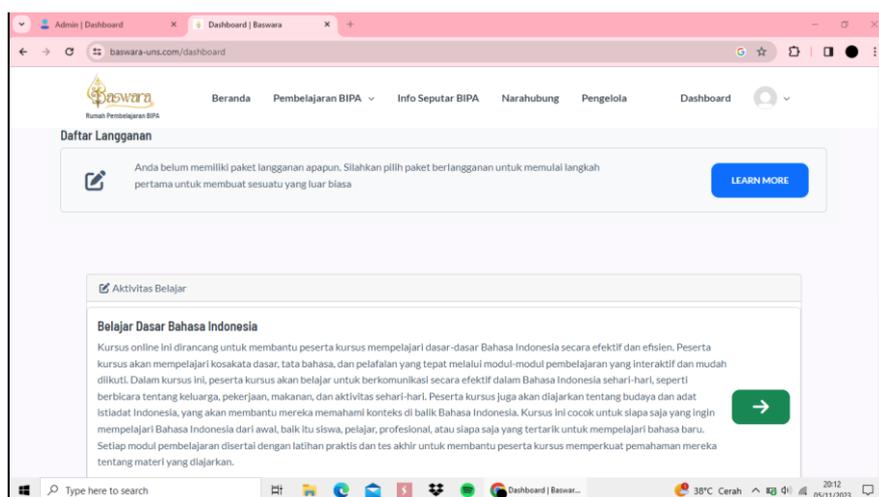


Gambar 1. Tahap Pengembangan I

Dalam opsi All Courses yang merupakan bagian dari rangkaian pembelajaran BIPA, kami menyediakan informasi terperinci tentang jenis barang, tampilan fisiknya, dan harga penjualannya. Pelanggan tidak diwajibkan untuk login sebelum mereka dapat menyelesaikan pembelian jika mereka tertarik untuk melakukannya. Ketersediaan berbagai pilihan paket pembelajaran saat ini memungkinkan pelanggan untuk memulai proses pembelian dengan mudah dan cepat.



Gambar 2. Tahap Pengembangan II



Gambar 3. Tahap Pengembangan III

Pembeli konten BIPA memiliki kemampuan untuk melakukan proses pembayaran dan melanjutkan dengan mengisi semua langkah yang diperlukan, termasuk pengisian data pelanggan, pilihan metode pembayaran, dan konfirmasi pesanan. Untuk pelanggan yang sudah terdaftar, terdapat opsi untuk masuk ke akun mereka sehingga tidak perlu mengulanginya. Halaman *Contact Us* (pusat bantuan) dilengkapi dengan kolom interaktif yang memungkinkan pelanggan untuk terhubung dengan admin guna mencari solusi terkait masalah atau pertanyaan yang berkaitan dengan website ASBAKARA. Sementara itu, halaman *Our Team* berfungsi untuk memberikan profil lengkap tentang website dan menampilkan informasi mengenai tim pengelola website ASBAKARA.

Tahap Penyebaran

Website ASBAKARA diprioritaskan untuk orang asing atau pembelajar BIPA yang ingin belajar dan mendalami ilmu keBIPAan lebih mendalam. Oleh karena itu, website ASBAKARA ini penyebarluasannya melalui media partner yang telah disetujuinya. Seperti halnya berkerja sama dengan Fatoni University, Yale University, Thammasat University, Narasi Budaya, Adobsi, Kokushikan University, Menuliskreatif.id, dan Vietnam National University. Selain itu penyebaran website tersebut juga dibagikan kepada Komunitas Pembelajar BIPA yang ada di Indonesia melalui sosial media.

KESIMPULAN

Pembuatan laman ASBAKARA merupakan wujud upaya pengembangan alat pembelajaran Bahasa Indonesia bagi para penutur asing dengan tujuan mempermudah pemahaman segala unsur kebahasaan melalui media daring. Pembuatan laman secara daring ini juga bertujuan menciptakan kegiatan pembelajaran lebih inovatif, menarik, dan efektif. Dalam proses pengembangan laman ini terdapat empat tahap yang dimulai dari (1) tahap perencanaan; (2) tahap perancangan; (3) tahap pengembangan media ajar ASBAKARA, dan (4) tahap penyebarluasan laman kepada para pengguna. Berikut pembahasan mengenai proses pengembangan media ajar BIPA berupa laman ASBAKARA secara daring. Harapan dengan adanya pengembangan laman tersebut dapat bermanfaat, memberikan kemudahan serta pemahaman terhadap pembelajaran bahasa Indonesia bagi pemelajar asing.

KESIMPULAN

Pembuatan laman ASBAKARA merupakan wujud upaya pengembangan alat pembelajaran Bahasa Indonesia bagi para penutur asing dengan tujuan mempermudah pemahaman segala unsur kebahasaan melalui media daring. Pembuatan laman secara daring ini juga bertujuan menciptakan kegiatan pembelajaran lebih inovatif, menarik, dan efektif. Dalam proses pengembangan laman ini terdapat empat tahap yang dimulai dari (1) tahap perencanaan; (2) tahap perancangan; (3) tahap pengembangan media ajar ASBAKARA, dan (4) tahap penyebarluasan laman kepada para pengguna. Berikut pembahasan mengenai proses pengembangan media ajar BIPA berupa laman ASBAKARA secara daring. Harapan dengan adanya pengembangan laman tersebut dapat bermanfaat, memberikan kemudahan serta pemahaman terhadap pembelajaran bahasa Indonesia bagi pemelajar asing.

SARAN

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan pembaca mampu mempelajari lebih lanjut dalam pengembangan website Asbakara, terutama pada pembelajar BIPA yang ada di penjuru dunia. Pembelajar BIPA dihimbau mampu dalam mengoperasikan website tersebut dan dapat mempelajari materi yang terdapat di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arono, A., Yunita, W., & Kurniawan, I. (2021). Kemampuan Mengajar Pengajar BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) dalam Pelatihan Tingkat Dasar se-Kota Bengkulu

- melalui Model Induktif Partisipatif. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 4(1), 107–121. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v4i1.1248>
- Danaswari, C., & Gafur, A. (2018). Multimedia pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran akuntansi SMA untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 204–218. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15543>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Muti'ah, A. (2017). *Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Konteks Global PENGEMBANGAN SIKAP BAHASA MELALUI PENDIDIKAN FORMAL: RESPON TERHADAP PEMINATAN BAHASA INDONESIA SEBAGAI BAHASA ASING*.
- Nasution, J. (2019). Analisis Kesulitan Bahasa Indonesia Bagi Pemelajar Di Samsifl Uzbekistan Pada Empat Keterampilan Berbahasa Analysis Of Difficulties Of Indonesian Language Of Students In Samsifl Uzbekistan Toward Four Language Skills. *Medan Makna, XVII*(2), 111–120.
- Oktaviani, L., & Ayu, M. (2021). *Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo*. 6(2), 2021. <https://doi.org/10.30653/002.202162.731>
- Pardede, T. (2011). *Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Tinggi Jarak Jauh*.
- Purwiyanti, Y., Suwandi, S., & Andayani, N. (2017). Strategi Komunikasi Pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Asal Filipina. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 6(2), 160. <https://doi.org/10.26499/rnh.v6i2.448>
- Purwono, P. Y., & Asteria, P. V. (2021). Pembelajaran Bipa Dengan Aplikasi Awan Asa Berbasis Pengenalan Lintas Budaya. *Fon : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 17(1), 97. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v17i1.3892>
- Rakhmawati, A. (2020). *Rakhmawati, A. (2020). Integrating Authentic Contexts in Teaching the Indonesian as Foreign Language An Eclectic Model for Vocabulary Instruction*. 60–66.
- Saddhono, K. (2017). Cultural Elements in the Indonesian Textbooks as a Foreign Language (BIPA) in Indonesia. *KnE Social Sciences*, 3(9), 126. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i9.2619>
- Saddhono, K., & Rakhmawati, A. (2018). *The Discourse of Friday Sermon in Indonesia: A Socio-Cultural Aspects and Language Function Studies*.
- Siahaan, L., Wiranata, V., Zai, K., & Nasution, J. (2023). Keterampilan Membaca Pada Pengajaran Bipa Menggunakan Media Digitalisasi. Dalam *Journal of Science and Social Research* (Nomor 1). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>

- Sidik, M. (2019). *Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development*.
- Suryadi, S. (2015). *Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan*.
- Tanwin, S., & Rosliani, R. (2020). The Development of Indonesian Language Teaching Materials for Beginner Level of Foreign Speakers with Local Content. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(3), 1600–1613. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i3.1250>
- Tekege, M. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Sma Yppgi Nabire. Dalam *Jurnal Teknologi dan Rekayasa* (Vol. 2, Nomor 1).
- Wardana, M. A. W., Saddhono, K., & Rakhmawati, A. (2022). Peningkatan Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa pada Siswa Disleksia Melalui Metode Team Games Tournament dengan Menggunakan Media Pembelajaran berbasis Quizizz. *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 7(1), 71–82. <https://doi.org/10.26740/jdmp.v7n1.p71-82>
- Wulansari, K., Zulianto, S., & Ulya, C. (2021). *Pengetahuan Guru Tentang Konsep Wirausaha Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sma*. 9(2).