

PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS PLURIKULTURAL BERBANTUAN AI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA PEMELAJAR BIPA

¹AULIA RAHMA, ²PRIMA VIDYA ASTERIA

^{1, 2}Universitas Negeri Surabaya

¹aulia.22066@mhs.unesa.ac.id, ²primaasteria@unesa.ac.id

Abstrak

Media BIPA yang menggabungkan budaya dan pembelajaran bahasa masih sangat kurang, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI untuk meningkatkan kemampuan berbicara pemelajar BIPA level dasar yang valid. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (R&D) model Borg & Gall yang diadaptasi menjadi 7 langkah. Subjek penelitian ini adalah pemelajar BIPA level 1 Universitas Negeri Surabaya berjumlah empat dari tiga negara berbeda. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah, wawancara, studi dokumen, dan angket validitas. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yakni, pedoman wawancara, dan angket validitas. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik kualitatif dan teknik kuantitatif. Hasilnya penelitian ini berhasil mengembangkan produk *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI dengan menyelesaikan 7 langkah proses pengembangan yakni, (1) Potensi dan Masalah; (2) Pengumpulan Data; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain; (5) Revisi Desain; (6) Uji Coba Produk; (7) Revisi. Adapun kevalidan media dinyatakan sangat layak atau valid sesuai kategori penilaian karena memperoleh nilai kevalidan sebesar 98,8%. Dengan demikian penelitian ini berhasil mengembangkan media *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI untuk meningkatkan kemampuan berbicara pemelajar BIPA level dasar yang sangat valid.

Kata Kunci: BIPA, Berbicara, *E-comic*, Implikatur, Plurikultural

Abstracts

BIPA media that combines culture and language learning is still very lacking, so this study aims to develop AI-assisted pluricultural e-comic learning media to improve the speaking skills of basic level BIPA learners. This study uses the Borg & Gall model of research and development (R&D), which has been adapted into seven steps. The subjects of this study were four BIPA level I learners from Surabaya State University from three different countries. The data collection techniques used in this study were interviews, document studies, and validity questionnaires. The research instruments used were interview guidelines and validity questionnaires. The data analysis techniques used in this study were qualitative and quantitative techniques. The results of this study successfully developed an AI-assisted pluricultural e-comic product by completing the 7 steps of the development process, namely (1) Potential and Problems; (2) Data Collection; (3) Product Design; (4) Design Validation; (5) Design Revision; (6) Product Testing; (7) Revision. The validity of the media was declared very feasible or valid according to the assessment category because it obtained a validity score of 98.8%. Thus, this study succeeded in developing AI-assisted pluricultural e-comic media to improve the speaking skills of basic level BIPA learners, which is very valid.

Keywords: BIPA, Speaking, *E-comic*, Implicature, Pluricultural

PENDAHULUAN

Berbicara merupakan salah satu aspek bahasa yang harus dikuasai karena sebagai sarana untuk berkomunikasi. Sejalan dengan itu, Wiratsih et al. (2023) mengungkapkan bahwa keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek utama dalam berbahasa yang berperan sebagai sarana komunikasi sehari-hari. Keterampilan berbicara penting dalam pembelajaran karena menjadi penentu dalam mengukur tingkat berbahasa bagi seorang pemelajar (Asyah et al., 2021). Keterampilan berbicara memiliki tujuan untuk memahami perkataan orang lain. Pernyataan tersebut didukung oleh Karina et al. (2023) yang mengungkapkan bahwa kemampuan berbicara dalam pembelajaran BIPA bertujuan agar pemelajar mampu memahami ucapan seseorang serta dapat menghasilkan perkataan yang mudah dipahami orang lain. Pembelajaran berbicara bagi pemelajar BIPA cukup sulit karena urangnya kosa kata dan perbedaan pelafalan sehingga membutuhkan alat bantu berupa media ajar.

Media ajar merupakan sarana pengajar untuk menyampaikan materi kepada pemelajar agar materi mudah dipahami. Dalam pembelajaran BIPA khususnya keterampilan berbicara, media ajar digunakan membantu

memaksimalkan pengembangan materi atau bahan ajar (Ferilia et al., 2024). Media ajar dibuat untuk mendukung kualitas pembelajaran. Dalam pembelajaran BIPA khususnya keterampilan berbicara, media sangat membantu pemelajar mencapai kompetensi yang diharapkan. Menurut Azizah et. al. (2023) Media ajar berfungsi sebagai bagian penting saat mengajar, karena membuat siswa mudah untuk memahami materi. Media pembelajaran BIPA tidak hanya memuat materi kebahasaan saja, tetapi juga harus mengintegrasikan kebudayaan. Oleh karena itu, media berbasis plurikultural sangat diperlukan dalam pembelajaran BIPA. Penggunaan media ajar yang memuat unsur budaya lokal tidak hanya memperkuat kemampuan berbahasa pemelajar BIPA, tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai budaya Indonesia (Prasenty dan Nurlina, 2024). Sehingga pemelajar BIPA terhindar dari gegar budaya komunikasi ketika hidup berdampingan dengan penutur asli. Dengan demikian, pengembangan media ajar menjadi langkah strategis untuk memaksimalkan pembelajaran keterampilan berbicara BIPA sekaligus memberikan wawasan sosial budaya Indonesia secara lebih nyata. (Handayani dan Isnainah, 2020) mengungkapkan pemelajar BIPA sendiri adalah mahasiswa atau pekerja asing yang belajar bahasa Indonesia

Bahasa dan budaya adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan (Husna dan Khaerunnisa, 2022). Suyitno menekankan bahwa penguasaan budaya Indonesia yang mendalam dari sudut pandang penutur asli penting agar dapat menggunakan bahasa secara efektif dan sesuai konteks dalam berkomunikasi (Fuad et al., 2024). Konsep plurikultural, yang merujuk pada keberadaan berbagai budaya yang hidup secara berdampingan dan saling berinteraksi, menjadi pendekatan tepat untuk diaplikasikan dalam pembelajaran BIPA. Deardroff mengungkapkan bahwa memahami plurikultural sangat penting dan dibutuhkan saat berintaksi dengan seseorang dari latar belakang budaya berbeda (Yuniatin dan Asteria, 2022). Konsep plurikultural lebih menekankan pada penerimaan dan penguatan identitas masing-masing kelompok.

Dalam konteks pembelajaran BIPA, memahami budaya Indonesia sangat penting sebab berkaitan erat dengan interaksi antasindividu. Sejalan dengan itu Novianti dan Asteria (2025) mengungkapkan plurikultural merupakan unsur penting dalam pembelajaran yang berperan sebagai bekal pengetahuan untuk menjalin interaksi antar individu yang memiliki latar belakang budaya berbeda. Hal ini juga diungkap dalam penelitian, pemelajar BIPA memiliki perbedaan latar belakang budaya dan bahasa dengan bahasa yang dipelajari (Utama et. al., 2024). Melalui pembelajaran berbasis Plurikultural, pemelajar tidak hanya mempelajari bahasa sebagai sistem komunikasi, tetapi juga mempelajari budaya yang terkandung di dalamnya. Sebab, pemelajar BIPA harus menyesuaikan diri dengan masyarakat Indonesia, sehingga pembelajaran bahasa yang terintegrasi dengan pemahaman budaya menjadi penting untuk memudahkan pemelajar menjalani kehidupan di Indonesia (Lailiyya dan Asteria, 2024).

Aspek pendukung seperti budaya komunikasi memiliki peran penting agar komunikasi pengajar dengan pemelajar BIPA tidak mengalami kesalahpahaman. Perlu diketahui, kunci dari komunikasi yang efektif adalah memahami perbedaan budaya komunikasi (Idris dan Muftia, 2021). Namun pembelajaran berbasis plurikultural belum dilaksanakan secara maksimal oleh pengajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asteria et al. (2023) sekitar 70% pengajar beranggapan bahwa pemahaman tentang budaya Indonesia cukup disampaikan saat pra-kelas BIPA dan sekitar 80% pengajar menilai bahwa informasi plurikultural sudah memadai jika diberikan saat muncul pertanyaan secara insidental yang dianggap perlu atau mungkin situasi yang mengharuskannya. Padahal budaya seperti implikatur merupakan aspek penting yang harus dipahami oleh pemelajar agar komunikasi berjalan lancar. Ketidaktahuan makna tersirat dalam budaya Indonesia bisa menyebabkan kesalahpahaman dalam interaksi. Sebagai solusi permasalahan kurangnya media berbasis plurikultural, perlu dilakukan sebuah pengembangan media ajar BIPA yang relevan dan sesuai konteks.

Inovasi media pembelajaran berbasis plurikultural terkait implikatur masih kurang, padahal dalam pembelajaran bahasa, pemelajar pemula memiliki tantangan tersendiri seperti perbedaan latar belakang. Menurut Muzakki (2022) perbedaan kosa kata yang dimiliki dua individu dengan budaya berbeda dapat menimbulkan hambatan, sehingga kesulitan tersebut muncul saat berkomunikasi. Permasalahan tersebut juga dialami oleh pemelajar BIPA di Universitas Negeri Surabaya. Hal ini diungkapkan oleh salah satu pengajar BIPA di Universitas Negeri Surabaya melalui wawancara pada 4 April 2025 bahwa pemelajar BIPA Universitas Negeri Surabaya juga mengalami beberapa kendala seperti kurangnya penguasaan kosa kata, perbedaan pelafalan kosa kata, dan juga perbedaan latar belakang budaya Indonesia dengan budaya negara asalnya. Sehingga, pemelajar BIPA kesulitan dalam beradaptasi dan berinteraksi dengan penutur asli. Selain itu, media pembelajaran berbasis plurikultural masih kurang untuk pembelajaran kompetensi berbahasa khususnya kemampuan berbicara.

Salah satu budaya komunikasi yang belum terintegrasi secara maksimal dalam pembelajaran BIPA adalah implikatur. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran BIPA berbasis plurikultural khususnya bermuatan implikatur. Salah satu media ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran BIPA adalah media *e-comic*. Media *E-comic* merupakan salah satu inovasi media ajar yang menawarkan pembelajaran interaktif dan multimodal. Media ajar ini cocok digunakan untuk pembelajaran BIPA, karena menggabungkan teks, gambar, serta aspek visual lainnya yang menarik. Media ini mampu menyajikan materi bahasa berbasis

plurikultural yang lebih mudah untuk dipahami. *E-comic* merupakan bentuk digital dari buku komik yang sebelumnya hanya berbentuk cetak. Ike et al. (2024) menjelaskan kekuatan dari *e-comic* adalah kombinasi teks dan gambar yang dibuat sedemikian rupa menjadi alur cerita yang menarik sehingga media ini tidak membosankan untuk pembelajaran. Adanya gambar dalam media *e-comic* dapat memudahkan mahasiswa BIPA dalam memahami materi.

Pada penelitian ini, *e-comic* yang dikembangkan memuat materi sesuai SKL BIPA yaitu kata ganti orang dan muatan plurikultural. Pemanfaatan teknologi dan digitakisasi telah merambah ke dunia pendidikan termasuk kegiatan belajar-mengajar di lingkungan formal (Dewi et al., 2024). Oleh karena itu, *e-comic* yang dibuat dalam penelitian ini menggunakan bantuan teknologi terkini yaitu AI. Salah satunya *E-comic* berbantuan AI, yakni dikembangkan oleh Andini et al. (2024) pada mata pelajaran PAI dengan hasil penelitian menunjukkan adanya dampak positif terhadap pembelajaran. Dalam pembelajaran bahasa, AI dan teknologi pembelajaran bahasa masih tergolong baru, meskipun demikian, AI dan teknologi pembelajaran bahasa sudah banyak digunakan dan menghasilkan banyak data dalam waktu singkat (Li dan Lan, 2022). Pemilihan media *e-comic* untuk BIPA level dasar dengan alasan media *e-comic* cocok karena tidak hanya berupa teks tulisan saja, tetapi media tersebut dilengkapi dengan gambar yang menunjukkan adanya kebiasaan masyarakat Indonesia, sehingga pemelajar lebih cepat untuk memahami penggunaan Bahasa Indonesia. Komponen teks dan gambar yang ditampiakan memudahkan pemahaman pemelajar, sehingga materi diterima dengan baik. Lebih jauh, *e-comic* yang dikembangkan memuat nilai-nilai plurikultural seperti implikatur yang penting untuk menumbuhkan sikap toleransi dan saling menghargai antar budaya.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pertama yang mengintegrasikan pendekatan plurikultural berbasis implikatur dalam *e-comic* berbantuan AI untuk BIPA level dasar, dengan fokus aspek kebahasaan kemampuan berbicara. Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian dengan judul “Pengembangan *E-comic* Berbasis Plurikultural Berbantuan AI untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pemelajar BIPA” yang dilakukan dinilai sebagai langkah inovatif dalam menjawab tantangan pembelajaran keterampilan berbicara sesuai kontekstual dan lebih bermakna. *E-comic* ini memperluas paradigma pengajaran BIPA menuju integrasi antara kompetensi linguistik, budaya, dan digital.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan penelitian Research and Development (R&D) yang menghasilkan produk dan diuji kevalidan, kepraktisan, serta keefektifannya. Dalam penelitian ini digunakan metode pengembangan model Borg & Gall. Metode pengembangan atau Research & Development model Borg & Gall adalah metode penelitian yang menciptakan dan mengukur keefektifan produk tertentu (Sugiyono, 2024). Dalam penelitian ini, metode pengembangan model Borg & Gall akan diadaptasi menjadi 7 langkah yaitu (Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, serta Revisi Produk) sesuai dengan kebutuhan.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah mahasiswa BIPA level 1 Universitas Negeri Surabaya yang berjumlah 4 pemelajar dari total 3 negara berbeda, yakni dari 2 pemelajar negara Korea Selatan, 1 pemelajar dari negara Taiwan, dan 1 pemelajar dari negara Jepang. Subjek yang dipilih hanya 4 karena keterbatasan waktu.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa instrumen, yakni pedoman wawancara digunakan untuk mengkaji kebutuhan media pembelajaran BIPA dan tantangan pemelajar BIPA dalam pembelajaran kemampuan berbicara, 2) studi dokumen digunakan untuk mengumpulkan dataterkait plurikultural berupa implikatur, kata ganti orang, dan kosa kata, dan 3) angket validasi digunakan untuk mengetahui validitas dari media berupa materi dan desain media.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara terkait kebutuhan media dan materi plurikultural serta data dari komentar validator setiap ahli. Selain itu data yang dianalisis menggunakan teknik ini adalah hasil studi dokumen terkait plurikultural. Sedangkan teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis data angka yang diperoleh dari angket validasi. Data kuantitatif berupa skor dari angket validasi dua ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan mengolah dan menginterpretasikan data numerik yang menggunakan metode skala likert. Adapun rumus perhitungannya sebagai berikut.

$$P = f/n \times 100\%$$

Penentuan nilai validitas menggunakan kategori nilai dengan minimum 70. Berikut kategori nilai untuk menentukan validitas media.

Tabel 1.1 Kategori Penilaian Kevalidan

Skor	Huruf	Kategori
85 - 100	A	Sangat Valid
70 – 84	A-	Valid
56 – 69	B	Cukup Valid
40 – 55	B-	Kurang Valid
0 - 39	C	Tidak Valid

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media *E-comic* Berbasis Plurikultural Berbantuan AI

1. Potensi dan Masalah

Tahapan yang pertama yaitu potensi dan masalah yang dilakukan dengan teknik wawancara kepada 2 pengajar BIPA Universitas Negeri Surabaya. Data yang didapatkan yakni berupa, tantangan pembelajaran kompetensi berbicara, kebutuhan media dan ketersediaan media, serta kebutuhan integrasi media dengan budaya berupa implikatur. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan media untuk pembelajaran kemampuan berbicara khususnya pada pemelajar BIPA level dasar, sehingga bisa mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kemampuan berbicara pemelajar BIPA level dasar. Berdasarkan hasil wawancara terhadap dua pengajar BIPA dari Universitas Negeri Surabaya mengatakan bahwa tantangan pembelajaran kemampuan berbicara yaitu kosa kata yang dikuasi pemelajar BIPA masih terbatas. Sehingga kesulitan untuk menyusun kalimat dalam percakapan.

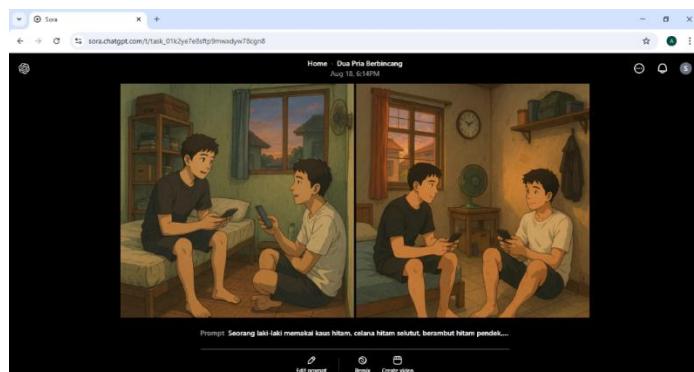
Kemudian terkait ketersediaan media untuk pembelajaran BIPA masih sangat terbatas. Selain itu, untuk media yang mengintegrasikan plurikultural seperti implikatur dalam pembelajaran BIPA masih kurang dan kebanyakan media cenderung fokus pada pembelajaran kompetensi saja. Selanjutnya, berdasarkan wawancara integrasi plurikultural implikatur dalam pembelajaran perlu untuk diajarkan atau dikenalkan, karena di Indonesia banyak sekali ragam budaya dan latar belakang yang berebeda. Dengan mempelajarinya, pemelajar bisa meningatakn kemampuan dalam berkomunikasi. Salah satu plurikultural yang penting diajarkan adalah implikatur. Plurikultural berupa implikatur ini perlu dikenalkan kepada pemelajar BIPA level dasar agar tidak terjadi kesalahpahaman.

2. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakuakan dengan studi dokumen untuk mengembangkan produk media *e-comic* yang terkait dengan implikatur, dan kata ganti melalui berbagai sumber yang relevan dengan kebutuhan data. Pengumpulan data tersebut dilakuakan menggunakan alat bantu seperti google scholar dan web yang terpercaya. Pada tahap ini data yang dikumpulkan berupa contoh percakapan yang memuat implikatur serta data contoh berupa kalimat yang memuat kosa kata dan kata ganti. Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan dengan berbagai alat bantu lainnya meliputi, Artificial Intelligent (AI) untuk membuat gambar yang sesuai dengan kebutuhan *e-comic*, pinterest digunakan untuk mencari referensi terkait gambaryang akan digunakan, canva digunakan untuk penyusunan *e-comic*, serta SKL BIPA tahun 2017 sebagai acuan untuk menyesuaikan materi yang akan dimuat pada media *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI. Media yang dikembangkan yakni satu *e-comic* yang memuat Materi yang disesuaikan dengan SKL BIPA tahun 2017 untuk pemelajar BIPA level dasar yaitu kata ganti dan kosa kata.

3. Desain Produk

Pada tahap ini, media dikembangkan sesuai dengan data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Media *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI dikembangkan dengan memuat materi kata ganti dan kosa kata yang terdiri atas 1 unit materi. Pengembangan media *e-comic* berbasis plurikultural dimulai dengan membuat alur cerita serta pembuatan prompt yang kemudian dimasukkan ke dalam web Artificial Intelligent (AI) ChatGPT. Pembuatan prompt dilakukan dengan mencari beberapa referensi untuk pakaian dan suasana yang sesuai dengan gambar yang dibuat. Setelah prompt selesai, satu persatu gambar dibuat menggunakan AI ChatGPT sesuai prompt.



Gambar 1.1 Membuat Gambar di AI

AI ChatGPT memberikan beberapa pilihan opsi gambar yang sesuai dengan prompt, sehingga bisa memilih gambar yang paling sesuai. Pada pembuatan gambar pada AI tidak hanya dilakukan satu kali saja, tetapi beberapa kali agar gambar yang dihasilkan konsisten dan sesuai dengan alur pada *e-comic*. Setelah membuat gambar keseluruhan yang dibutuhkan, gambar tersebut akan disusun menjadi *e-comic* melalui aplikasi canva.

Gambar 1.2 Penyusunan *E-comic* di Canva

Setelah keseluruhan gambar disusun, *e-comic* yang sudah jadi diunduh dengan format PDF yang kemudian diubah menjadi flipbook menggunakan Heyzine Flipbook Maker. Berikut hasil desain *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI untuk meningkatkan kemampuan berbicara pemelajar BIPA level dasar.

4. Validasi

Tahap validasi produk dilakukan untuk membuktikan produk *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI benar-benar layak dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kemampuan berbicara pemelajar BIPA level dasar sebelum diujicobakan. Tahapan ini merupakan proses uji kelayakan produk dari segi tampilan, isi konten, dan kebahasaannya. Pada tahap ini produk *e-comic* melalui dua tahap validasi yaitu validasi materi dan validasi media. Pemberian validasi dilakukan dengan mengisi angket dengan indikator yang sudah disesuaikan.

Ahli materi mengevaluasi terkait isi produk *e-comic* berbaisi plurikultural berbantuan AI dari dua aspek yaitu pertama aspek materi seperti, konten *e-comic* dan konsep plurikultural, kedua aspek bahasa dan keterbacaan seperti, EYD dan penggunaan bahasa yang sesuai. Ahli media menilai terkait desain produk *e-comic* berbaisi plurikultural berbantuan AI dari dua aspek yaitu aspek gambar seperti ilustrasi, tata letak, serta kualitas gambar dan aspek penulisan dan huruf seperti ukuran, warna, serta penempatan teks. Pada tahap ini menghasilkan data berupa nilai kevalidan produk, saran, dan masukan untuk memperbaiki desain media *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI dari aspek isi hingga penyajian. Berikut adalah tabel yang memuat skor nilai kevalidan.

Tabel 1. Masukan dan Saran Validator

No.	Nama	Jabatan	Aspek Penilaian	Skor	Jumlah Skor	Hasil Hitung
1.	Ahli Materi	Pengajar BIPA di Universitas Negeri Surabaya	Materi Bahasa dan Keterbacaan	45 23	68	90,6%
2.	Ahli Media	Dosen Program Studi S1 Teknologi Pendidikan	Gambar Penulisan	35 14	49	89%
Nilai Kevalidan						89,8%

5. Revisi

Tahap revisi dilakukan setelah mendapatkan saran dan masukan terkait isi dan desain produk media *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI dari validator ahli materi dan validator ahli media. Media *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI harus diperbaiki sebelum diujicobakan pada pembelajaran kemampuan berbicara pemelajar BIPA level dasar.

Tabel 1.3 Perbaikan *E-comic*

No.	Gambar Sebelum Perbaikan	Gambar Sesudah Perbaikan	Revisi	Keterangan
1.			<ul style="list-style-type: none"> a. Sampul atau perwajahan dibuat lebih menarik sesuai konteks. b. Penambahan logo Unesa. 	Desain awal tidak ada percakapan yang memuat implikatur pada sampul dan juga belum ada logo unesa. Kemudian perbaikan dilakukan dengan menambahkan percakapan implikatur dan logo Unesa.
2.			<ul style="list-style-type: none"> a. Terjemahan tidak perlu dibuat beda halaman. 	Desain awal terjemahan dibuat dalam salindia berbeda, setelah perbaikan terjemahan ditauh dibawahnya percakapan berbahasa Indonesia.
3.			<ul style="list-style-type: none"> a. Edit kesalahan penulisan. 	Terdapat kesalahan penulisan di beberapa bagian.

6. Tahap Uji Coba

Tahap uji coba dilaksanakan setelah produk divalidasi dan diperbaiki sesuai masukan dua validator. Produk *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI ini diujicobakan kepada pemelajar BIPA level dasar Universitas Negeri Surabaya. Uji coba dilakukan pada tanggal 9 September 2025 secara luring. Media *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI diujicobakan pada 4 pemelajar BIPA yang berasal dari Korea Selatan, Jepang, dan Taiwan. Penerapan produk sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sebelumnya telah dibuat. Selama uji coba berlangsung, terdapat pengajar BIPA yang mendampingi jalannya pembelajaran. Terdapat tiga kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yaitu, kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan ini tidak dijelaskan secara rinci karena penelitian ini berfokus pada kevalidan proses pengembangan.

7. Revisi

Tahap revisi merupakan tahapan terakhir dari proses pengembangan media *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI untuk meningkatkan kemampuan berbicara pemelajar BIPA level dasar. Selama uji coba produk *e-comic* tidak ada masukan tertentu terkait penggunaan media *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI. Pengajar dan Pemelajar BIPA mudah untuk mengakses media tersebut.

Berdasarkan angket respon pemelajar menunjukkan bahwa tidak ada kendala yang cukup risikan dalam penggunaan media *e-comic*. Selain itu, dari pengajar juga tidak memberikan saran atau masukkan yang berarti. Hanya saja masih ada beberapa kesalahan penulisan di dalam *e-comic*. Dengan demikian revisi produk hanya dilakukan dengan melihat kesalahan penulisan.

Proses pengembangan media *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI dilakukan menggunakan model Borg & Gall yang diadaptasi menjadi 7 langkah sesuai dengan kebutuhan, yaitu 1) Potensi dan Masalah; 2) Pengumpulan Data; 3) Desain Produk; 4) Validasi Desain; 5) Revisi Desain; 6) Uji Coba Produk; 7) Revisi (Sugiyono, 2024). Pada pengembangan media ini, materi yang menjadi fokus utama adalah kata ganti orang dan kosa kata. Selain itu, media ini juga disispkan budaya plurikultural berupa implikatur. Materi tersebut merujuk pada SKL BIPA 2017 sebagai acuannya. Hal ini ditegaskan oleh Dahlena dan Asnawi (2024) yang mengatakan bahwa materi untuk pembelajaran BIPA berbeda dengan pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asli. Dalam pengembangannya, ketujuh langkah tersebut telah dilakukan sesuai dengan tahapan pengembangan Borg & Gall. Sehingga proses pengembangan tersebut dikatakan berhasil. Seals dan Richey menjelaskan bahwa desain sistematis yang berfokus pada perancangan, pengembangan, dan evaluasi proses atau produk pembelajaran, penelitian ini sendiri wajib memenuhi standar validitas, efektivitas, dan kepraktisan (Okpatrioka, 2023). Namun, pada penelitian hanya berfokus pada proses pengembangan dan kevalidan.

Pada proses pengembangan media, tahap pertama yang dialukan adalah analisis potensi dan masalah. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui potensi kebutuhan yang belum tersedia dalam pembelajaran BIPA level dasar serta menganalisis permasalahan yang ada di lapangan. Dalam analisis potensi dan masalah, teknik yang dilakukan adalah wawancara kepada pengajar BIPA level dasar di Universitas Negeri Surabaya. Didukung dengan pendapat (Safitri dan Rohmah, 2023) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan wawancara terkait bahan ajar atau media pembelajaran. Sejalan dengan itu, Wibowo et al. (2023) menyatakan bahwa wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi dan data terkait kebutuhan karakteristik pemelajar dari pengajar BIPA, untuk mengetahui kebutuhan media dan metode pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pelaksanaan belajar dan mengajar. Berdasarkan hasil wawancara tersebut terdapat potensi dan masalah dalam pembelajaran BIPA level dasar khususnya pada pembelajaran kemampuan berbicara. Data yang diperoleh melalui wawancara tersebut antaralain, kebutuhan terkait tantangan kemampuan berbicara pemelajar dan kebutuhan pembelajaran kompetensi kata ganti orang dan kosa kata, kebutuhan dan ketersediaan media ajar, serta integrasi plurikultural implikatur.

Berdasarkan wawancara tersebut, diketahui terdapat tantangan tersendiri dalam pembelajaran BIPA level dasar khususnya dalam pembelajaran kemampuan berbicara. Hal ini dipengaruhi oleh kurangnya kosa kata yang dikuasai oleh pemelajar BIPA. Sejalan dengan itu, Rhubido et al. (2023) menyatakan bahwa hal itu menunjukkan penguasaan kosa kata menjadi kunci utama dalam mendukung pembelajaran dalam aspek keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Selanjutnya dalam tahap analisis potensi dan masalah ditemukan data terkait kebutuhan dan ketersediaan media ajar untuk pembelajaran BIPA level dasar. Media digunakan untuk menunjang pembelajaran agar tercapai. Sesuai dengan hal pernyataan tersebut, Mustaghfiros et al. (2025) menyatakan bahwa media belajar merupakan komponen penting dalam proses belajar dan mengajar yang memiliki peran sebagai pendukung untuk menyampaikan materi. Ketersediaan media jarang yang sesuai kebutuhan, sehingga dibutuhkan media ajar yang sesuai. Menurut Nurwanandi dan Asteria (2023) kekurangan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu tantangan bagi pengajar BIPA. Oleh karena itu, pemelajar BIPA memerlukan media baru yang mendukung proses belajar pemelajar BIPA.

Kemudian data yang terakhir yaitu kebutuhan integrasi plurikultural untuk pembelajaran. Integrasi budaya plurikultural perlu dikenalkan kepada pemelajar BIPA karena di Indonesia memiliki latar budaya yang bermacam-macam. Sejalan dengan itu, Ramadloni et al. (2022) menyatakan bahwa pembelajaran BIPA memiliki keterkaitan dengan pengenalan budaya lokal. Salah satu plurikultural yang perlu untuk dikenalkan secara sederhana kepada pemelajar BIPA level dasar adalah implikatur. Sebagai bagian dari kebudayaan, implikatur menjadi aspek yang perlu untuk dipahami pemelajar BIPA meski secara sederhana (Saprika dan Asteria, 2023).

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengumpulan data. Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan bahan sebelum penyusunan produk media *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI berdasarkan potensi dan masalah. Pada tahap ini hasil yang diperoleh berupa rancangan produk atau spesifikasi produk sebelum nantinya disusun. Dalam perencanaan bahan ajar, perlu rancangan serta spesifikasi produk yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan permasalahan yang ada (Asyah et al., 2021). Rancangan tersebut berupa penentuan aplikasi

yang digunakan untuk menyusun produk. Pada penelitian ini aplikasi yang digunakan dalam menyusun produk antara lain, Canva untuk mengedit *E-comic* dan Pinterest untuk mencari referensi gambar. Kemudian ChatGPT AI berperan untuk membantu pembuatan gambar pada media *e-comic*. Sesuai dengan pendapat Wu et al. (2023), ChatGPT berperan untuk mendukung berbagai tugas yang melibatkan pembuatan gambar, mulai dari menjawab pertanyaan gambar, membuat atau mengedit gambar. Selain itu, pada tahap ini pengumpulan data materi dan contoh terkait kata ganti orang dan implikatur dilakukan dengan studi dokumen menggunakan Google Scholar dan web terpercaya. Sedangkan kosa kata disesuaikan dengan dialog yang telah dibuat.

Tahap desain produk, pada tahap ini data yang sebelumnya telah dikumpulkan kemudian disusun menjadi *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI. Pada tahap ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan agar *e-comic* menjadi produk yang utuh. Penyusunannya dilakukan dengan membuat gambar terebih dahulu melalui AI, lalu menyusunnya di canva untuk menambahkan dialog percakapan yang sesuai. Dalam pembuatan gambar di AI ada beberapa kendala seperti lamanya waktu saat ganarated gambar. Sehingga memakna lebih banyak waktu saat pembuatan media *e-comic*. Pada tahap inilah produk sudah siap untuk divalidasikan. Data yang diperoleh dalam desain produk adalah panduan penggunaan produk. Panduan penggunaan produk perlu dicantumkan agar pengguna bisa memanfaatkan media *e-comic* secara maksimal. Fitri et al. (2024) mengatakan bahwa tujuan penyusunan petunjuk penggunaan media dan modul pembelajaran untuk mempermudah pemelajar atau siswa dalam memanfaatkan media ajar tersebut, sekaligus memperjelas penyampian materi agar tidak bersifat verbal serta mendorong siswa atau pemelajar belajar secara mandiri. Selain itu dalam desain produk juga dijelaskan terkait komponen yang ada di dalam media *e-comic* melalui gambar dan keterangan.

Tahap validasi, *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI yang sudah didesain kemudian diukur tingkat kevalidannya dengan penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Kedua validator memberikan penilaian, masukkan, dan saran pada media *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI. Nilai yang diperoleh dari kedua validator yakni, 89,8% dengan kategori nilai sangat valid. Adapun masukan dari validator ahli materi yakni, terjemahan sebaiknya ditulis dibawah dialog berbahasa Indonesia dalam satu balon percakapan dan memodifikasi perwajahan. Selanjutnya masukkan dan saran dar validator ahli media antaralain, pengecekan kesalahan penulisan, penambahan logo di sampul, sampul atau judul dibuat lebih menarik dan sesuai dengan isi. Sampul sendiri salah satu komponen yang ada di media *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI. Sampul yang membuat pembaca menaruh minat untuk membacanya. Sesuai dengan pendapat tersebut, Putra et al. (2024) mengatakan bahwa sampul merupakan elemen penting berperan sebagai visual utama pada buku komik yang menampilkan identitas karya, sehingga menjadi faktor dalam menarik minat pembaca sejak melihatnya.

Tahap revisi media *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI dilakukan berdasarkan masukan dan saran baik dari ahli materi maupun ahli media. Perbaikan tersebut yakni, pada sampul, terjemahan Bahasa Indonesia ke dalam bahasa Inggris, dan perbaikan penulisan yang masih salah. Dari masukkan tersebut ada beberapa bagian yang harus diperbaiki yaitu, sampul, keseluruhan isi terkait terjemahan, serta beberapa halaman yang penulisannya masih terdapat kesalahan. Perbaikan media wajib dilakukan karena termasuk dalam langkah proses pengembangan produk, memastikan agar produk yang diujicobakan layak serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran BIPA.

Selanjutnya yaitu tahap uji coba, pada tahap ini dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran adalah tahapan yang mencakup kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan bahan ajar yang telah disusun sebelumnya dalam penerapannya (Yuniatin dan Asteria, 2022). Pelaksanaan pembelajaran dilakukan di Universitas Negeri Surabaya yakni untuk BIPA 1 dengan mengujicobakan media *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI. Penerapan media dilakukan secara luring dan diikuti oleh 4 mahasiswa, 2 mahasiswa berasal dari Korea Selatan, satu mahasiswa berasal dari Jepang, dan 1 mahasiswa berasal dari Taiwan. Uji coba dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau disebut dengan lesson plan. Sejalan dengan hal itu, Karina et al. (2023) mengungkapkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran adalah bagian penting yang harus disiapkan untuk keperluan komponen pendukung. Ada Tiga kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Tahapan terakhir yaitu tahap revisi, tahap ini merupakan tahap akhir dari proses pengembangan media *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI. Setelah uji coba, produk *e-comic* tidak mendapat masukan tertentu terkait penggunaan media, isi, maupun desain. Kemudian berdasarkan angket respons pemelajar BIPA menunjukkan bahwa tidak ada kendala pada media. Hanya saja masih ada beberapa kesalahan penulisan dalam *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI setelah membaca ulang. Dengan demikian perbaikan produk hanya dilakukan dengan memperbaiki kesalahan penulisan saja. Setelah semua tahap terselesaikan, maka proses pengembangan media *e-comic* berbasis plurikultural berbantuan AI untuk meningkatkan kemampuan berbicara pemelajar BIPA dinyatakan selesai.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pengembangna *e-comic* telah dilakukan menggunakan model Borg & Gall dengan tujuh tahapan. Tujuh tahapan tersebut yaitu, 1) Potensi dan Masalah; 2) Pengumpulan Data; 3) Desain Produk; 4) Validasi Desain; 5) Revisi Desain; 6) Uji Coba Produk; 7) Revisi. Produk ini dirancang untuk mengatasi permasalahan kurangnya media pembelajaran BIPA yang mengintegrasikan plurikultural khususnya implikatur. Uji validitas produk memperoleh nilai sebesar 89,8% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, pengembangan *e-comic* dapat dikatakan berhasil dan memenuhi uji kevalidan dengan kategori sangat valid.

Media *e-comic* ini disusun untuk pemelajar BIPA level dasar untuk pembelajaran berbicara dengan kompetensi kata ganti dan kosa kata dan materi terintegrasi plurikultural berupa implikatur. Manfaat dari *e-comic* ini memudahkan pemelajar BIPA untuk mengetahui dan memahami kompetensi kata ganti, kosa kata baru, serta integrasi plurikultural berupa implikatur. Saran untuk peneliti pengembangan selanjutnya, Dalam pengembangan ini diperlukan pengumpulan data yang lebih detail sesuai dengan media yang akan dikembangkan. Untuk mengembangkan media selanjutnya, peneliti perlu memperhatikan terkait pengumpulan datanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, W. S., Septiani, P., Sarti, S., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan *E-comic* Berbasis AI “Petinju” (Petualangan Tino Jujur) tentang Materi Perilaku Terpuji pada Pembelajaran PAI Kelas 3 SD Paramurobi: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 243–263. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v7i1.6956>.
- Asteria, P. V., Rofiquddin, A., Suyitno, I., & Susanto, G. (2023). Indonesian-Based Pluricultural Competence in BIPA Teachers’ Perspective. *Eurasian Journal of Applied Linguistics*, 9(1), 190–201. <https://doi.org/10.32601/ejal.901016>.
- Asyah, J., Susanto, G., & Andajani, K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca untuk Pelajar BIPA Tingkat Pemula. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(5), 803. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i5.14851>.
- Azizah, A., Arsanti, M., & Setiana, L. N. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital dalam Mata Kuliah Pembelajaran Menyimak. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 11(2), 79-82. <https://dx.doi.org/10.30659/jbsi.11.2.1-4>.
- Dahlena, S., & Asnawi, A. (2024). Media Pembelajaran dalam Pengajaran BIPA. *Sastronesia: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 74-86. <https://doi.org/10.32682/sastronesia.v12i1.3509>.
- Fitri, A. N., Rahmattullah, M., Nor, B., & Ratumbuysang, M. F. N. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Padlet pada Materi Inflasi Kelas XI SMA Negeri 6 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 130-138. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p130-138>.
- Fuad, M., Wibowo, E., & Ulfiyani, S. (2024). Unsur Budaya dalam Buku BIPA Sahabatku Indonesia untuk Penutur Bahasa Inggris. *Journal of Education Research*, 5(4), 4362–4370. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1577>.
- Handayani, L., & Isnaniah, S. (2020). Analisis Kelayakan Isi Buku Ajar Sahabatku Indonesia dalam Pembelajaran BIPA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 25-35. <https://dx.doi.org/10.30659/jbsi.8.1.25-35>.
- Hasna, A. F., & Rakhmawati, A. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Asesmen Diagnostik Teks Puisi SMP Negeri 12 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 12(2), 73-79. <https://dx.doi.org/10.30659/jbsi.12.2.73-79>.
- 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>.
- Idris, N. S., & Muftia, S. N. (2021, November). Verbal and Nonverbal Communication in American Culture and its’ Implications for BIPA Teacher’s Intercultural Competence. In *Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021)* (pp. 525-530). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211119.081>.
- Ike, Y. I. C., & Rohman, U. (2024). Media Pembelajaran E-Comic Berbantuan Artificial Intelligence (AI) pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 468-477. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.81639>.
- Karina, S., Wurianto, A. B., & Prihatini, A. (2023). Penerapan Media Gambar Kartun pada Pembelajaran Keterampilan Berbicara BIPA Tingkat A1. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(1), 75. <https://doi.org/10.30651/st.v16i1.15512>.

- Lailiyya, N. K., & Asteria, P. V. (2024). Fungsi Etika Berkommunikasi Berbasis Plurikultural dalam Buku Ajar BIPA Terbitan Kemendikbud. *Bapala*, 11(3), 98–109. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/62023>.
- Li, P., & Lan, Y. J. (2022). Digital Language Learning (DLL): Insights from Behavior, Cognition, and The Brain. *Bilingualism: Language and Cognition*, 25(3), 361-378. <https://doi.org/10.1017/S1366728921000353>.
- Muzakki, A. (2022). Cross-Cultural Communication Problems in BIPA Learning. *ISCE: Journal of Innovative Studies on Character and Education*, 6(1), 39-49. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-85-5_25.
- Novianti, L. D., & Asteria, P. V. (2025). Pengembangan Modul Pembelajaran Digital Tema Wisata Surabaya Bermuatan Plurikultural bagi Pemelajar BIPA Level 1. *Bapala*, 12(1), 271-284. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/66386>.
- Nurwanandi, H. W., & Asteria, P. V. (2023). Pengembangan Video Interaktif Etika Bertamu Berbasis Plurikultural bagi Pemelajar BIPA Madya. *Bapala*, 10(2), 98–110. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/54107>.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Prasenty, A. B., & Nurlina, L. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Pengajaran BIPA: Tinjauan Literatur. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 4(1), 57-67. <https://doi.org/10.51878/educator.v4i1.3350>.
- Putra, S. J., Ardy, R. F. P., & Herdianto, H. (2024). Perancangan Komik Cerita Rakyat “Doyan Nada” untuk Melestarikan Cerita Tradisional Suku Sasak pada Kalangan Pemuda di Pulau Lombok. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(4), 503–517. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i4.7125>.
- Ramadloni, S., Muliastuti, L., & Anwar, M. (2022). Pemanfaatan Laman BIPA Daring sebagai Media Pembelajaran BIPA Berkonteks Kearifan Lokal di ASEAN. *Jurnal Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 4(1), 62–71. <https://doi.org/10.26499/jbipa.v4i1.4723>.
- Rhubido, D., Shodiq, S., & Asteria, P. V. (2023). Creating Indonesian Academic Vocabulary by Using the Ant Word Profiler Program to Academic Writing for BIPA Learning. *Kembara: Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 9(2), 623–637. <https://doi.org/10.22219/kembara.v9i2.22097>.
- Safitri, A., & Rohmah, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital pada Materi Menulis Teks Iklan Siswa Kelas VIII SMPN 4 Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 11(2), 83-93. <https://dx.doi.org/10.30659/jpbi.11.2.5-13>.
- Saprika, O. T., & Asteria, P. V. (2023). Pengembangan Video Interaktif Kuliner Nusantara Bermuatan Implikatur pada Pemelajar BIPA Madya. *Bapala*, 10(2), 243-257. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/54280>.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utama, A. W., Rohim, F. N., Tiranita, G., Prihartanti, N., & Saddhono, K. (2024). Inovasi dalam Pembelajaran BIPA: Pemanfaatan Dodal Garut sebagai Pengajaran Kuliner yang Menarik. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 12(1), 20-31. <https://dx.doi.org/10.30659/jpbi.12.1.20-31>.
- Wibowo, L. H., & Asteria, P. V. (2023). Pengembangan Video Interaktif Bermuatan Norma Aktivitas Sehari-hari Berbasis Plurikultural bagi Pemelajar BIPA Madya. *Bapala*, 10(3), 257-273. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/54672>.
- Wiratsih, W., Gustiawan, T., Handayani, L., & Irianto, I. S. (2023). Pengembangan Keterampilan Berbicara bagi Pemelajar BIPA Tingkat B1 (CEFR) di Universitas Atma Jaya Yogyakarta melalui Metode Bermain Peran. *Prasi*, 18(02), 112-125. <https://doi.org/10.23887/prasi.v18i02.62397>.
- Wu, C., Yin, S., Qi, W., Wang, X., Tang, Z., & Duan, N. (2023). Visual Chatgpt: Talking, Drawing and Editing with Visual Foundation Models. *arXiv preprint arXiv:2303.04671*. <http://arxiv.org/abs/2303.04671>.
- Yuniatin, A., & Asteria, P. V. (2022). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Madya Berbasis Kompetensi Plurilingual dan Plurikultural Terintegrasi Kearifan Lokal. *Bapala*, 9(2), 142–152. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/45435>.