

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Awalnya, pengajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) hanya berupa aktivitas pengajaran bahasa Indonesia untuk mahasiswa yang berasal dari luar negeri. Namun dengan berkembangnya waktu, permintaan pengajaran BIPA semakin meningkat. Di beberapa negara seperti Jepang dan Australia menjadikan bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing. Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) juga telah diselenggarakan oleh 428 lembaga, baik yang difasilitasi oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek, maupun yang diselenggarakan secara mandiri oleh pegiat BIPA, pemerintah, dan lembaga di seluruh dunia (Kemdikburistek, 2022). BIPA di ajarkan di 45 negara di dunia. Tidak heran di beberapa tahun mendatang bahasa Indonesia adalah bahasa yang digunakan oleh mayoritas penduduk ASEAN (Susanto dan Rofiuddin, 2015). Berdasarkan kondisi tersebut, minat belajar bahasa Indonesia bagi penutur asing akan semakin meningkat.

Secara umum, keterampilan berbahasa Indonesia meliputi menyimak, membaca, berbicara, dan menulis (Zulaeha, 2013). Keterampilan berbicara sangat penting dalam keterampilan berbahasa sehingga keterampilan berbicara harus segera dikuasai oleh pemelajar BIPA. Dalam mempelajari bahasa asing pasti memiliki kesulitan dikarenakan perbedaan pengucapan kata, huruf, dan angka. Oleh karena itu, pemelajar BIPA harus mempelajari simbol bunyi bahasa Indonesia. Setiap kesulitan tersebut akan menjadi penyebab hasil belajar bahasa asing yang kurang maksimal sehingga kesulitan tersebut harus diminimalisasi agar keterampilan berbicaranya dapat semakin berkembang.

Keterampilan mendengarkan sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara. Semakin banyak mendengarkan proses belajar berbicara pemelajar BIPA semakin berkembang. Keterampilan berbicara sebaiknya dilakukan dengan media yang menyenangkan sehingga dapat mendukung proses belajar bahasa. Hal tersebut dilakukan agar dapat mempercepat proses pembelajaran bahasa asing. Penerapan keterampilan berbahasa khususnya berbicara dapat dilakukan dalam bentuk percakapan sehari – hari. Percakapan merupakan salah satu bentuk pembelajaran BIPA. Dalam percakapan, seseorang akan mampu berbicara sehingga harus mengetahui maksud dari lawan bicara. Dalam penelitian ini keterampilan berbicara pada pemelajar BIPA akan dibahas lebih spesifik.

Dalam mempelajari BIPA, media yang diterapkan harus semakin inovatif dan juga menyenangkan agar mempermudah penutur asing dalam belajar bahasa Indonesia. Selama ini pembelajaran BIPA sangat bergantung pada kehadiran pengajar, dengan berkembangnya teknologi maka pembelajaran BIPA harus memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan pembelajaran BIPA agar bisa digunakan di mana pun dan kapan pun. Salah satu solusi untuk permasalahan tersebut yaitu dengan *rivescript*. Selain itu, *Rivescript* merupakan bahasa *script* sederhana yang digunakan untuk memberikan informasi kepada *chatbot*. *Rivescript* memiliki tujuan untuk memudahkan pembelajaran, cepat dalam pengetikan dan mudah dibaca.

Perkembangan teknologi dalam bentuk *Rivescript* dapat digunakan untuk memberi informasi kepada penggunanya dalam bentuk audiovisual. Melalui media *Rivescript*, pemelajar BIPA dapat memanfaatkan teknologi dalam bentuk audiovisual untuk keperluan belajar bahasa Indonesia sebagai bentuk perkembangan sosial dan budaya. Melalui pembelajaran bidang sosial dan budaya tersebut pengetahuan pemelajar BIPA akan semakin berkembang dengan bertambahnya keterampilan berbahasa dalam bahasa asing. Dengan ini, jelas bahwa bahasa erat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pemanfaatan media *Rivescript* tersebut merupakan bentuk implementasi perkembangan teknologi dalam bidang sosial dan budaya.

Salah satu implementasi keterampilan berbahasa dan pengetahuan tentang sosial budaya pada penutur asing dapat diarahkan sektor pariwisata. Pariwisata Indonesia menjadi salah satu alasan mengapa wisatawan mancanegara ingin datang ke Indonesia karena memiliki daya tarik wisata yang beragam, antara lain wisata alam, seni, budaya dan buatan manusia seperti taman wisata. Salah satu jenis wisata yang populer di Indonesia yaitu wisata alam. Jenis ini paling utama bagi wisatawan yang ingin mengetahui kekayaan dan keindahan alam Indonesia, disusul dengan wisata budaya. Wisata ini memberikan informasi kepada wisatawan tentang budaya, seni dan segala sesuatu yang berkaitan dengan adat istiadat dan kehidupan seni dan budaya Indonesia. Pada tahun 2017, jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Indonesia sebanyak 14.039.799 jiwa. Pada tahun 2018 peningkatan menjadi 15.810.305 jiwa. Tahun 2019 meningkat lagi menjadi 16.106.954. kemudian pada tahun 2020 turun menjadi 4.052.923 jiwa akibat adanya pandemi *covid-19*.

Seiring dengan berjalannya waktu, orang asing datang ke Indonesia tidak hanya sebagai wisatawan, tetapi orang asing ke Indonesia untuk belajar, bekerja dan berinvestasi. Demi keberhasilan suatu pekerjaan maka membutuhkan komunikasi yang baik. Salah satu faktor

penentu dalam komunikasi adalah kemampuan berbahasa. Semakin banyaknya orang asing yang datang ke Indonesia maka berbanding lurus dengan jumlah kebutuhan belajar Bahasa Indonesia.

Proses pembelajaran bahasa membutuhkan adanya pendamping untuk dapat mengarahkan pemelajar BIPA dalam proses belajar bahasa. Pendamping tersebut dapat mengarahkan metode yang tepat dalam belajar berbahasa dan media yang sesuai untuk membantu selama proses belajar bahasa berlangsung. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, media *Suaramu* bisa menjadi salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan menguji media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing berupa *voice chatbot* menggunakan *Rivescript*.

1.3 Tujuan Penelitian

Mendapatkan perancangan dan hasil uji coba media “Suaramu” untuk pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing berupa *voice chatbot* menggunakan *Rivescript*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Mempermudah orang asing untuk belajar pengucapan bahasa Indonesia.
2. Memberikan kemudahan penggunaan teknologi dalam pengenalan percakapan bahasa Indonesia.
3. Media yang dihasilkan dapat digunakan sebagai pembelajaran bahasa Indonesia di mana pun dan kapan pun.
4. Meningkatkan *skill* dalam belajar bahasa Indonesia.