

**PENGEMBANGAN MEDIA SIJABI: SIMULASI JUAL BELI BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN KETERAMPILAN
BERBICARA BIPA LEVEL 2**

A.M.D. Damayanti¹, Suyatno², F. Inayatillah³

¹²³Pendidikan Bahasa Indonesia
Universitas Negeri Surabaya
Surabaya, Indonesia

¹24021475008@mhsunesa.ac.id, ²suyatno@unesa.ac.id, ³fafiinayatillah@unesa.ac.id

Abstrak

Jual beli menjadi aktivitas yang tidak terlepas dalam kehidupan, salah satunya bagi pemelajar BIPA untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari di Indonesia. Namun, dalam implementasinya kerap dijumpai kesalahan berbahasa dan kurangnya kepercayaan diri pemelajar BIPA saat berinteraksi jual beli di Indonesia dengan penutur asli Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan multimedia interaktif Sijabi untuk pemelajar BIPA level 2 pada situasi jual beli di Indonesia. Jenis penelitian yang diterapkan adalah R&D dengan model 4D Thiagarajan. Subjek penelitian adalah pemelajar BIPA level 2 dengan menggunakan teknik *purposive* dan *convenience sampling* dengan memilih subjek sesuai dengan kriteria, yaitu pemelajar BIPA level 2 karena terdapat materi *Belanja di Pasar* dalam buku *Sahabatku Indonesia* yang mempelajari penggunaan bahasa Indonesia saat interaksi jual beli. Adapun validator dalam penelitian ini terdiri atas ahli materi, media, dan bahasa untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan berupa angket beserta skala likert. Data yang diperoleh dianalisis berdasarkan hasil validasi para ahli untuk mengetahui kelayakan media dan angket yang diisi oleh pemelajar BIPA level 2 untuk mengetahui kepraktisan media. Adapun hasil penelitian menunjukkan 81,75% diperoleh dari ahli media, 84% dari ahli materi, dan 83% dari ahli bahasa yang termasuk kategori "Sangat Layak". Dilengkapi dengan hasil respons pemelajar BIPA level 2 menunjukkan kriteria "Sangat Praktis" dengan persentase sebesar 83%. Kesimpulannya, pengembangan Sijabi sangat layak dan praktis untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi pemelajar BIPA level 2 terutama pada unit jual beli.

Kata kunci: Jual Beli; Keterampilan Berbicara; Multimedia Interaktif; Pemelajar BIPA; Sijabi

Abstract

Buying and selling is an inseparable activity in life, one of which is for BIPA learners to meet their daily needs in Indonesia. However, in its implementation, BIPA learners often encounter language errors and a lack of confidence when interacting with native Indonesian speakers. The purpose of this study is to develop interactive multimedia Sijabi for BIPA level 2 learners in buying and selling situations in Indonesia. The type is R&D with the 4D Thiagarajan model. The research subjects are BIPA level 2 learners using purposive and convenience sampling techniques by the criteria, namely BIPA level 2 learners because there is material on Shopping in the Market in the book Sahabatku Indonesia which studies the use of Indonesian during buying and selling interactions. The validators in this study consist of material, media, and language. The instrument used is a questionnaire with a Likert scale. The data obtained were analyzed based on the results of expert validation to determine the feasibility of the media and questionnaires filled out by BIPA level 2 learners to determine the practicality. The results of the study showed that 81.75% were obtained from media experts, 84% from material experts, and 83% from language experts, which were included in the "Very Feasible" category. This was complemented by the results of BIPA level 2 learner responses showing the "Very Practical" criteria with a percentage of 83%. In conclusion, the development of Sijabi is very feasible and practical to be implemented in Indonesian language learning for BIPA level 2 learners, especially in the buying and selling unit.

Keywords: Buying and Selling; Speaking Skills; Interactive Multimedia; BIPA Learners; Sijabi

PENDAHULUAN

Transaksi jual beli merupakan aktivitas yang tidak terpisahkan dari masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan jual beli tidak hanya melibatkan pertukaran barang dan jasa, tetapi juga komunikasi yang efektif antara kedua tokoh utama, yaitu penjual dan pembeli (Februari et al., 2023; Massyyad et al., 2024; Rivaldhy et al., 2024). Jual beli sebagai kegiatan yang mendasar memaksa seseorang untuk terjun langsung berinteraksi dengan penjual untuk memenuhi kebutuhan. Dalam proses pemenuhan kebutuhan melalui jual beli tersebut. Terlebih lagi di Indonesia, bahasa yang digunakan dalam kegiatan jual beli bersifat khas baik pada konteks pasar tradisional maupun modern. Adapun kekhasan yang dimaksud adalah penggunaan bahasa Indonesia yang dipadukan dengan nilai budaya tutur, strategi tawar-menawar, dan frasa maupun kalimat yang kerap dituturkan oleh penutur asli Indonesia. Oleh sebab itu, pemahaman terhadap bahasa yang digunakan dalam transaksi menjadi penting, terutama bagi pemelajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) di Indonesia.

Urgensi pemahaman bahasa Indonesia dalam transaksi jual beli menjadi media pembelajaran penting bagi pemelajar BIPA karena relevan untuk melatih kemampuan berkomunikasi dalam memenuhi kebutuhan keseharian secara mandiri (Ambarsari & Rivanti, 2023; As'ari, 2023). Namun, dalam implementasinya kerap dijumpai pemelajar BIPA menghadapi berbagai kendala ketika berinteraksi langsung di pasar tradisional, supermarket, maupun toko daring (Nada, 2024). Kesalahan dalam pemilihan kosakata dan ungkapan kerap terjadi sehingga menjadikan makna tuturan yang disampaikan kurang dipahami oleh lawan bicara. Selain itu, pemelajar BIPA juga kerap mengalami kendala dalam aspek intonasi dan pelafalan (Eldiana, 2023). Intonasi yang kurang tepat dapat memengaruhi makna suatu kalimat dalam bahasa Indonesia. Meskipun pada dasarnya intonasi antara bahasa asal negara dengan bahasa Indonesia memiliki perbedaan, tetapi pemelajar BIPA perlu mempelajari pelafalan intonasi bahasa Indonesia yang benar. Hal tersebut, dapat menyebabkan kesalahpahaman dalam komunikasi. Begitu pula dengan pelafalan yang kurang jelas dapat menyebabkan kesulitan bagi lawan tutur, yaitu penutur asli bahasa Indonesia dalam konteks jual beli ini.

Adapun kendala lain yang sering dihadapi oleh pemelajar BIPA adalah kurangnya kesiapan dalam berinteraksi secara spontan dalam transaksi jual beli (Nada, 2024). Hal tersebut, biasanya diakibatkan oleh kurang matangnya bekal pemelajar BIPA dalam konteks berbicara saat dalam situasi jual beli. Selain itu, kurang interaktif dan fleksibel materi yang diperoleh juga dapat memicu kesiapan pemelajar BIPA dalam mempraktikkan percakapan jual beli dalam keseharian (Anastasya et al., 2025; Sibarani et al., 2024). Dalam situasi nyata, komunikasi bersifat tidak terduga dan cepat. Pemelajar BIPA yang belum terbiasa dengan pola komunikasi yang cepat merasa canggung atau bingung dalam merespons percakapan yang terjadi (Listrikasari, 2024). Hal tersebut menghambat kelancaran komunikasi dan dapat menimbulkan rasa kurang percaya diri dalam berinteraksi dengan penutur asli. Hambatan dalam berkomunikasi itu juga dapat menghambat aktivitas lainnya, salah satunya adalah tidak terpenuhinya kebutuhan yang bersifat urgen. Padahal, dalam mempelajari suatu bahasa akan lebih cepat apabila praktik langsung dengan penutur bahasa target, misalnya dalam aktivitas jual beli.

Permasalahan tersebut kerap muncul akibat pembelajaran di kelas yang bersifat terbatas pada latihan dialog tertulis tanpa praktik langsung. Padahal, materi *Belanja di Pasar* yang memuat transaksi jual beli menjadi kemampuan komunikasi yang eksplisit termuat dalam buku *Sahabatku Indonesia Level 2*. Permasalahan itu, memerlukan inovasi antara kesenjangan materi ajar dengan pengalaman nyata dengan mengembangkan media pembelajaran yang komunikatif, kontekstual, serta berbasis teknologi. Adapun inovasi yang dapat menjawab permasalahan tersebut adalah implementasi multimedia interaktif berupa simulasi pasar virtual Sijabi yang memberikan pengalaman pelajar menyerupai situasi nyata. Penggunaan media tersebut memberikan kemudahan bagi pemelajar BIPA dalam berlatih secara mandiri maupun berkelompok secara fleksibel dan bertahap guna terjun langsung ke pasar modern maupun tradisional. Sijabi juga dapat membantu pemelajar BIPA menguasai ungkapan dan kosakata jual beli, praktik langsung dengan pelafalan yang tepat, serta berinteraksi dengan spontan dalam berbagai konteks transaksi (Fauzan et al., 2023; Febriana et al., 2024; Hadi Wibowo & Vidya

Asteria, 2023; Kurniasih & Artikel, 2021; Qoil & Vidya, 2023). Simulasi pasar virtual tersebut menjadikan pemelajar dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, efektif, dan aplikatif dalam kehidupan nyata.

Penelitian terdahulu yang relevan mendukung pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Nugraha (2023) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa web untuk pemelajar BIPA pemula dengan hasil pengujian layak untuk diimplementasikan, persamaan dengan penelitian ini dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital sedangkan perbedaan yang menonjol adalah metode, tujuan, dan model pengembangan yang digunakan. Kedua, Damawanti et al., (2025) yang menunjukkan hasil penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterampilan menulis, partisipasi, dan pemahaman pemelajar BIPA dalam mengonstruksikan cerita, persamaan dengan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif sedangkan perbedaan yang menonjol tampak pada sasaran keterampilan dan subjek penelitian. Berdasarkan kedua penelitian terdahulu tersebut ditemukan novelty perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif, tetapi lebih dari itu media pembelajaran dapat dikembangkan dengan menggabungkan multimedia disertai dengan konteks nyata untuk melatih pemelajar BIPA dalam menghadapi situasi nyata.

Inovasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam bentuk simulasi pasar virtual perlu dikembangkan. Hal tersebut dapat menjadi solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan pembelajaran keterampilan berbicara pemelajar BIPA level 2 yang masih terbatas pada latihan dialog sederhana di kelas tanpa memberikan pengalaman mendekati situasi nyata. Kerap dijumpai, pemelajar BIPA level 2 kesulitan dalam menggunakan ungkapan maupun kosakata jual beli yang tepat saat berinteraksi langsung. Tujuan makalah ini adalah mengembangkan media Sijabi untuk memudahkan pemelajar dalam mempelajari konteks dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan konteks jual beli baik pada situasi tradisional maupun modern. Oleh sebab itu, penelitian berjudul "Pengembangan Media Sijabi: Simulasi Jual Beli Berbasis Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara BIPA Level A2" perlu dikaji mendalam.

METODE

R&D atau *Research and Development* menjadi jenis penelitian yang digunakan dengan pendekatan model 4D yang dicetuskan oleh Thiagarajan. Model pengembangan tersebut terdiri atas empat tahapan, yaitu 1) *define*, yang kerap dipahami sebagai tahap analisis kebutuhan yang diperlukan oleh pemelajar berdasarkan permasalahan yang ada; 2) *design*, rancangan konsep media yang dikembangkan berserta perangkat yang digunakan; 3) *development*, tahap pengembangan yang memuat uji validitas dan kelayakan media yang dikembangkan dengan mempertimbangkan kepraktisan disertai evaluasi produk; dan 4) *dissemination*, tahap ini dipahami sebagai penyebaran produk yang telah dikembangkan. Pertama *define* yang kerap dipahami sebagai tahap analisis kebutuhan.

Prosedur penelitian sesuai dengan runtutan model 4D mulai dari tahap *define* setelah memperoleh kebutuhan berdasarkan permasalahan yang ada kemudian ditetapkanlah produk yang dikembangkan. Selanjutnya, mulai mendesain produk yang dibuat, yaitu multimedia interaktif Sijabi sesuai dengan rangkaian tahap *design*. Desain yang sudah matang kemudian memasuki tahap *development* dengan memvalidasi produk kepada ahli media, materi, dan bahasa untuk mengetahui kelayakan media. Selain itu, produk juga perlu dilakukan uji kepraktisan melalui penilaian respons pemelajar. Terakhir, setelah mengetahui kelayakan dan kepraktisan produk maka perlu *dissemination* dengan menyebarkan melalui implementasi pembelajaran.

Penelitian ini melewati serangkaian tahapan pengembangan model 4D yang hanya sampai pada tahapan *development* karena keterbatasan penelitian yang ada yang dilakukan pada 26 - 28 Mei 2025. Subjek penelitian adalah pemelajar BIPA level 2 dengan menggunakan teknik *purposive* dan *convenience sampling* dengan memilih subjek sesuai dengan kriteria, yaitu pemelajar BIPA level 2 pada level ini terdapat materi *Belanja di Pasar* dalam buku *Sahabatku*

Indonesia oleh Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2019 yang mempelajari penggunaan bahasa Indonesia saat interaksi jual beli. Adapun validator dalam penelitian ini terdiri atas ahli materi, media, dan bahasa untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Uji coba penelitian dilakukan di luar kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif Sijabi yang bersifat fleksibel dan efisien untuk menentukan kepraktisan media.

Data yang diperoleh dianalisis berdasarkan hasil validasi para ahli untuk mengerahui kelayakan media dan angket yang diisi oleh pemelajar BIPA level 2 untuk mengetahui kepraktisan media. Instrumen yang diperlukan dalam penelitian ini adalah angket untuk memperoleh penilaian kelayakan dari para ahli pada multimedia interaktif Sijabi dan respons pemelajar untuk mengetahui kepraktisan saat menggunakan media. Nilai yang diperoleh menggunakan skala likert untuk mengetahui gambaran nilai secara langsung. Hasil kelayakan tersebut kemudian diinterpretasikan sesuai dengan tabel kriteria kelayakan. Lain halnya dengan nilai kepraktisan multimedia interaktif Sijabi menggunakan angket. Hasil yang diperoleh ditampilkan melalui persentase. Adapun kategori skala yang digunakan dalam penilaian dipaparkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Skala Likert

No	Persentase	Kategori	
		Kelayakan	Kepraktisan
1.	1% - 20%	Tidak Layak	Tidak Praktis
2.	21% - 40%	Kurang Layak	Kurang Praktis
3.	41% - 60%	Cukup Layak	Cukup Praktis
4.	61% - 80%	Layak	Praktis
5.	81% - 100%	Sangat Layak	Sangat Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh setelah melewati tahapan analisis meliputi tahapan proses pengembangan, kelayakan, dan kepraktisan multimedia interaktif Sijabi yang dikembangkan dengan penjabaran berikut.

Proses Pengembangan Multimedia Interaktif Sijabi

Penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif Sijabi atau simulasi jual beli yang diperuntukkan bagi pemelajar BIPA level 2 untuk mengasah keterampilan berbicara terutama dalam kegiatan jual beli secara nyata. Adapun tahapan dalam proses pengembangan multimedia interaktif Sijabi sebagai berikut.

Tahap Define

Tahapan analisis kebutuhan ini bertujuan mendefinisikan tujuan dari pengembangan untuk menentukan produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi lapangan yang telah dilakukan, pembelajaran BIPA level 2 kerap kali dijumpai kesulitan dalam mengimplementasikan bahasa Indonesia dalam konteks jual beli secara langsung dengan pedagang penutur asli. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan produk yang bersifat fleksibel dapat dipelajari oleh pemejar BIPA tanpa ada batasan ruang dan waktu terutama dalam situasi jual beli menggunakan bahasa Indonesia. Pemelajar juga memerlukan media belajar bahasa Indonesia yang aktual terlebih lagi dalam memberikan contoh pengucapan kata atau kalimat dengan intonasi yang sesuai. Keterampilan berbahasa pemelajar BIPA level 2 pada materi *Belanja di Pasar*, pemelajar mampu mempraktikkan percakapan sesuai dengan kondisi jual beli dalam mengasah keterampilan berbicara. Hal tersebut relevan dengan Husna & Khaerunnisa (2022) bahwa variasi penyajian materi pembelajaran yang bersinggungan langsung dengan kultur di Inonesia dapat memotivasi pemelajar BIPA untuk terus mengasah keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, multimedia interaktif Sijabi yang dirancang mirip dengan suasana nyata dalam konteks jual beli

di pasar modern maupun tradisional memudahkan pemelajar BIPA dalam mengasah keterampilan berbicara yang dimiliki.

Sijabi adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai simulasi jual beli menyuguhkan dua situasi materi pembelajaran, yaitu pasar tradisional dan modern untuk pemelajar BIPA level 2. Masing-masing dari situasi pasar tersebut memuat contoh dialog yang biasanya umum digunakan dalam interaksi jual beli dilengkapi multimodal berupa video jual beli. Video tersebut memudahkan peserta didik untuk mengingat dan mencoba melafalkan intonasi pengucapan kata atau kalimat jual beli berbahasa Indonesia. Multimedia tersebut juga dilengkapi dengan permainan yang menjadikan pembelajaran simulasi jual beli tidak sekadar fleksibel dan efisien, tetapi juga menarik karena tidak monoton hanya memirsa. Lebih dari itu, multimedia ini juga dilengkapi dengan AI yang masih dikembangkan sehingga pemelajar tidak sekadar memperoleh informasi secara pasif dan satu arah, tetapi pemelajar dapat berlatih bertutur dengan AI yang akan memberikan umpan balik guna perbaikan pengucapan kalimat atau kata berbahasa Indonesia. Untuk mengetahui kemampuan berbicara dalam simulasi jual beli, dapat diukur melalui kuis yang disajikan dalam multimedia interaktif Sijabi. Adapun keterbatasan Sijabi hanya dapat digunakan untuk konteks jual beli dan materi di dalamnya telah disesuaikan dengan buku *Sahabatku Indonesia* level 2.

Tahap Design

Sijabi berbasis multimedia interaktif dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pemelajar BIPA level A2 dalam konteks jual beli. Platform ini menggabungkan elemen audio, visual, interaktivitas, serta teknologi *virtual reality* (VR) untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendekati situasi nyata. Sijabi juga menerapkan pembelajaran simulasi sehingga pemelajar dapat berlatih menggunakan bahasa Indonesia secara langsung dalam lingkungan virtual tersebut yang menyerupai pasar tradisional dan modern. Sijabi didesain dengan mengintegrasikan beberapa komponen untuk mendukung basis multimedia interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbicara pemelajar BIPA level A2 dalam konteks Jual Beli. Adapun beberapa komponen tersebut sebagai berikut.

- 1) Simulasi Jual Beli, pemelajar dapat berlatih percakapan jual beli melalui skenario interaktif yang telah disediakan yang memungkinkan berperan sebagai pembeli atau pun penjual
- 2) Video Interaktif, terdapat video interaktif yang menunjukkan percakapan jual beli dalam berbagai konteks, seperti percakapan jual beli di pasar tradisional, modern, dan toko digital
- 3) Teknologi VR, memberikan pengalaman belajar yang mendalam dengan lingkungan pasar yang realistis
- 4) Gamifikasi, dalam bentuk tantangan, peran, dan tugas komunikasi untuk meningkatkan motivasi pemelajar dalam berlatih berbicara
- 5) Umpan Balik Otomatis, sistem AI yang memberikan evaluasi terhadap intonasi, pelafalan, serta keakuratan kosakata yang digunakan pemelajar

Adapun alur penggunaan Sijabi yang berbentuk website dapat dilakukan dengan tahapan pengaplikasiannya berikut.

- 1) Di halaman awal, terdapat tiga fitur berupa ruang pasar tradisional, modern, dan lingkaran proyek pilih salah satu fitur untuk dipelajari di awal



Gambar 1. Halaman Awal Sijabi

- 2) Klik ruang pasar tradisional
- a) Mengarah pada halaman visualisasi pasar tradisional dengan lima fitur, yaitu video simulasi, skenario berpasangan, kosakata khas, gamifikasi, dan AI umpan balik



Gambar 2. Halaman Visualisasi Pasar Tradisional

- b) Cermati fitur kosakata khas dan memerhatikan penggunaannya dalam video simulasi



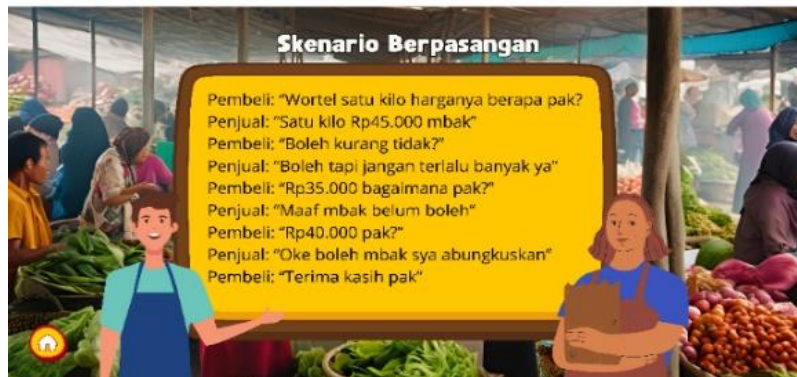
Gambar 3. Fitur Kosakata Khas Jual Beli

- c) Klik fitur video simulasi dan cermati kosakata, intonasi, dan ekspresi penutur dalam melakukan jual beli di pasar tradisional, salah satunya tawar-menawar



Gambar 4. Fitur Video Simulasi Jual Beli di Pasar Tradisional

- d) Klik Skenario berpasangan, perankan skenario tersebut dengan pasanganmu



Gambar 5. Fitur Skenario Berpasangan

- e) Klik fitur gamifikasi dan mainkan pasar poli, pemelajar bebas menentukan ingin menjadi pembeli atau penjual. Menangnya permainan ini ditinjau dari ketepatan penggunaan kosakata dan kalimat.



Gambar 6. Fitur Gamifikasi

- f) Klik fitur umpan balik untuk memperoleh masukan dan saran perbaikan berdasarkan kegiatan praktik yang telah dilakukan

- 3) Kembali ke halaman utama atau awal



Gambar 7. Kembali ke Halaman Utama

- 4) Klik ruang pasar modern
- a) Mengarah pada halaman visualisasi supermarket lima fitur, yaitu video simulasi, skenario berpasangan, kosakata khas, gamifikasi, dan AI umpan balik



Gambar 8. Halaman Visualisasi Supermarket

- b) Cermati fitur kosakata khas dan memerhatikan penggunaannya dalam video simulasi



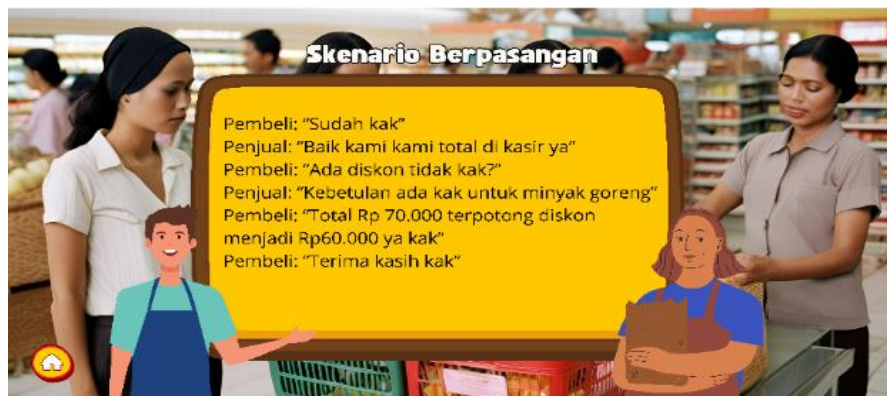
Gambar 9. Fitur Kosakata Khas Jual Beli Supermarket

- c) Klik fitur video simulasi dan cermati kosakata, intonasi, dan ekspresi penutur dalam melakukan jual beli di pasar modern yang lebih terfokus pada tanya harga, menyebutkan nominal total perbelanjaan, dan pembayaran



Gambar 10. Fitur Video Simulasi Jual Beli di Supermarket

- d) Klik Skenario berpasangan, perankan skenario tersebut dengan pasanganmu



Gambar 11. Fitur Skenario Berpasangan Jual Beli Supermarket

- e) Klik fitur gamifikasi dan mainkan pasar poli, pemelajar bebas menentukan ingin menjadi pembeli atau penjual. Menangnya permainan ini ditinjau dari ketepatan penggunaan kosakata dan kalimat.



Gambar 12. Fitur Gamifikasi Pasar Poli

- f) Klik fitur umpan balik untuk memperoleh masukan dan saran perbaikan berdasarkan kegiatan praktik yang telah dilakukan
- 5) Klik halaman utama atau awal
- 6) Klik fitur Vlogasi yang berisikan tantangan untuk mempraktikkan percakapan jual beli yang telah dipelajari di situasi nyata, yaitu pasar tradisional Wiyung dan Indomart ataupun mall yang didokumentasikan dalam bentuk video lalu diunggah di fitur Vlogasi



Gambar 13. Fitur Vlogasi

Kelima komponen tersebut disatukan dalam wujud website dengan beragam fitur yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran berbasis simulasi virtual. Pengemasan media pembelajaran tersebut selaras dengan Alfarobby & Sodiq (2024) *website* interaktif dapat dikelompokkan sebagai media pembelajaran sesuai untuk menjawab permasalahan penggunaan bahasa. Salah satunya, Sijabi yang didesain sesuai dengan kebutuhan ataupun kesenjangan yang ada. Design yang disesuaikan dengan lokasi dan kondisi pasar menjadikan pemelajar BIPA level 2 mudah dalam memahami serta mempraktikkan penggunaan bahasa Indonesia saat transaksi jual beli.

Tahap Development

Tujuan pada tahap pengembangan ini adalah menghasilkan produk yang telah disesuaikan dengan masukan serta saran dari para ahli setelah melalui uji validasi. Hal tersebut dimaksudkan agar multimedia interaktif Sijabi dapat dikatakan layak untuk diimplementasikan bagi pemelajar BIPA level 2. Uji validasi melibatkan tiga ahli yang kompeten pada bidangnya, yaitu ahli materi, media, dan bahasa. Adapun uji kepraktisan penggunaan multimedia interaktif Sijabi diperoleh dari hasil respons pemelajar. Berikut hasil uji berupa penilaian untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan Sijabi.

a. Validasi Ahli Media

Pada uji ini, validator memberikan penilaian terhadap media Sijabi yang telah dikembangkan dengan memanfaatkan instrumen berupa lembar validasi ahli media yang terdiri atas empat aspek. Beberapa aspek tersebut meliputi, kesesuaian prasarana, relevansi, inovasi, dan karakteristik media yang termuat dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Media

No	Aspek	Persentase	Keterangan
1.	Kesesuaian Prasarana	80%	Layak
2.	Relevansi Sijabi	82%	Sangat Layak
3.	Inovasi Sijabi	84%	Sangat Layak
4.	Karakteristik Sijabi	81%	Sangat Layak
Rata-rata		81,75%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji validasi media yang telah dipaparkan pada Tabel 2, diperoleh skor 80% bahwa Sijabi dapat diimplementasikan dengan prasarana yang mendukung terlebih lagi saat ini dunia pembelajaran tengah berkolaborasi dengan gencarnya teknologi. Sijabi juga dinilai relevan dengan materi yang dipelajari oleh pemelajar BIPA level 2 yang selaras dengan salah satu unit, yaitu jual beli pada buku *Sahabatku Indonesia* dengan persentase 82%. Begitupun dengan inovasi Sijabi yang setiap fiturnya menunjukkan kebaruan berbasis IT bertujuan untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berbicara pemelajar BIPA level 2 dengan pemerolehan nilai 84%. Hal tersebut juga selaras dengan penelitian Sugiarto & Totok Priyadi (2024) bahwa integrasi IT dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan berbicara. Dilengkapi dengan karakteristik Sijabi yang bersifat fleksibel dapat dipelajari tanpa batasan ruang dan waktu didukung dengan fitur yang interaktif sehingga memperoleh nilai 81%. Setiap aspek yang dinilai oleh ahli media menunjukkan bahwa Sijabi sangat layak diimplementasikan dalam pembelajaran terbukti dengan persentase skor, yaitu 81,75%.

b. Validasi Ahli Materi

Uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang termuat dalam Sijabi. Uji ini menggunakan instrumen lembar validasi ahli materi yang terdiri atas empat aspek, yaitu isi materi, kesesuaian materi, kelengkapan materi, dan tatanan penyajian (Asmorowati dkk., 2021). Adapun nilai dari setiap aspek tersebut disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Persentase	Keterangan
1.	Isi Materi	82%	Sangat Layak
2.	Kesesuaian Materi	85%	Sangat Layak
3.	Kelengkapan Materi	82%	Sangat Layak
4.	Tatanan Penyajian	87%	Sangat Layak
Rata-rata		84%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji validasi media yang telah dipaparkan pada Tabel 3, diperoleh skor 82% untuk aspek isi materi tentang jual beli di dua jenis pasar yang ada di Indonesia yaitu pasar tradisional dan modern yang dinyatakan sangat layak. Materi yang ada dalam Sijabi juga dinilai sesuai dengan skor 85% yang bermakna sangat layak karena sesuai dengan konteks jual beli nyata di Indonesia. Materi yang disajikan juga terbilang lengkap dengan skor 82% yang artinya sangat layak. Didukung dengan tatanan penyajian dengan nilai 87% dengan pengklasifikasian yang jelas menunjukkan bahwa Sijabi sangat layak. Berdasarkan akumulasi dari keempat aspek tersebut maka dapat diperoleh nilai rata-rata 84% yang artinya media Sijabi terbilang sangat layak.

c. Validasi Ahli Bahasa

Uji validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui nilai yang menentukan kelayakan bahasa dalam multimedia interaktif Sijabi. Kelayakan bahasa penting dilakukan karena tujuan pemelajar BIPA belajar adalah menguasai dan memahami seluruh aspek kebahasaan dalam bahasa Indonesia (Fatimah & Rahmawati, 2022). Adapun empat aspek yang dinilai oleh ahli bahasa meliputi pemilihan diksi, struktur kalimat sederhana, penggunaan imbuhan, dan ketepatan pelafalan pada rekaman. Adapun hasil uji validasi yang diperoleh seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Ahli Bahasa

No	Aspek	Persentase	Keterangan
1.	Pemilihan Diksi	82%	Sangat Layak
2.	Struktur Kalimat	83%	Sangat Layak
3.	Penggunaan Imbuhan	82%	Sangat Layak
4.	Ketepatan Pelafalan pada Rekaman	85%	Sangat Layak
Rata-rata		83%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji ahli bahasa yang dipaparkan pada Tabel 4 menunjukkan bahwa pemilihan diksi memperoleh persentase 82%. Struktur kalimat yang digunakan dalam multimedia interaktif Sijabi dinilai 83%. Dilengkapi dengan penggunaan imbuhan sebesar 82%. Adpaun ketepatan pelafalan secara lisan yang terekam dalam fitur Sijabi memperoleh persentase sebesar 85%. Keempat aspek tersebut termasuk dalam kategori sangat layak sehingga bahasa yang termuat dalam Sijabi dapat diimplementasikan dengan rata-rata 83%.

d. Respons Pemelajar BIPA Level 2

Untuk mengetahui respons pemelajar BIPA Level 2 menggunakan instrumen angket diisi oleh pemelajar BIPA asal Afrika dengan memuat lima aspek, yaitu tujuan, kepraktisan, mutu teknis, ketepatangunaan, dan kebaruan. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan (Hidayatillah et al., 2022). Adapun hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh pemelajar BIPA level 2 dipaparkan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Sijabi

No	Aspek	Persentase	Keterangan
1.	Tujuan	83%	Sangat Praktis
2.	Kepraktisan	85%	Sangat Praktis
3.	Mutu Teknis	80%	Praktis
4.	Ketepatangunaan	83%	Sangat Praktis
5.	Kebaruan	84%	Sangat Praktis
Rata-rata		83%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil paparan pada tabel 5 menunjukkan bahwa tujuan Sijabi memperoleh nilai 83% yang dimaknai praktis untuk dipelajari. Kepraktisan tujuan tersebut juga sesuai dengan unit jual beli pada buku *Sahabatku Indonesia* yang digunakan sebagai acuan materi pemelajar BIPA terutama level 2 dengan persentase 85% yang terbilang sangat praktis. Mutu teknis di dalam Sijabi juga dinilai sistematis dengan persentase 80% praktis. Sijabi juga terbilang memiliki ketepatangunaan yang sangat praktis dengan persentase 83%. Kepraktisan semua aspek materi tersebut juga didukung dengan kebaruan berupa visualisasi Sijabi yang menarik dengan persentase 84% terbilang sangat praktis. Hasil dari rata-rata akumulasi keseluruhan persentase menunjukkan nilai 83% yang dimaknai Sijabi adalah multimedia interaktif yang praktis.

Tahap Dissemination

Pada tahap terakhir ini, yakni penyebaran setelah melewati tiga tahap sebelumnya. Akan tetapi, dalam penelitian ini penyebaran yang dilakukan secara terbatas karena keterbatasan beberapa kondisi dengan menunjukkan pada satu pemelajar BIPA level 2 tentang hasil pengembangan berupa multimedia interaktif Sijabi. Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan sebesar 81,75% dari, 83% dari ahli materi, dan 83% dari ahli bahasa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Sijabi sebagai media simulasi jual beli untuk pemelajar BIPA level 2 dapat dikatakan “Sangat Layak” untuk diimplementasikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara pemelajar BIPA level 2. Dilengkapi dengan hasil uji coba kepada pemelajar BIPA level 2 dengan nilai 83% yang dinilai sangat praktis untuk diimplementasikan dalam belajar bahasa Indonesia terutama pada konteks jual beli.

PENUTUP

Berdasarkan pemaparan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif Sijabi layak dan praktis untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk pemelajar BIPA level 2. Multimedia interaktif Sijabi sangat layak untuk diimplementasikan guna meningkatkan keterampilan berbicara dalam konteks jual beli untuk pemelajar BIPA level 2. Kategori sangat layak tersebut dapat dipahami bahwa multimedia interaktif Sijabi baik secara media maupun materi menunjukkan kelengkapan, relevansi, inovasi, dan berbagai aspek lainnya yang mendukung kelayakan untuk digunakan bagi pemelajar BIPA level 2. Multimedia interaktif Sijabi juga sangat praktis untuk digunakan pemelajar BIPA level 2 untuk belajar berdasarkan realitas jual beli secara lisan dengan dua situasi pasar yang ada di Indonesia, yaitu pasar tradisional dan modern. Selain itu, Sijabi juga memiliki visualisasi yang menarik dan fleksibel untuk dipelajari tanpa ada batasan ruang dan waktu. Dalam penulisan ini, peneliti menyadari masih terdapat kekurangan yang perlu disempurnakan oleh peneliti selanjutnya. Oleh sebab itu, peneliti selanjutnya dapat lebih meninjau serta memusatkan penelitian pada tahap *dessimination* atau penyebaran multimedia Sijabi atau media yang akan dikembangkan secara luas. Tujuan dari saran tersebut adalah agar Sijabi dapat terus disempurnakan baik dari segi fitur maupun jangkauan pengguna yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Alfarobby, M. I., & Sodik, S. (2024). Keefektifan Laman Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Intensif Mahasiswa BIPA Level 2 Di Universitas Negeri Surabaya.

- Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 11(2), 229–241. <https://doi.org/10.26740/paramasastra.v11n2.p229-241>
- Ambarsari, N., & Rivanti, A. N. (2023). *Desain materi pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dalam ranah komunikasi bisnis: analisis kebutuhan dan perspektif mahasiswa asing*. 5, 188–197. <https://doi.org/10.26499/jbipa.v5i2.6681>
- Anastasya, A., Adilia, A. A., Pratiwi, A. C., Rara, R., Marindrasputri, D., & Wibowo, K. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Istana Maimun untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 14(1), 319–331. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v14i1.13015>
- As'ari, C. (2023). Pengembangan Modul Elektronik Keterampilan Berbicara Bipa 1 dengan Pendekatan Komunikatif bagi Pemelajar Diaspora Anak-Anak. *UNDAS: Jurnal Hasil Penelitian Bahasa Dan Sastra*, 19(1), 17. <https://doi.org/10.26499/und.v19i1.5668>
- Asmorowati, D., Utomo, S., & Surachmi, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Pati Tema “Daerah Tempat Tinggalku” Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.5996>
- Eldiana, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Show and Tell pada Keterampilan Berbicara Mahasiswa BIPA 3. *Journal Education of Indonesia Language*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.36269/jeil.v4i2.802>
- Fatimah, S., & Rahmawati, Z. N. (2022). Rekognisi Aspek-Aspek Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA). *Jurnal Sinda*, 2(3), 55–70. <https://doi.org/doi.org/10.28926/sinda.v2.i3.658>
- Fauzan, F., Albantani, A. M., Arifin, F., & Umbar, K. (2023). Analisis Konten Budaya dalam Buku Ajar BIPA “Ramah Berbahasa Jilid I” bagi Penutur Arab. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 8(1), 67–79. <https://doi.org/10.24865/ajas.v8i1.536>
- Febriana, I., Handayani, A., Handani, T., Angelia, T., & Septian, Y. (2024). Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Mendukung Perdagangan Internasional di MEA. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(7), 2845–2855.
- Februari, B., Maulana, G. S., & Harianto, B. (2023). Pemikiran Imam Al-Ghazali Mengenai Perolehan Keuntungan Dalam Kegiatan Jual Beli. *Journal Sains Student Research*, 2(1), 310–322. <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i1.552>
- Hadi Wibowo, L., & Vidya Asteria, P. (2023). Pengembangan Video Interaktif Bermuatan Norma Aktivitas Sehari-hari Berbasis Plurikultural Bagi Pemelajar BIPA Madya. *BAPALA: Kajian Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3).
- Hidayatillah, W., Ningsih, E. T. W., & Pratama, L. D. (2022). Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Berorientasi Pada Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 93–104. <https://doi.org/10.31537/laplace.v5i1.675>
- Husna, K., & Khaerunnisa, K. (2022). Implementasi Budaya Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bagi Pemelajar BIPA Level 2. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 39–54. <https://doi.org/10.32528/bb.v7i1.8>
- Kurniasih, D., & Artikel, R. (2021). Analisis Bahan Ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Sahabatku Indonesia Tingkat Dasar Basic Level. *Madah: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 12(1), 25–45. <https://doi.org/10.26499/madah.v?i>
- Listrikasari, D. R. (2024). Adaptasi Komunikasi Budaya Mahasiswa Asing Di Universitas Negeri Surabaya. In *The Commercium*, 8(1), 130-140. <https://doi.org/10.26740/tc.v8i1.59182>

- Massyyad, M., Yuyun, S., & Nurawulia, N. (2024). Strategi Komunikasi Pemasaran Kios Intan Putra Pasar Baru Kecamatan Polewali Kabupaten Paliwali Mandar. *Journal Peqguruang: Conference Series*, 6(2), 906. <https://doi.org/10.35329/jp.v6i2.5337>
- Nada, M. (2024). *Skripsi Formulasi Materi Ajar "Kosakata" Topik Jual Beli BIPA Level 1 dengan Menggunakan Media Gambar*. Universitas Tidar.
- Qoil, F. A. & Vidya, A. P. (2023). Pengembangan Modul Ajar Norma Aktivitas Sehari-hari Berbasis Plurikultural Bagi Pemelajar BIPA Madya. *Bapala: Kajian Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 286–298. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/54743>
- Rivaldhy, M. A., Fatoni, A., Nasher, A., & Sitanggang, B. (2024). Komunikasi Interpersonal Pedagang Pakaian Bekas Pasar Senen Blok 3, Jakarta Pusat dalam Kegiatan Jual-Beli. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 14(2). <https://jurnal.akmrtv.ac.id/jk/article/view/361>
- Sibarani, R. H., Sherine, S., Simangunsong, Y., Telaumbanua, S., & Syahfitri, D. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall untuk Pengenalan Kosa Kata Makanan Khas Batak Toba sebagai Media Pembelajaran BIPA. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 755–761. <https://doi.org/10.36277/basataka.v7i2.537>
- Sugiarto, S., & Totok Priyadi, A. (2024). Integrasi Teknologi dan Literasi Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di Sekolah. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 3(3), 2100–2112. <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jcm/article/view/3069>