

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pada tanggal 28 Oktober 1929, bertepatan dengan Sumpah Pemuda, bahasa Indonesia secara resmi diikrarkan menjadi bahasa nasional Republik Indonesia dan bahasa persatuan bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia secara resmi ditetapkan sebagai bahasa negara dalam UUD 1945 Pasal 36. Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang hidup yang terus menghasilkan kosakata-kosakata baru seiring perkembangan dan kemajuan zaman, baik melalui penciptaan maupun penyerapan dari bahasa daerah dan bahasa asing. Proses ini menyebabkan bahasa Indonesia berbeda dari varian bahasa Melayu, sehingga bahasa Indonesia tidak dapat disamakan dengan bahasa Melayu karena banyaknya perbedaan antara keduanya.

Antusiasme warga negara lain, terutama mahasiswa asing terhadap bahasa Indonesia sangat tinggi. Pangesti Wiedarti, Ketua Satgas Program Darmasiswa Republik Indonesia (DRI), dalam Program DRI menyatakan bahwa bahasa Indonesia menjadi jurusan favorit para peserta. Pada tahun 2012 sebanyak 65% peserta memilih bahasa Indonesia, 30% memilih jurusan seni-budaya, 3% memilih *culinary & tourism*, dan lain-lain sebanyak 2% (Latief M., 2013). Program DRI merupakan program beasiswa bagi mahasiswa asing untuk belajar di Indonesia. Beasiswa ini berlaku bagi mahasiswa yang negaranya memiliki hubungan diplomatik dengan Indonesia.

Fakta tersebut mendukung usaha Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) untuk meningkatkan fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa perhubungan luas pada tingkat antarbangsa melalui Program BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing). BIPA adalah program pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia (berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan) bagi penutur asing (Latief M., 2013).

Walaupun BIPA telah berkembang cukup lama semenjak dirintis pada tahun 1990-an, namun perkembangan media pembelajarannya, khususnya media

pembelajaran digital interaktif dinilai masih sangat kurang. Ini terbukti dari hasil survei terhadap 30 orang responden yang telah mengikuti pelatihan menjadi pengajar BIPA menunjukkan perlunya sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan pada perangkat ponsel cerdas Android untuk membantu proses pembelajaran BIPA. Survei dilakukan dengan cara membagi responden ke dalam 2 kelompok. Kelompok A terdiri dari 22 orang responden yang pernah mengikuti pelatihan BIPA dan pernah atau sedang mengajar BIPA, sedangkan Kelompok B terdiri 8 dari orang responden yang pernah mengikuti pelatihan BIPA tetapi belum pernah mengajar BIPA. Sebanyak 22 orang menyatakan pernah mengikuti pelatihan BIPA dan juga pernah atau sedang mengajar BIPA. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 90,9% (20 orang) responden kelompok A dan 87,5% (7 orang) responden kelompok B menyatakan perlu adanya sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan pada perangkat Android demi menunjang proses pembelajaran BIPA.

Sebuah penelitian berjudul *Educational Games – Are They Worth The Effort?* yang dilakukan oleh Per Backlund dan Maurice Hendrix menyatakan bahwa *game* edukasi berdampak positif terhadap proses pembelajaran. Backlund dan Hendrix melakukan studi empiris terhadap 40 karya ilmiah mengenai *game* edukasi yang dinilai berkualitas yang mencakup beberapa topik, salah satunya adalah mengenai *game* edukasi *second language*, atau bahasa kedua. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa 29 dari 40 karya ilmiah menyatakan bahwa *game edukasi* memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran, 7 bernilai netral, 2 bernilai negatif, dan 2 bernilai tidak jelas (*unclear*).

Berdasarkan hasil survei dan penelitian oleh Backlund dan Hendrix yang menunjukkan efektivitas positif *game* edukasi terhadap proses pembelajaran, maka sebagai upaya untuk membantu proses peningkatan penguasaan Bahasa Indonesia para pemelajar BIPA, peneliti memutuskan untuk membuat sebuah media pembelajaran berupa *game* yang dapat digunakan pada perangkat Android. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Game Ayo Belajar Bahasa Indonesia Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA)”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Masalah yang ada pada program Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) adalah sebagai berikut:

1. Orang asing kesulitan untuk dapat belajar secara otodidak karena kurangnya media pembelajaran digital.
2. Diperlukannya media pembelajaran digital interaktif untuk menunjang proses pembelajaran BIPA.
3. Media pembelajaran digital seperti apa yang dinilai cocok untuk menunjang proses pembelajaran BIPA.

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat media pembelajaran yang dapat membantu orang asing dalam mempelajari BIPA secara otodidak.
2. Membuat media pembelajaran digital interaktif untuk menunjang proses pembelajaran BIPA.
3. Menentukan model media pembelajaran digital yang dinilai cocok untuk menunjang proses pembelajaran BIPA.

## **1.4. Batasan Masalah Penelitian**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dibuat berdasarkan buku materi BIPA jenjang A1 berjudul Sahabatku Indonesia.
2. Media pembelajaran hanya memuat 3 kompetensi, yaitu membaca, menyimak dan menulis.
3. Media pembelajaran dibuat untuk berjalan pada perangkat Android minimal versi 4.0 (KitKat).
4. Media pembelajaran dibuat khusus, tetapi tidak terbatas untuk digunakan oleh orang asing.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Beberapa manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Bagi Peneliti**  
Penulis dapat mengembangkan dan mengaplikasikan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan.
2. **Bagi Pemelajar BIPA**  
Media pembelajaran yang dibuat dapat digunakan untuk belajar Bahasa Indonesia di manapun karena dibuat untuk perangkat Android.
3. **Bagi Pengajar BIPA**  
Media pembelajaran yang dibuat dapat digunakan sebagai media untuk membantu proses mengajar Bahasa Indonesia kepada orang asing.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan ini diuraikan sebagai berikut:

1. **BAB I PENDAHULUAN**  
Menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, metode penelitian, waktu dan tempat penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan ini.
2. **BAB II STUDI PUSTAKA**  
Berisikan tentang semua penjelasan mengenai teori, metodologi dan komponen yang digunakan dalam penulisan penelitian ini.
3. **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**  
Berisikan uraian permasalahan dan rancangan algoritma atau program yang akan dibuat dan dikembangkan berdasarkan masalah yang ada.

4. **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Berisikan uraian tentang bagaimana program dibuat mulai dari analisis sistem sampai perancangan sistem.

5. **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Berisikan uraian tentang jalannya pengujian bertahap program yang dibuat yang berisi implementasi dan pengujian.

6. **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Uraian dari hasil yang dicapai sesuai permasalahan yang dibahas dalam bab IV dan produk yang sudah dibuat serta berisi masukan-masukan yang membangun untuk pengembangan keilmuan atau yang bersifat administratif.