

**KELAYAKAN GABI (GAME ANDROID BAHASA INDONESIA)
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIPA BERBASIS DIPLOMASI BUDAYA (SURVEI
DI AN GIANG UNIVERSITY VIETNAM)**

¹Ilmiyatun Khasanah, ²Hanindya Restu Aulia

¹Universitas Pekalongan

Email: ilmiyatunkhasanah@gmail.com

²Universitas Pekalongan

Email: hanindyaunikal@gmail.com

Abstrak

Masalah pada penelitian ini adalah penggunaan media GABI (*Game Android Bahasa Indonesia*) belum dapat diterapkan diberbagai Universitas, hanya universitas tertentu yang dapat menggunakan media pembelajaran GABI (*Game Android Bahasa Indonesia*), dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan pengetahuan untuk pengajuan penggunaan bahasa asing dalam materi pengajaran terutama dalam bahasa Indonesia terkait evaluasi GABI (*Game Android Bahasa Indonesia*) sebagai alat bantu pembelajaran BIPA berbasis diplomasi budaya. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kelayakan GABI (*Game Android Bahasa Indonesia*) sebagai media pembelajaran BIPA serta media diplomasi budaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode statistik deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menyebarkan kuesioner pada mahasiswa pembelajar BIPA di Universitas Vietnam serta Validator mengisi angket ahli media dan materi. Hasil dari penelitian ini bahwa kelayakan GABI (*Game Android Indonesia*) memiliki hasil analisis presentase ahli media 80% dan ahli materi 89% dan dari kriteria skala rikert termasuk dalam presentasi sangat layak. Pada uji normalitas memiliki nilai signifikansi $0,904 > 0,05$ maka nilai berdistribusi normal dan berdasarkan uji homogenitas diketahui nilai signifikansi $0,632 > 0,05$ maka nilai data tersebut homogen atau sama. Pada diplomasi budaya bahwa GABI (*Game Android Indonesia*) memiliki hasil analisis diplomasi budaya dengan presentase 89% sehingga layak sebagai media diplomasi budaya

Kata kunci: Kelayakan GABI, Diplomasi Budaya, Pembelajaran BIPA

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk membangkitkan dan mengkondisikan motivasi peserta didik agar dapat menguasai Bahasa Indonesia dengan baik. Dalam konteks ini, pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) hadir untuk memenuhi kebutuhan orang asing dalam mempelajari bahasa Indonesia, namun tidak hanya sebatas pada aspek kebudayaan saja. Pembelajaran BIPA memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut. Tujuan utama dari pembelajaran BIPA adalah untuk memperlancar kemampuan berbahasa Indonesia serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang kebudayaan Indonesia kepada para pembelajar asing. Dengan demikian, pembelajaran BIPA tidak hanya berfokus pada aspek linguistik, tetapi juga menggali dan mengapresiasi kekayaan budaya Indonesia sebagai bagian integral dari pembelajaran bahasa.

Media pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) salah satunya adalah GABI (*Game Andorid Bahasa Indonesia*) sebagai media daring. Era teknologi modern sekarang ini android cukup berperan penting terutama dalam pembelajaran. Terutama pembelajaran *online*, sehingga *game* android bahasa Indonesia atau biasa disebut GABI (*Game Android Bahasa Indonesia*) ini tentu layak sebagai alat pendukung bagi BIPA karena penggunaan yang mudah dan dapat disesuaikan dengan era saat ini dan pembelajar tidak hanya belajar bahasa Indonesia saja namun bisa belajar mengenai budayanya juga. Adanya *game* android bahasa Indonesia ini melalui BIPA bisa sebagai salah satu jalan ketertarikan pembelajar asing untuk mengenal bahasa maupun budaya di Indonesia.

Kelayakan GABI (*Game Android Bahasa Indonesia*) perlu diuji karena kelayakan kelayakan GABI (*Game Android Bahasa Indonesia*) sebagai media pembelajaran BIPA adalah langkah krusial untuk memastikan bahwa media ini efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. GABI (*Game Android Bahasa Indonesia*) sebagai alat bantu, harus mampu menarik minat dan motivasi belajar siswa, serta mendukung pemahaman materi secaralebih mendalam. Selain itu, pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah GABI sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa pembelajaran BIPA, yang mungkin memiliki latar belakang budaya dan bahasa yang beragam. Pada menguji kelayakannya, kita dapat mengidentifikasi potensi kelemahan atau kekurangan dari media ini, sehingga dapat dilakukan perbaikan atau penyesuaian yang diperlukan. Hal ini juga penting untuk memastikan bahwa metode yang digunakan tidak hanya menarik tetapi juga dapat diakses dengan mudah oleh mahasiswa. Demikian, pengujian kelayakan GABI (*Game Android Bahasa Indonesia*) sebagai media pembelajaran BIPA menjadi langkah penting untuk memastikan proses belajar mengajar berjalan dengan optimal dan hasil yang sesuai diinginkan

Memanfaatkan teknologi yang umum digunakan seperti *smartphone* dan *game* dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi pengguna. Integrasi materi pembelajaran ke dalam *game* memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Selain itu, penggunaan bahasa Indonesia dalam *game* membantu pengguna untuk lebih memahami materi karena menggunakan bahasa ibu mereka. Dalam pengembangan *game*, penting untuk menyertakan tantangan-tantangan yang

membutuhkan pemikiran kritis dan logika untuk menyelesaikannya. Hal ini akan meningkatkan tingkat keterlibatan dan memastikan pembelajaran yang efektif dan mendalam melalui pengalaman bermain yang edukatif.

II. METODE PENELITIAN

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data termasuk penggunaan angket ahli materi dan angket ahli media untuk mendapatkan penilaian dari pakar dalam bidang tersebut. Sementara untuk pengguna umum, digunakan kuesioner yang disebarakan kepada seluruh pembelajar BIPA di An Giang University Vietnam melalui Google Form yang diberikan selama sesi Zoom dan melalui grup WhatsApp.

Prosedur penelitian yang dijelaskan meliputi: (1) Pembuatan alat bantu mengajar untuk meningkatkan kemampuan belajar melalui media pembelajaran BIPA, yaitu GABI (Game Android Bahasa Indonesia); (2) Pembuatan media pembelajaran BIPA berupa GABI (Game Android Bahasa Indonesia) untuk mempermudah proses belajar; (3) Penyusunan lembar angket penilaian yang mencakup aspek penilaian sesuai dengan indikator yang harus dikuasai oleh mahasiswa dalam pembelajaran BIPA menggunakan media pembelajaran; (4) Pembuatan kuesioner untuk mengumpulkan data dari seluruh pembelajar BIPA di An Giang University Vietnam; (5) Pembuatan Google Form untuk mendapatkan tanggapan dari seluruh pembelajar BIPA di An Giang University Vietnam terkait penggunaan media GABI (Game Android Bahasa Indonesia).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dipaparkan pada bab ini adalah kelayakan GABI sebagai media pembelajaran BIPAdan sebagai media

diplomasi budaya bagi mahasiswa asing dikembangkan sesuai game yang telah diberikan yaitu game quiz time. Pada tahap ini penelitian ini dilakukan dengan analisis berikut:

1. Kelayakan GABI sebagai media pemebejajaran BIPA

Media pembelajaran BIPA yang dilakukan oleh validator layak digunakan sebagai pemeblajaran BIPA. Berikut bukti lampiran data media pembelajaran BIPA dengan menggunakan teknik analisis data dari lembar validasi dengan *rating* media pembelajaran berdasarkan nilai yang telah diberikan oleh ahli media menjadi skor kelayakan.

Tabel 1 skala nilai ahli media **Kriteri**

Presentase (%)	Tingkat Validasi
80%	Sangat layak

Sumber diolah dari SPSS 26.0

Dari hasil validasi diatas bahwa angket ahli media dinyatakan sangat layak dengan presentase memiliki jumlh 80% tingkat validasinya sangat layak.

Tabel 2 skala nilai ahli materi

Kriteri Presentase (%)	Tingkat Validasi
89%	Sangat layak

Sumber diolah dari SPSS 26.0

materi pembelajaran BIPA yang dilakukan oleh validator layak digunakan dalam pemeblajaran BIPA teknik analisis data dari lembar validasi dengan *rating* media pembelajaran berdasarkan nilai yang telah diberikan oleh ahli materi menjadi skor kelayakan.

Dari hasil validasi diatas yang sudah diberikan kepada ahli materi bahwa presentase memiliki jumlh 89% tingkat validasinya sangat layak.2.Kelayakan

GABI sebagai media diplomasi budaya dan pembelajaran BIPA

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa GABI (Game Android Bahasa Indonesia) memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi sebagai media pembelajaran BIPA di An Giang University Vietnam. Hasil uji yang diperoleh menunjukkan bahwa GABI layak digunakan dalam pembelajaran BIPA di Universitas tersebut. Demikian, penggunaan GABI sebagai alat bantu pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing di An Giang University Vietnam. GABI (Game Android Bahasa Indonesia) sebuah permainan Android berbahasa Indonesia yang dikembangkan untuk mendukung huruf Bahasa Indonesia yang memiliki potensi besar sebagai alat diplomasi budaya. Melalui platform ini digital ini, Indonesia dapat memperkenalkan budaya dan bahasa lokal kepada pembelajar BIPA di University Vietnam. Kelayakan GABI (*Game Android Bahasa Indonesia*) sebagai media diplomasi budaya mencakup kemampuannya untuk memperkuat hubungan internasional dan meningkatkan Bahasa Indonesia.

Pada data rangkuman uji validitas bahwa nilai hitung lebih besar dari nilai signifikansi yaitu 0,05 sehingga semua pernyataan dikatakan valid. Pada uji reliabilitas digunakan dengan tujuan untuk mengetahui kestabilan (konsistensi) alat ukur yang digunakan untuk mengukur hasil kuisioner, bermaksud untuk mengetahui apakah alat ukur itu akan menghasilkan pengukuran hasil yang stabil jika penelitian dilakukan ulang Untuk bisa mengerti apakah instrument itu reliabel bisa menggunakan batasan dari angka 0,60 (6%). Reliabilitas yang memiliki hasil angka kurang dari 0,06 merupakan hasil data yang kurang

baik, sedangkan jika hasilnya 0,70 dapat diterima kemudian jika 0,80 merupakan hasil data yang baik Priatno (2017)

Tabel 3 skala nilai

Nilai cronbach's alpha	Nilai batas	Status
0,885	0,60	Reliable

Sumber diolah dari SPSS 26.0

Nilai cronbachs alpa sebesar 0,885 menunjukkan bahwa 15 pernyataan cukup reliable. Pada angket diplomasi budaya pembelajaran BIPA yang dilakukan oleh validator layak digunakan media diplomasi budaya, teknik analisis data dari lembar validasi dengan *rating* media pembelajaran berdasarkan nilai yang telah diberikan oleh validator bahwa GABI memiliki hasil analisis diplomasi budaya dengan presentase 89% sehingga GABI layak sebagai media diplomasi budaya.

IV. SIMPULAN

1. Dari hasil angket ahli media dan ahli materi tentang GABI (*Game Android Bahasa Indonesia*) yang saya sudah berikan kepada validator, bahwa pembelajaran dengan media lebih efektif dan mempermudah mahasiswa asing untuk belajar BIPA. Menurut hasil dari angket ahli materi dan ahli media bahwa kelayakan GABI (*Game Android Bahasa Indonesia*) memiliki hasil analisis presentase ahli media 80% dan ahli materi 89% dan dari kriteria skala rikert termasuk dalam presentasi sangat layak.

2. Dari hasil game yang telah dibrikan kepada mahasiswa dan telah mendapatkan respon yang sangat baik, karena GABI dapat membantu pembelajaran lebih efektif dan mempermudah mahasiswa asing untung belajar bahasa Indonesia dan juga budaya Indonesia, berdasarkan uji normalitas memiliki nilai signifikansi $0,904 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai berdistribusi

normal dan berdasarkan uji homogenitas diketahui nilai signifikansi $0,632 > 0,05$ maka disimpulkan bahwa nilai tersebut homogen atau sama. Menurut hasil angket budaya yang telah diberikan kepada validator bahwa GABI memiliki hasil analisis diplomasi budaya dengan presentase 89% sehingga GABI layak sebagai media diplomasi budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, H. R., & Pramitasari, a. (2017). Efektivitas game android bahasa indonesia (gabi) terhadap penguasaan kalimat efektif pada mahasiswa universitas pekalongan. *Pena: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 31(2), 1-6.
- Aulia, H. R., Pramitasari, A., & Setyarum, A. (2023). Analisis Kebutuhan GABI (Game Android Bahasa Indonesia) Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran BIPA. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 10(2), 183-187.
- Azzah, I. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Ekowisata Indonesia Pada Pembelajaran Bipa Tingkat Dasar.
- Mafazah, N. (2019). Pengembangan media *flashcard* kosakata dasar untuk penguasaan kosakata *bahasa indonesia siswa kelas vii ansoriyah wittaya school, chana district, thailand tahun ajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surabaya).
- Maulana, A., Mulyaningsih, I., & Itaristanti, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran BIPA tingkat dasar berbasis web. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 4(2), 134-156.
- Muchson, M., & MM, S. (2017). *Statistik Deskriptif*. Spasi Media.
- Ratnasari, S. A. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran menyimak bahasa indonesia menggunakan adobe flash cs5 untuk pemelajar bipa tingkat lanjut di bipa universitas islam malang. *NOSI*, 9(1).
- Salama, P., & Kadir, H. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran BIPA Berbasis Budaya. *Jambura: Journal of Linguistics and Literature*, 3(1), 91-99.
- Sri Sujarwati (2011). Validitas dan reliabilitas instrument penelitian. *Skripsi Univeritas Negri Jakarta*, hal. 1-2.
- Tambani, A., Mahastri, A. N., Samuel, A. U., & Maramis, J. B. (2022). Pengaruh Disiplin Kerja Dan Budaya Kerja Terhadap Kinerja Kerja Karyawan Bakso Campur Di Manado. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 10(4), 2030-2039.