

Perancangan Media Pendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing

Felicia Sutanto¹, Aristarchus Pranayama K.², Ryan P. Sutanto³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya,

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya,

Email: felicia.sutanto11@gmail.com

Abstrak

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) adalah salah satu program pelatihan dan pendampingan untuk penutur asing dalam rangka meningkatkan fungsi bahasa negara sebagai bahasa internasional. Pembelajaran BIPA pada umumnya menggunakan media utama buku paket Sahabatku Indonesia yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, sayangnya masih memiliki banyak kekurangan yang belum dibahas. Salah satu dari kekurangannya adalah buku itu dirasa terlalu sulit bagi penutur asing yang belum pernah belajar Bahasa Indonesia sebelumnya. Tujuan perancangan media pembelajaran pendukung ini untuk membantu pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing di tingkat awal dengan cara fokus dalam aspek kosakata Bahasa Indonesia agar penutur asing dapat lebih familiar dengan kosakata bahasa Indonesia agar lebih mudah melanjutkan belajar ke tahap selanjutnya.

Kata kunci: Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia

Abstract

Title: *The Design of Supporting Learning Medium for Indonesian for Foreign Speakers*

Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) or Bahasa Indonesia for Foreign Speakers is one of the training and accompaniment programs for foreign speakers to improve the function of the national language as an international language. The BIPA learning program generally uses a handbook published by the Indonesian Ministry of Education and Culture, Sahabatku Indonesia, as the main medium. However, the handbook still lacks discussion material and is considered too difficult to understand for a foreign speakers who has no prior experience in learning Indonesian. Therefore, a new type of learning medium is created in hope to support the learning program of (BIPA), especially at the beginner level as a form of introduction that focuses on Indonesian vocabularies. This type of learning also aims to familiarize Indonesian foreign speakers with the language to proceed to more advanced learning levels.

Keyword: *Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing, Learning Medium, Indonesian Language*

Pendahuluan

Bahasa Indonesia hingga saat ini telah diajarkan kepada orang asing di berbagai lembaga, baik di dalam maupun di luar negeri. Di dalam negeri saat ini tercatat tidak kurang dari 45 lembaga yang telah mengajarkan Bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA), baik di perguruan tinggi maupun di lembaga-lembaga kursus. Sementara itu, di luar negeri, pengajaran BIPA telah dilakukan oleh sekitar 36 negara di dunia dengan jumlah lembaga tidak kurang dari 130 buah, yang terdiri atas perguruan tinggi, pusat-pusat kebudayaan asing, KBRI, dan lembaga-lembaga kursus.

Selama ini pengajaran BIPA di lembaga-lembaga tersebut, baik di dalam maupun di luar negeri, dikelola dan dikembangkan oleh lembaga masing-masing tanpa ada lembaga induk yang memayungi lembaga-lembaga pengajar BIPA tersebut. Maka, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia berdiri sebagai lembaga pemerintah yang bertugas menangani masalah kebahasaan di Indonesia. Hal itu dimaksudkan agar pengajaran BIPA, baik di dalam maupun di luar negeri, terus tumbuh dan berkembang sehingga pada akhirnya Bahasa Indonesia dapat menjadi bahasa pergaulan antarbangsa (Adryansyah, June 25, 2012, para. 4).

Salah satu pengajaran BIPA dilakukan sebagai bagian dari program Darmasiswa. Program Darmasiswa adalah sebuah program beasiswa yang ditawarkan kepada semua mahasiswa asing dari negara-negara yang memiliki hubungan diplomasi dengan Indonesia untuk belajar bahasa, seni, dan budaya Indonesia. Peserta dapat memilih salah satu dari universitas terpilih yang terletak di berbagai lokasi di Indonesia. Program ini diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan kolaborasi dengan Kementerian Luar Negeri.

Program Darmasiswa telah ada sejak tahun 1974 sebagai bagian dari inisiatif ASEAN, awalnya partisipasi dari program ini hanyalah mahasiswa dari negara ASEAN. Tetapi pada tahun 1976 program ini diperluas sehingga juga menerima mahasiswa dari negara lain seperti Australia, Kanada, Prancis, Jerman, Hungaria, Jepang, Meksiko, Belanda, Norwegia, Polandia, Swedia, dan Amerika Serikat. Di awal tahun 90an, program ini diperluas hingga mencakup semua negara yang memiliki hubungan diplomatis dengan Indonesia. Hingga sekarang, jumlah negara yang berpartisipasi mencapai lebih dari 80 negara.

Tujuan utama dari program Darmasiswa adalah untuk mempromosikan dan meningkatkan ketertarikan pada bahasa dan budaya Indonesia di antara orang muda di negara lain. Program Darmasiswa dirancang agar dapat memperkuat hubungan budaya dan pemahaman di antara negara-negara yang berpartisipasi.

Ketertarikan mahasiswa internasional untuk berpartisipasi dalam program ini terus stabil setiap tahunnya. Pada 2011, Darmasiswa memiliki peserta sebanyak 779 orang dari 73 negara dan pada 2019 memiliki peserta sebanyak 673 orang (Darmasiswa, n.d.).

Peserta kelas Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing adalah mahasiswa dari negara selain Indonesia yang berusia 18-35 tahun, dengan berbagai latar belakang dari berbagai negara dan berbagai status ekonomi sosial. Mereka belajar Bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua, bahkan ketiga hingga seterusnya. Grabe (1986) mengatakan bahwa masalah mempelajari bahasa asing muncul karena perbedaan linguistik dan sosiokultural dari bahasa pertama dan bahasa target. Peserta kelas adalah orang dewasa sehingga mereka memiliki latar belakang budaya yang berbeda-beda. Mereka juga sudah memiliki pengalaman dan insight seperti orang dewasa. BIPA dipelajari saat seseorang sudah dewasa atau ketika seseorang telah menguasai struktur beberapa bahasa lain sebelumnya (Wojowasito (1976:38)).

Dalam pengajaran BIPA selama ini mengacu pada buku Sahabatku Indonesia, sebuah buku paket Bahasa Indonesia bagi penutur asing yang disusun oleh

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang dapat diunduh gratis melalui situs afiliasi pengajar dan penggiat Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing, meliputi level A1 hingga C2. Buku ini mencakup materi untuk melatih kemampuan untuk mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Selama ini, pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing di kelas hanya berdasarkan dalam buku ini. Sementara menurut observasi tutor dan dosen kelas BIPA selama kelas BIPA, belajar melalui buku saja tidak cukup untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia karena tanpa pengulangan seseorang akan sangat cepat melupakan apa yang sudah dipelajari.

Buku paket yang digunakan sebagai acuan pembelajaran selama ini kurang mendukung pembelajaran BIPA. Salah satu dari banyak kekurangan adalah karena kurangnya muatan tata bahasa yang ada di dalam buku paket tersebut, kurangnya kosa kata yang diajarkan dalam buku dan perbedaan Bahasa Indonesia baku dan sehari-hari yang kadang membingungkan untuk orang yang baru belajar. (J.E. Kwak, Wawancara, 2019). Selain itu, belajar dari buku saja kurang untuk mempelajari Bahasa Indonesia. Selama pembelajaran pun, selain kelas biasa ada kelas tutorial khusus dimana mahasiswa belajar praktik. Diharapkan mahasiswa bisa lebih tertarik dan lebih mendalami materi dengan praktik terjun langsung dengan aktivitas dan permainan (L.K. Handaru, Wawancara, 2020).

Teori *forgetting curve* adalah kemampuan otak seseorang untuk mengingat sebuah memori, teori ini adalah hipotesis oleh Hermann Ebbinghaus, sehingga untuk menghafal sesuatu (atau belajar sesuatu) diperlukan repetisi untuk menjaga retensi ingatan. Retensi ingatan manusia berada di 100% ketika pertama kali mendapatkan informasi. Tetapi, retensi ingatan akan turun 40% dalam beberapa hari pertama, setelah itu penurunan retensi memori akan melambat lagi. Menurut riset, informasi harus diulang dalam 24 jam pertama belajar untuk mengurangi kehilangan memori tersebut.

Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang baru untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing sehingga materi yang dipelajari oleh mahasiswa asing dapat lebih mudah diingat dan dipahami secara menyenangkan.

Metode Penelitian

a. Metode Pengumpulan Data

- Data Primer

Data yang dicari: media pembelajaran untuk belajar bahasa, observasi kegiatan belajar dan mengajar BIPA.

Mencari data dengan cara metode wawancara dan observasi dengan narasumber yaitu mahasiswa peserta

kelas Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dandosen pengajar kelas Bahas Indonesia bagi Penutur Asing dalam proses belajar dan mengajar.

- Data Sekunder

Data yang dicari: teori desain untuk mendukung perancangan, teori psikologi untuk meningkatkan efektivitas media.

• Metode Kepustakaan

Metode sekunder adalah dengan cara mengkaji informasi melalui media-media cetak seperti koran, majalah, jurnal sebagai teknik observasi tidak langsung.

• Internet

Metode ini dilakukan dengan mencari data yang diperlukan melalui internet seperti artikel dan berita yang didapatkan melalui jaringan internet.

b. Alat Pengumpulan Data

Alat Pengumpulan Data Primer:

Handphone, alat tulis, dan pertanyaan wawancara.

Alat Pengumpulan Data Sekunder:

- Metode keputakaan

Buku dan jurnal yang berhubungan dengan pembelajaran bahasa

- Internet

Laptop

Metode Analisis Data

Untuk menyusun pertanyaan penelitian menggunakan pendekatan 5W + 1 H (*What, When, Who, Where, Why, dan How*) sebagai pedoman penyusunan pertanyaan. Melalui metode analisis ini dapat mengumpulkan data mengenai kesulitan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing.

Pembahasan

Materi Bahan Ajar yang digunakan di Kelas BIPA

Buku Sahabatku Indonesia adalah sebuah buku paket yang digunakan oleh mayoritas kelas BIPA di Indonesia. Buku ini diterbitkan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Buku ini sendiri memiliki beberapa tingkat kesulitan yaitu prapemula (A1 – *breakthrough or beginner*) dan pemula (A2 – *waystage or elementary*). Level madya (*independent user*) terdiri atas pramadya (B1 – *threshold or intermediate*) dan Madya (B2 – *vantage or upper intermediate*). Pada tingkat berikutnya adalah lanjut (*proficient user*) yang terbagi dalam 2 yaitu pralanjut (C1 – *effective operational proficiency or advanced*) dan lanjut (C2 – *mastery or proficiency*). Dalam kelas BIPA di Universitas Kristen Petra yang digunakan adalah buku A1-A2 untuk semester ganjil dan buku B1-B2 untuk semester genap.

Buku ini digunakan karena sesuai dan mengacu pada standar kualifikasi bahasa atau CEFR (*Common European Framework Reference for Languages*) yang merupakan standar pembelajaran bahasa asing yang digunakan di Eropa dan kompetensi ini dapat dicermati dari kemampuan berbahasanya (menyimak, berbicara, membaca, dan berbicara) (Kurniasih & Isnaniah, 2019)

Untuk materi dalam buku Sahabatku Indonesia edisi A1 adalah sebagai berikut (Sahabatku Indonesia, 2016, p. vi.) :

1. Unit A1.1. hingga A1.2.

- Standar Kompetensi: Dalam bab ini, standar kompetensi yang ingin dicapai adalah dapat belajar mengenai kata-kata dasar seperti kata sapa, terima kasih, minta maaf, dan memperkenalkan diri serta memperkenalkan orang lain.
- Tata Bahasa: Kalimat sederhana.
- Kosakata yang dipelajari: berhubungan dengan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf memperkenalkan diri dan orang lain.

2. Unit A.1.3

- Standar Kompetensi: menyebut nama-nama anggota keluarga & informasi mengenai keluarga. Bertanya dan memperkenalkan anggota keluarga.
- Tata Bahasa: Kalimat sederhana.
- Kosakata yang dipelajari: Kosakata yang berhubungan dengan anggota keluarga & kata ganti orang

3. Unit A.1.4

- Standar Kompetensi: Memberi dan meminta informasi mengenai waktu, hari, tanggal, bulan, dan tahun.
- Kosakata yang dipelajari: kosakata yang berhubungan dengan waktu, hari, tanggal bulan, dan tahun.

4. Unit A.1.5

- Standar Kompetensi: Meminta dan memberi informasi mengenai nama dan jumlah binatang, benda-benda, bangunan umum.
- Tata Bahasa: Imbuhan ber-
- Kosakata yang dipelajari: Kosakata yang berhubungan dengan nama dan jumlah binatang, benda-benda, bangunan umum. Kosakata yang menunjukang keterangan waktu.

5. Unit A.1.6.

- Standar Kompetensi: Meminta dan memberi informasi mengenai sifat orang, binatang, dan benda.
- Tata Bahasa: Penanda negatif bukan dan tidak.
- Kosakata yang dipelajari: Kosakata yang berhubungan dengan sifat orang, binatang, dan benda.

6. Unit A.1.7.

- Standar Kompetensi: meminta dan memberi informasi mengenai keberadaan orang, benda, dan atau binatang. Meminta dan memberi informasi mengenai arah dan cara menuju ke suatu tempat
- Tata Bahasa: Kalimat sederhana
- Kosakata yang dipelajari: Kosakata yang berhubungan dengan tempat dan arah. Kosakata rambu lalu lintas.

7. Unit A.1.8.

- Standar Kompetensi: meminta dan memberi informasi mengenai tingkah laku dan kegiatan orang, binatang, dan fungsi benda
- Tata Bahasa: Kalimat sederhana
- Kosakata yang dipelajari: Kosakata yang berhubungan dengan frekuensi, kegiatan sehari-hari, kesukaan, benda-benda di rumah.

8. Unit A.1.9.

- Standar Kompetensi meminta dan memberi informasi mengenai ciri-ciri orang, binatang, dan benda.
- Tata Bahasa: Kalimat sederhana
- Kosakata yang dipelajari: Kosakata warna, bentuk, dan benda. Kosakata mengenai binatang dan orang. Kosakata jenis-jenis pakaian.

Media Pembelajaran *Flash Card* / Kartu

Manusia memiliki ingatan yang terbatas yang telah dibuktikan oleh hipotesis oleh Herman Ebbinghaus, maka dibuatlah sebuah sistem untuk membantu orang tetapi mengingat dengan cara merepetisi yang disebut dengan *spaced repetition*.

Spaced repetition adalah adalah teknik pembelajaran berbasis bukti yang biasanya dilakukan dengan flash card. Flash card yang baru diperkenalkan dan lebih sulit akan diulang lebih sering sementara flash card yang lebih lama dan lebih mudah akan lebih jarang diulang agar mengeksplorasi efek jarak psikologis. *Spaced repetition* telah terbukti meningkatkan tingkat pembelajaran. (Smolen, Paul; Zhang, Yili; Byrne, John H., 2016)

Sistem *spaced repetition* menggunakan sistem Leitner. Sistem Leitner dibuat oleh peneliti Jerman bernama Sebastian Leitner. Metode ini menggunakan sejumlah kotak untuk melacak ketika Anda perlu mempelajari setiap *flash card*.

Dalam sistem ini, kartu yang dijawab dengan benar diajukan ke kotak berikutnya, yang jarang muncul, sementara kartu masih salah kembali ke kotak pertama.

Menurut Tejo Nurseto (2011) *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau

foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. Gambar-gambar merupakan rangkaian pesan dilengkapi dengan keterangan setiap gambar di bagian bawah simbol atau gambar. *Flash card* hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa. Kelebihan *flash card* antara lain mudah dibawa, praktis, gampang diingat, menyenangkan.

Korteks visual adalah bagian otak dimana rangsangan visual ditafsirkan. Ini telah dikembangkan dengan sangat baik selama evolusi dan itulah sebabnya satu gambar bernilai ribuan kata. Jika melihat dari angka dan detail yang tersimpan dalam sebuah gambar dan kemudahan dimana memori dapat menyimpan, dapat diketahui bahwa kemampuan otak memproses informasi verbal jauh lebih rendah daripada kemampuan memproses visual. Hal yang sama mengacu pada memori. Representasi grafis dari informasi biasanya jauh lebih tidak stabil. (Wozniak, 1999)

Analisis Kebutuhan Materi Pembelajaran

Untuk pembelajaran BIPA di tingkat dasar atau A1-A2, menurut wawancara dengan beberapa mahasiswa dan dosen, dirasa kesulitan untuk tingkat dasar adalah menghafalkan kosakata dalam bahasa Indonesia. Kecepatan penguasaan bahasa dari setiap peserta didik bervariasi tergantung kemampuan tangkap materi mereka sendiri dan bahasa yang telah mereka ketahui sebelumnya.

Kebutuhan dari konsumen/peserta BIPA tingkat pemula yang menginginkan media pembelajaran BIPA yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara mereka (Ramliyana, 2018).

Buku Sahabatku Indonesia yang digunakan sebagai pegangan atau dasar pembelajaran masih memiliki banyak kekurangan sehingga diperlukan media pendukung untuk proses pembelajaran. Menurut pengalaman, ada kesulitan dalam penggunaan buku Sahabatku Indonesia sendiri karena buku Sahabatku Indonesia adalah buku yang terintegrasi. Peserta kelas yang tidak mengetahui konsep bahasa Indonesia sama sekali masih mengalami kesulitan dalam memahami buku tersebut. (Wijaya, H.P.S, Wawancara, 2020).

Dalam mempelajari sebuah bahasa sangatlah penting untuk membangun konsep di awal. Konsep yang perlu dikuasai seperti penguasaan terhadap kalimat-kalimat sederhana, subjek predikat objek, dan berfokus kepada seribu kata paling umum yang digunakan dalam bahasa tersebut. Menurut Webb (2018), cara paling efektif untuk berbicara bahasa dengan cepat adalah dengan mempelajari 800 hingga 1000 kata yang paling sering muncul di bahasa tersebut dan menghafal kata tersebut. Setelah mempelajari seribu kata paling umum di bahasa tersebut, bahasa tersebut

akan terasa lebih mudah. Itu mengapa mempelajari kosakata dalam bahasa tujuan sangatlah penting.

Selain itu, pada umumnya buku pelajaran bahasa memiliki dua buku pegangan yaitu buku diktat atau buku paket dan buku latihan atau *workbook* untuk latihan lanjutan agar peserta dapat mengingat kembali bahasa yang barusan dipelajari, untuk buku Sahabatku Indonesia sendiri digabung menjadi satu. Bobot latihan dalam buku sendiri masih kurang untuk melatih ingatan peserta kelas.

Teks bacaannya tidak menarik karena teks bacaan tidak memiliki muatan budaya, seharusnya membawa lebih menarik dengan muatan budaya Indonesia. Ada 'gap' antara bahasa Indonesia yang formal dan non-formal. Bahasa Indonesia yang diajarkan di kelas berbeda dengan bahasa Indonesia yang sehari-hari digunakan oleh orang.

Susunan buku sesuai bab kurang sesuai, seperti kosakata bahasa kata sifat, warna, dan lain-lain seharusnya berada di depan tetapi di buku Sahabatku Indonesia diletakkan di bab akhir buku tingkat A1. Kosakata tersebut dibutuhkan di depan karena sering kali digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu, tetapi peserta kelas belum mempelajari sehingga membuat mereka semakin sulit.

Konsep Perancangan

Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk memperkuat pengetahuan bagi pembelajar tingkat dasar (A1) Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing. Salah satu kemampuan dasar yang perlu dikuasai oleh pembelajar adalah kosa kata agar dapat lebih mengerti dan menggunakan dalam proses komunikasi dengan Bahasa Indonesia. Selain itu, media pembelajaran ini didesain untuk mengakomodasi kelas, agar terjadi interaksi di dalamnya dan bukan hanya pembelajaran satu arah melainkan dua arah serta meningkatkan rapport dan berguna sebagai *ice breaking* dalam kelas.

Media pembelajaran ini akan memiliki tema utama materi BIPA tingkat dasar, terutama materi yang berada di tingkat A1 dan materi lain yang masih berhubungan dengan tema di A1 tetapi belum dibahas sepenuhnya dalam buku Sahabatku Indonesia, seperti tambahan kosakata baru yang masih berada di satu tema yang sama dan berhubungan.

Topik dan Tema Pembelajaran (Pokok Bahasan)

Kata kunci atau tema dari media pembelajaran ini adalah ingin membuat pembelajaran yang *fun* dan *friendly*. Mencerminkan dari pendapat orang luar negeri yang datang ke Indonesia mayoritas merasa

orang Indonesia adalah orang yang ramah dan baik kepada orang asing sekalipun, permainan ini juga ingin menggambarkan value tersebut.

Brand Archetypes adalah sebuah teori yang didasarkan pada teori psikolog Swiss Carl Jung yang berpendapat bahwa manusia memiliki kecenderungan dasar untuk menggunakan simbolisme untuk memahami konsep. (thehartford, n.d.) Jika dilihat dari sisi *brand archetypes*, media pembelajaran ini dapat dikategorikan sebagai *Jester*. *Brand voice* yang digunakan dalam *brand archetype jester* adalah *fun loving, playful, togetherness, dan optimistic*. Kata kunci tersebut akan diterapkan dalam proses merancang media pembelajaran ini.

Dari tema-tema tersebut maka dipilih nama Main Kata! sebagai nama dari permainan. Nama menggunakan bahasa Indonesia sebagai ciri khas pembelajaran Bahasa Indonesia dan kata-kata yang digunakan sederhana agar mudah diingat oleh orang yang baru saja belajar Bahasa Indonesia, selain itu kata-kata cukup netral agar dapat dikembangkan ke bentuk permainan kata lainnya.

Secara umum akan menggunakan media utama berbentuk kartu. Kartu dibuat sederhana karena kartu ini sebagai media dengan tujuan utama untuk membantu menghafalkan kata-kata dalam bahasa Indonesia. Secara prinsip kartu ini memiliki 3 prinsip yaitu

- 1) Mudah digunakan. Mengingat *target audience* adalah pemula dalam bahasa Indonesia, jika menggunakan mekanisme yang terlalu sulit khawatirnya akan sulit untuk dimengerti.
- 2) *Versatile* atau serba guna. Mirip seperti kartu remi yang bisa digunakan sebagai berbagai permainan sekaligus. Kartu ini dapat digunakan dengan berbagai cara, oleh berbagai jumlah pemain tergantung situasi.
- 3) Memiliki muatan budaya. Secara desain kartu akan memiliki muatan budaya sedikit-sedikit. Salah satu karakteristik dari pembelajar BIPA adalah karena mereka orang dewasa mereka suka membicarakan topik yang aktual seperti hubungan manusia, peristiwa, dll (Sugino, 1995). Tetapi, untuk pemula akan terlalu kompleks mempelajari ide-ide tersebut saat mereka belum bisa mengerti dan mengekspresikan diri sehingga topik aktual yang dipilih adalah muatan budaya. Muatan budaya akan dibuat melalui beberapa kartu yang khas Indonesia.

Karakteristik Target Audience

- a. Demografis
 - Mahasiswa yang berasal dari negara selain dari Indonesia
 - Usia 18 hingga 35 tahun
 - Laki-laki dan perempuan

- Kelas sosial menengah ke atas (B-A)
- b. Geografis
 - Berdomisili di Surabaya.
- c. Psikografis
 - Menginginkan untuk belajar lebih mengenai budaya dan Bahasa Indonesia.
 - Suka belajar hal baru.
 - Sudah memiliki pengetahuan / insight sendiri dari budaya yang berbeda.
- d. Behaviorial
 - Mengerti bahasa Inggris.
 - Suka untuk mengekspresikan diri mereka, untuk mempresentasikan sesuatu dan untuk mengekspresikan opini.
 - Menyukai untuk membahas hal-hal yang aktual
 - Suka bertanya.
 - Masih terpengaruh dengan bahasa pertama mereka.

Format Desain Media Pembelajaran

Flash card atau kartu kata-kata akan didesain berukuran 63 x 88 mm. Jumlah kartu total kartu adalah masing-masing 128 kartu primer dan sekunder untuk mewakili 128 kata dasar yang dibahas dan dibagi dalam empat kategori atau tema yang terdapat dalam dalam materi buku A1 Sahabatku Indonesia.

Akan dibuat 4 set kartu dengan 4 tema yang berbeda sehingga totalnya ada 128 kartu. Satu set kartu berisi 32 kartu primer dan 32 kartu sekunder dalam tema yang sama dengan ilustrasi. Dibuat 32 kartu agar bisa dibagi 4 dengan genap untuk empat pemain. Tema yang akan diangkat adalah kata sifat fisik, emosi, pakaian, dan hobi.

Dalam setiap set, kartu akan dibagi dalam dua warna yang berbeda. Kartu jenis pertama adalah kartu primer yang berisi sebuah kata dalam Bahasa Indonesia dan gambar yang menggambarkan kata-kata tersebut. Kartu jenis kedua adalah kartu sekunder yang berisi kata-kata tersebut dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan contoh kata-kata tersebut dalam sebuah kalimat. Contohnya seperti kartu primer akan bertuliskan 'Celana' dengan gambar celana, sementara kartu sekunder akan diisi dengan tulisan 'Trousers' serta contoh kalimat seperti 'Ibu membeli celana di mall.'

Media pendukung akan berupa sebuah buku petunjuk yang menjelaskan isi konten kartu apa saja dan kegunaannya serta petunjuk cara bermain dan akan diberikan bonus berupa set stiker di dalamnya.

Kartu ini digunakan sebagai permainan dengan beberapa cara sekaligus. Semua permainan dapat menggabungkan beberapa dek sekaligus untuk kesulitan lebih tinggi. Kartu dapat digunakan oleh usia 10 tahun ke atas, untuk pemain dua hingga lima orang untuk waktu permainan sekitar 15 menit atau lebih.

Cara bermain dibuat dengan tujuan untuk mengulang kata beberapa kali agar dapat meningkatkan retensi ingatan dan meningkatkan interaksi antar pemain. Cara bermainnya dengan menggunakan permainan interaktif seperti tebak gambar, tebak kata, jodoh-jodohan, dan setan-setanan.

Komponen Permainan

- 32 kartu primer
- Terdiri dari 26 kartu normal dan 6 kartu dengan tanda khusus (untuk mengaktifkan kartu aksi)
- 32 kartu sekunder
- 1 buku peraturan
- 6 jenis kartu aksi (opsional bisa dipakai atau tidak) terdiri dari:

- 1 kartu Lewati (fungsinya untuk melewati urutan diri sendiri atau orang lain.)
- 1 kartu Kesempatan Kedua (fungsinya untuk menebak atau mengulangi kedua kali—jika tebakan pertama salah atau salah pengucapan)
- 1 Putar balik (Fungsinya untuk memutar balik urutan pemain)
- 1 Tambah 1 kartu ke dek
- 1 Buang 1 kartu dari dek
- 1 Kartu perkenalkan. (fungsinya jika mendapatkan kartu ini harus memperkenalkan satu orang dengan giliran setelah pemain. Jika berhasil, bisa menjadi *wildcard* sebagai menggantikan fungsi kartu lainnya atau menambah satu poin, jika tidak berhasil tidak memiliki efek apa-apa)

Konsep Visual

- *Tone Colour* (tone warna)

Media pembelajaran ini ditujukan untuk dewasa muda yang adalah pemula dalam bahasa Indonesia sehingga elemen yang berusaha untuk ditonjolkan adalah fun dan bersahabat. Warna-warna terang dipilih karena warna tersebut menarik perhatian dan terkesan ceria. Color palette utama dalam desain ini adalah #3C5AA8, #FBB040, #F15B5D, #8FC1E6, #3FB763



Gambar 1. Color Palette utama yang digunakan dalam desain

- Design Type/Tipografi (jenis font)

**the quick
brown fox
jumps over a
lazy dog**

Gambar 2. Typeface Prima sebagai typeface utama

the quick brown
fox jumps over
the lazy dog

Gambar 3. Typeface Proxima Nova sebagai typeface untuk body copy

Untuk mendukung kesan *fun* dan *friendly* yang ingin diterapkan untuk media pembelajaran ini akan dipilih typeface yang tidak terkesan terlalu kaku, sehingga pilihannya jatuh kepada typeface Prima yang memberikan kesan unik untuk header.



Gambar 4. Logo Main Kata



Gambar 5. Detail Kartu Primer Bagian Depan dan Belakang



Gambar 6. Detail Kartu Sekunder Bagian Depan dan Belakang



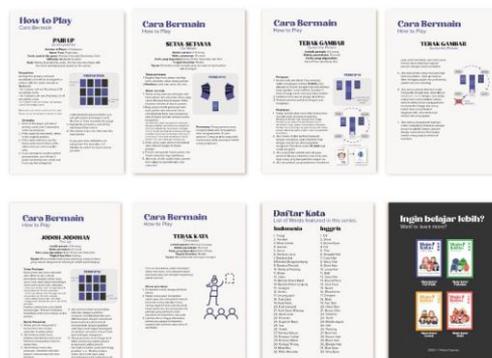
Gambar 7. Packaging Atas Main Kata



Gambar 8. Contoh Kartu Primer



Gambar 9. Contoh Kartu Sekunder



Gambar 11. Buku Cara Bermain Main Kata



Gambar 12. Packaging Sisi Bawah Main Kata



Gambar 10. Buku Cara Bermain Main Kata



Gambar 13. Dek Kartu Aksi



Gambar 14. Desain dalam *totebag*



Gambar 15. Desain dalam Kaos

Simpulan

Selama ini pembelajaran materi Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) membutuhkan baru menggunakan media utama materi pembelajaran BIPA dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan hanya menggunakan buku 'Sahabatku Indonesia' saja, dimana dosen BIPA merasa bahwa materi di buku Sahabatku Indonesia terasa terlalu sulit untuk orang yang baru pertama kali belajar Bahasa Indonesia sehingga dibutuhkan semacam 'jembatan' menuju ke buku Sahabatku Indonesia.

Permainan kartu Main Kata! Dibuat sebagai 'jembatan' terutama untuk memperkenalkan kata-kata Bahasa Indonesia setingkat A1. Permainan dibuat dalam bentuk *card game* karena disesuaikan sebagai media pembelajaran yang optimal dalam format kelas, dirancang untuk mensimulasi interaksi antara pemain dan cocok sebagai *ice breaker* bagi kelas. *Card game* dapat dimainkan dengan berbagai mekanisme agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan jumlah pemain. Mekanisme permainan juga dirancang agar pemain mengulangi kata-kata lebih dari sekali agar retensi ingatan lebih tinggi serta tidak melupakan aspek kesenangan dalam permainan. Secara keseluruhan, diharapkan permainan ini dapat

meningkatkan minat penutur asing yang baru mau memulai belajar Bahasa Indonesia.

Daftar Pustaka

Adryansyah, (2012, June 25). PROFIL BIPA BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBINAAN BAHASA. Retrieved January 20, 2020 from http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/info_bipa

Darmasiswa Scholarship Program. (n.d.). Darmasiswa. Retrieved January 29, 2020 from <https://darmasiswa.kemdikbud.go.id/about-us-2/>

Ebbinghaus, H. (1885/1913). Memory: A Contribution to Experimental Psychology. Retrieved from <http://psychclassics.yorku.ca/Ebbinghaus/index.htm>

Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).

Ramliyana, R. (2018). Design of the board of environmental series and time to improve skills to speak BIPA students. *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 120-126.

Sagar-Fenton, B. & McNeill, L. (2018). How many words do you need to speak a language? BBC. Retrieved from <https://www.bbc.com/news/world-44569277>

Smolen, P., Zhang, Y., & Byrne, J. H. (2016). The right time to learn: mechanisms and optimization of spaced learning. *Nature Reviews Neuroscience*, 17(2), 77.

Sugino, S. (1995). Pendekatan Komunikatif-Integratif-Tematis dalam Pengembangan Bahan dan Metodologi Pengajaran BIPA di Indonesia. Kongres BIPA 1995 Fakultas Sastra Universitas Indonesia Jakarta.

What Are Brand Archetypes? (n.d.) The Hartford. Retrieved April 3, 2020 from <https://www.thehartford.com/business-insurance/strategy/brand-archetypes/what-are-brand-archetypes>

Wojowasito, S. (1976). *Perkembangan Ilmu Bahasa (Linguistik) Abad 20*. Bandung: Shinta Dharma.

Wozniak, P. (1999). Supermemo. Retrieved April 3, 2020 from <https://www.supermemo.com/en/archives1990-2015/articles/20rules>