

Info Artikel

Diterima : 19 Agustus 2025
Disetujui : 28 November 2025
Dipublikasikan : 20 Januari 2026

E-Komik untuk Meningkatkan Kompetensi Plurikultural Pemelajar BIPA Pemula dalam Menggunakan Kalimat Imperatif (*E-Comics to Improve the Pluricultural Competence of Beginner BIPA Learners in Using Imperative Sentences*)

Alda Clarissa Aurellia¹, Alifiatus Zahra Salsabila², Prima Vidya Asteria^{3*}

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

¹alda.23013@mhs.unesa.ac.id, ²alifiatus.23040@mhs.unesa.ac.id,

³primaasteria@unesa.ac.id

*Corresponding Author

Abstract: This study aims to develop learning media in the form of e-comics containing holiday advertisements with pluricultural values in flipbook format for beginner-level (level 2) learners of Indonesian for Foreign Speakers (BIPA), specifically focusing on the skills of understanding and using imperative sentences. The method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The media was validated by subject matter experts with a result of 78% (sufficiently valid) and media experts with a result of 74% (sufficiently valid). Implementation was carried out on seven BIPA learners from various countries. The results of the trial showed that the media not only helped learners understand the form and use of imperative sentences in context, but also significantly improved their pluricultural competence. Learners were able to recognize the cultural meaning of each holiday celebration, understand the value of diversity, and connect language use with Indonesian socio-cultural norms. The effectiveness of the media reached 93.21% (very effective) and its practicality was 71% (effective), so that e-comics were declared suitable for use as a learning medium capable of integrating linguistic and cultural elements in a balanced manner. This media contributes to improving language skills while fostering cross-cultural sensitivity among BIPA learners.

Keywords: BIPA, e-comics; flipbooks; imperative sentences; pluricultural

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa e-komik iklan hari raya bermuatan nilai plurikultural dalam format *flipbook* bagi pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) tingkat pemula (level 2), khususnya pada keterampilan memahami dan menggunakan kalimat imperatif. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Media divalidasi oleh ahli materi dengan hasil 78% (cukup valid) dan ahli media dengan hasil 74% (cukup valid). Implementasi dilakukan pada tujuh pemelajar BIPA dari berbagai negara. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media tidak hanya membantu pemelajar memahami bentuk dan penggunaan kalimat imperatif secara kontekstual, tetapi juga secara signifikan meningkatkan kompetensi plurikultural mereka. Pemelajar mampu mengenali makna budaya dari setiap perayaan hari raya, memahami nilai keberagaman, serta menghubungkan penggunaan bahasa dengan norma sosial budaya Indonesia. Keefektifan media mencapai 93,21% (sangat efektif) dan kepraktisan sebesar 71% (efektif), sehingga e-komik dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur kebahasaan dan budaya secara

seimbang. Media ini berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbahasa sekaligus menumbuhkan sensitivitas lintas budaya pemelajar BIPA.

Kata Kunci: *BIPA; e-komik; flipbook; kalimat imperatif; plurikultural*

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) berfokus pada kemampuan kebahasaan, dan memadukan unsur sosial dan budaya. Hal ini penting karena bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang bersifat kontekstual dan kultural, sehingga penggunaannya selalu terkait dengan nilai dan norma masyarakat penuturnya (Siregar *et al.*, 2024). Pengajaran BIPA perlu diarahkan agar pemelajar mampu menggunakan bahasa Indonesia secara tepat dalam berbagai situasi sosial yang relevan. Program BIPA dirancang untuk memberikan kesempatan kepada warga asing mempelajari bahasa Indonesia sekaligus mengenal budaya Indonesia (Prasenty & Nurlina, 2024; Andriyanto *et al.*, 2025). Dalam praktiknya, mata pelajaran Bahasa Indonesia memungkinkan pemelajar terlibat aktif dalam proses memperoleh pengetahuan, yang pada gilirannya menumbuhkan rasa ingin tahu mereka (Afifah *et al.*, 2022; Amalia *et al.*, 2024). Melalui pembelajaran yang partisipatif, pemelajar tidak hanya memahami bahasa, tetapi juga membangun keterhubungan dengan budaya yang melatarinya. Keterkaitan bahasa dan budaya menjadikan alasan pengajar BIPA, ketika mengajarkan bahasa Indonesia, secara tidak langsung juga mengenalkan budaya bangsa (Salama & Kadir, 2022). Proses ini menjadikan bahasa sebagai sarana untuk memperluas pemahaman lintas budaya, sehingga pemelajar dapat beradaptasi dan berinteraksi dengan lebih baik di lingkungan sosial. Pengajaran BIPA

menuntut adanya keterpaduan antara bahasa dan budaya karena keduanya tidak bisa dipisahkan. Selain melalui program BIPA di Indonesia, bahasa Indonesia juga diajarkan di sejumlah negara lain, termasuk sebagai mata kuliah wajib di Australia (Purnamasari & Hartono, 2023). Fakta ini menunjukkan bahwa minat terhadap bahasa Indonesia semakin berkembang di ranah internasional. Oleh karena itu, pembelajaran yang mengintegrasikan aspek linguistik dan budaya menjadi kunci dalam memperkuat posisi bahasa Indonesia di dunia global.

Dalam perspektif pemerolehan bahasa kedua (*second language acquisition*), pembelajaran BIPA termasuk ke dalam upaya mengembangkan kemampuan berbahasa dalam konteks budaya yang berbeda dari bahasa ibu pemelajar. Pemerolehan berlangsung secara alami, sementara pembelajaran terjadi dalam situasi formal dengan konteks yang telah dirancang secara sistematis (Pallawagau & Rasna, 2022). Pembelajaran bahasa kedua yang efektif terjadi ketika pemelajar terpapar pada *input* yang bermakna (*comprehensible input*) dalam lingkungan yang mendukung dan tanpa tekanan emosional (Safitri & Maharani, 2025). Input bahasa menjadi lebih bermakna apabila disampaikan melalui konteks budaya yang autentik. Penggunaan budaya sebagai medium pembelajaran membantu memperkuat pemahaman pemelajar terhadap makna ujaran secara menyeluruh. Menurut pandangan Vygotsky tentang Zona Perkembangan Proksimal

(ZPD) yang menekankan bahwa bahasa dipelajari secara optimal melalui interaksi sosial dan dukungan dari individu yang lebih mahir berbahasa (Insani, 2024).

Salah satu bentuk tuturan yang penting dalam komunikasi sehari-hari adalah kalimat imperatif, yang mencakup ajakan, perintah, larangan, dan permintaan. Fungsinya adalah memberikan arahan atau instruksi dari penutur kepada pendengar agar melakukan suatu tindakan (Nursalim & Khoiriyah, 2022; Hardiyanto *et al.*, 2025). Penggunaan kalimat ini dipengaruhi oleh norma kesantunan serta hierarki sosial budaya, sehingga kebermaknaannya sangat bergantung pada susunan kata yang sesuai kaidah bahasa dan tujuan komunikatif dalam konteks tertentu (Ekaningtiass & Fetriani, 2021; Yusufien *et al.*, 2024; Al Fajr *et al.*, 2025). Secara struktural, kalimat imperatif dapat dibentuk dari kalimat deklaratif dengan menghilangkan subjek dan menambahkan partikel -lah (Fitriyani & Janattaka, 2021). Kalimat imperatif perintah juga terbagi menjadi tiga jenis, yakni perintah tegas, halus, dan biasa (Franesti & Sudaryanto, 2024). Keberagaman bentuk ini mencerminkan adanya perbedaan tingkat kesantunan yang harus dipahami pemelajar, terutama dalam membedakan situasi formal maupun informal. Namun, dalam praktik pengajaran BIPA, materi kalimat imperatif sering disampaikan secara terpisah dari konteks budaya (Astoria & Afni, 2023). Materi biasanya hanya berupa hafalan atau contoh generik yang kurang relevan dengan situasi nyata. Akibatnya, pemelajar kesulitan memahami cara menggunakan kalimat imperatif secara sopan dan sesuai norma budaya Indonesia. Kondisi tersebut

berisiko menimbulkan kesalahan pragmatik, misalnya penggunaan perintah yang terlalu langsung atau tidak tepat dalam konteks sosial tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa pengajaran kalimat imperatif dalam BIPA seharusnya tidak hanya menekankan aspek gramatikal, tetapi juga perlu mengintegrasikan aspek budaya agar pemelajar mampu berkomunikasi dengan tepat dan santun.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang menyajikan materi kalimat imperatif secara kontekstual dan bermuatan budaya. Dalam mendukung tujuan tersebut, pendidik perlu memanfaatkan media yang tepat guna untuk memaksimalkan proses pembelajaran (Gulo & Harefa, 2022; Yudianda *et al.*, 2022). Pemilihan media yang relevan sangat penting karena dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, partisipatif, serta sesuai dengan kebutuhan pemelajar BIPA. Media tersebut disusun secara sistematis berdasarkan kurikulum dan jangka waktu tertentu, serta disajikan melalui komputer atau media digital agar lebih mudah diakses pemelajar (Sholikha *et al.*, 2022). E-komik berbentuk *flipbook*, yakni komik interaktif berbasis narasi visual dengan tampilan menyerupai buku cetak menjadi salah satu alternatif media yang potensial untuk dimanfaatkan. *Flipbook* menyajikan teks, gambar, dan audio berbasis digital dengan tambahan unsur multimedia yang berfungsi menstimulasi pemelajar agar lebih aktif (Sari & Ahmad, 2021; Usman *et al.*, 2024). Salah satu fitur khasnya adalah efek membalik halaman layaknya buku nyata (Fitriani & Janattaka, 2025). Penggunaan *flipbook* menjadi inovasi baru dalam

pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Indonesia, karena dapat menghadirkan suasana belajar yang dinamis sekaligus meningkatkan ketertarikan siswa (Juliani & Ibrahim, 2023). Dalam teori pembelajaran multimedia, efektivitas pembelajaran meningkat apabila materi disajikan dengan menggabungkan unsur verbal (teks) dan visual (gambar). Fenomena ini sejalan dengan prinsip kerja otak manusia yang memproses informasi melalui dua jalur berbeda namun saling mendukung (Handoyo *et al.*, 2025). Sebagai media berbasis narasi visual, komik juga dapat meningkatkan keterlibatan pemelajar sekaligus membantu mereka memahami makna ujaran dalam konteks sosial tertentu (Dewi & Asteria, 2022). Dengan demikian, penggunaan *flipbook* berpotensi besar dalam mendukung pembelajaran kalimat imperatif berbasis budaya.

Salah satu bentuk konten yang dapat dimuat dalam media *flipbook* dan sekaligus memperkaya proses pembelajaran bahasa adalah konteks budaya yang kaya akan nilai sosial, keagamaan, dan kebhinekaan, seperti perayaan Hari Raya di Indonesia, diantaranya Idulfitri, Natal, Nyepi, Waisak, dan Imlek. Masing-masing perayaan tersebut mengandung tradisi unik seperti sungkeman dan pemberian THR saat Idulfitri, ogoh-ogoh saat Nyepi, pelepasan lampion saat Waisak, tukar kado saat Natal, serta pembagian angpao dan pertunjukan barongsai saat Imlek. Melalui perayaan tersebut, pemelajar dapat memahami bentuk bahasa, dan nilai budaya yang mendasari penggunaannya, termasuk berbagai bentuk kalimat imperatif. Iklan Hari Raya yang hadir sebagai representasi budaya populer dapat dijadikan bahan ajar

karena menampilkan tuturan imperatif secara otentik, relevan, dan sesuai dengan kehidupan nyata masyarakat Indonesia (Mukti & Sulistyono, 2025). Penyajian iklan dalam format *flipbook* e-komik memungkinkan pemelajar mempelajari ungkapan ajakan, larangan, permintaan, dan perintah dalam suasana belajar yang menyenangkan, kontekstual, serta sarat nilai budaya dan sosial. Dengan demikian, media ini berpotensi menghadirkan pengalaman belajar bahasa yang lebih bermakna.

Dalam pendekatan kompetensi plurikultural, pemelajar diharapkan memiliki kemampuan untuk menanamkan kesadaran antarbudaya dan menghargai keberagaman (Asteria *et al.*, 2024). Kompetensi plurikultural mencakup pengetahuan budaya, keterampilan interpretasi antarbudaya, dan sikap menghargai perbedaan (Sri *et al.*, 2021; Asteria *et al.*, 2023). Dengan mengangkat tema Hari Raya dari berbagai budaya dalam media e-komik berbasis *flipbook*, pendekatan ini menjadi relevan karena pemelajar berasal dari latar belakang budaya yang beragam, sehingga materi yang multikultural akan mempermudah pemahaman sekaligus memperkuat sikap toleransi dan penghargaan terhadap budaya Indonesia.

Media visual berbasis budaya idealnya digunakan dalam pembelajaran BIPA karena mampu menghadirkan nuansa belajar yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pemelajar. Kehadiran media ini diharapkan tidak hanya mendukung pemahaman bahasa, tetapi juga memperkuat keterhubungan pemelajar dengan nilai sosial dan budaya

yang melekat pada penggunaan bahasa. Sejalan dengan hal tersebut, Amalia & Asteria (2024) mengembangkan Buku Cerita Digital untuk BIPA level madya. Penelitian ini membuktikan validitas, efektivitas, dan kepraktisan media dengan rata-rata skor 93% serta konten 0,94. Hasil implementasi menunjukkan peningkatan skor latihan dari 68 menjadi 85. Selain itu, 91% responden menilai media mudah digunakan dan 89% merasa terbantu dalam memahami etika bertemu lintas budaya. Prastiwi *et al.* (2024) juga mengembangkan 12 *flipbook* tingkat pemula berbasis project-based learning dengan memuat kearifan lokal seperti Subak Bali, Sasi Maluku, Sedekah Bumi, dan Kirab Budaya. *Flipbook* tersebut disusun dalam bentuk foto, gambar, teks, serta audio-lingual yang mencakup empat keterampilan bahasa. Demikian pula, Asteria & Farida (2018) mengembangkan Komik Saku Kosakata Elektronik untuk BIPA level A2 berbasis cerita rakyat. Hasil validasi menunjukkan skor kelayakan 80 dan dinyatakan layak digunakan. Uji coba membuktikan media ini memudahkan pembelajaran kosakata secara kontekstual, meningkatkan partisipasi, serta menumbuhkan minat belajar pemelajar. Penelitian serupa dilakukan Ramliyana (2016) terhadap pemelajar Korea tingkat pemula. Hasilnya menunjukkan bahwa komik efektif meningkatkan motivasi belajar sekaligus menyampaikan materi menyimak, berbicara, membaca, dan tata bahasa dengan cara yang menarik. Media ini juga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, serta relevan untuk peserta usia remaja hingga dewasa awal.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media visual berbasis budaya berpotensi besar dalam meningkatkan kompetensi berbahasa sekaligus pemahaman budaya pemelajar BIPA. Meski demikian, belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan media e-komik iklan Hari Raya yang mengintegrasikan pembelajaran kalimat imperatif dengan pendekatan plurikultural bagi pemelajar BIPA level pemula. Berdasarkan hal itu, penelitian ini bertujuan menghadirkan media pembelajaran yang kontekstual, representatif secara budaya, serta relevan dengan kebutuhan pemelajar asing di era digital.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menyoroti pentingnya integrasi budaya serta penggunaan media visual dalam pembelajaran BIPA. Media komik terbukti efektif dalam menyampaikan materi bahasa dan budaya secara menarik dan kontekstual. Namun, masih terdapat beberapa kekosongan yang belum dijawab secara optimal. Pertama, kalimat imperatif dalam pembelajaran BIPA masih sering diajarkan tanpa konteks budaya, sehingga pemelajar kesulitan menerapkannya secara tepat dalam situasi nyata. Padahal, penggunaan bentuk ajakan, perintah, permintaan, dan larangan sangat bergantung pada norma kesantunan dan nilai sosial budaya. Kedua, belum ada media pembelajaran yang secara khusus menggabungkan e-komik, tema Hari Raya, dan pendekatan plurikultural. Padahal, Hari Raya di Indonesia sangat kaya akan nilai-nilai budaya yang relevan sebagai konteks pembelajaran bahasa. Ketiga, materi ajar untuk pemelajar BIPA level 2 umumnya

masih bersifat generik, berfokus pada struktur bahasa dasar, dan belum banyak mengembangkan kompetensi pragmatik serta pemahaman budaya.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media e-komik iklan Hari Raya berbasis pendekatan plurikultural sebagai sarana pembelajaran kalimat imperatif yang kontekstual dan bermuatan budaya bagi pemelajar BIPA level 2 melalui *flipbook*. Media ini dirancang dengan memadukan ilustrasi visual, narasi, serta tuturan imperatif otentik dalam konteks perayaan Hari Raya di Indonesia, seperti Idulfitri, Natal, Nyepi, Waisak, dan Imlek. Pendekatan plurikultural memungkinkan pembelajaran tidak hanya menekankan struktur kebahasaan, tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai budaya secara eksplisit. Secara khusus, penelitian ini memiliki dua tujuan utama. Pertama, mengembangkan media pembelajaran e-komik berbasis plurikultural bertema iklan Hari Raya untuk meningkatkan kompetensi pemelajar BIPA level 2 dalam memahami dan menggunakan kalimat imperatif secara kontekstual sesuai budaya Indonesia dengan *flipbook*. Kedua, menguji kualitas dan efektivitas media tersebut dalam memperkuat pemahaman lintas budaya dan kemampuan pragmatik pemelajar dalam situasi komunikasi nyata dengan *flipbook*. Dengan demikian, e-komik ini diharapkan mampu menjadi inovasi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, efektif dalam memperkuat kompetensi pragmatik serta kesadaran budaya pemelajar BIPA.

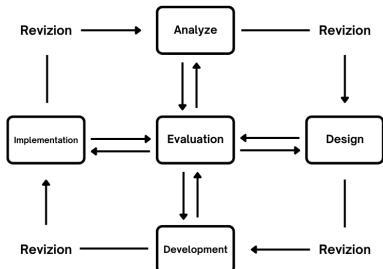
Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan adalah Research and Development (R&D)

untuk mengembangkan e-komik iklan Hari Raya berbasis plurikultural. Media ini ditujukan bagi pemelajar BIPA level 2 agar lebih terampil memahami dan menggunakan kalimat imperatif secara kontekstual. Menurut Sugiyono (2018), penelitian dan pengembangan bukan hanya berorientasi pada penciptaan produk, tetapi juga memastikan kegunaannya melalui uji efektivitas.

Model ADDIE (Branch, 2009) dijadikan acuan dalam proses pengembangan penelitian ini, yang mencakup lima tahap meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, serta Evaluation. Pengembangan media mengacu pada model ADDIE yang menekankan analisis interaksi dan koordinasi antar komponen pada setiap tahap (Maghfiroh & Hardini, 2021). Dalam proses ini, para ahli berperan dalam validasi isi dan media, sedangkan pemelajar terlibat pada uji coba terbatas untuk menilai keterpahaman, keterlibatan, dan efektivitas media. Model ini dipilih karena alurnya sistematis sekaligus fleksibel, sehingga memudahkan peneliti mengintegrasikan hasil analisis kebutuhan ke dalam desain produk, menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran, serta melakukan evaluasi berkelanjutan untuk penyempurnaan. Pendekatan ini diharapkan menghasilkan e-komik yang tidak sekadar layak dipakai, melainkan juga efektif dalam mengembangkan keterampilan berbahasa pemelajar BIPA.

Diagram 1 Tahapan model ADDIE



Media pembelajaran e-komik berbasis *flipbook* yang menampilkan iklan Hari Raya dari keragaman budaya Indonesia dengan fokus pada struktur kalimat imperatif menjadi objek penelitian ini. Unit analisis meliputi aspek kebahasaan (kalimat imperatif), representasi budaya dalam narasi iklan, serta keterlibatan visual melalui ilustrasi. Partisipan penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media pembelajaran, satu pengajar BIPA, dan tujuh pemelajar BIPA level 2 Universitas Negeri Surabaya. Pemelajar tersebut berasal dari India, Myanmar, Uganda, Yaman, Korea Selatan, serta dua orang dari Filipina. Keberagaman latar budaya para pemelajar mencerminkan relevansi pendekatan plurikultural yang digunakan dalam pengembangan media.

Prosedur dan teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilaksanakan dengan berpedoman pada lima tahapan dalam model ADDIE yaitu 1) analyze, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, analisis karakteristik pemelajar, serta pengumpulan referensi terkait budaya Hari Raya; 2) design, mencakup perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan skenario komik, dan pembuatan storyboard visual; 3) development, dihasilkan produk e-komik berbasis *flipbook* melalui proses digitalisasi

narasi dan ilustrasi; 4) implementation, dilaksanakan melalui uji coba terbatas kepada pemelajar BIPA level 2; 5) evaluasi dilakukan dengan refleksi dan revisi produk berdasarkan umpan balik dari ahli maupun pemelajar.

Data dianalisis dengan dua metode. Pertama, penilaian terhadap validitas media dilakukan menggunakan lembar validasi yang diisi oleh validator ahli materi dan ahli media. Skor dari hasil penilaian tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus persentase kelayakan:

$$P = \left(\frac{\sum X}{N} \right) \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase skor kelayakan,
 ΣX = total skor yang diberikan oleh validator,
 N = skor maksimum atau ideal
 (Sugiyono, 2017).

Tabel 1 Kriteria dan tingkat validitas

Kriteria validitas	Tingkat validitas
85,01% - 100,00%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01% - 85,00%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01% - 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
01,00% - 50,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

Kedua, efektivitas media ditentukan melalui angket respon pemelajar terkait keterpahaman, keterlibatan, dan konteks budaya. Hasil angket dianalisis dengan persentase dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria skor. Jika rata-rata angket berada pada kategori “layak” atau

“efektif”, maka media dinyatakan sesuai. Analisis ini menunjukkan bahwa e-komik dalam bentuk *flipbook* mampu meningkatkan kompetensi plurikultural dan keterampilan penggunaan kalimat imperatif kontekstual pada pemelajar BIPA level 2.

Tabel 2 Nilai dan Kategori Penilaian

Nilai	Kategori
81% - 100%	Sangat efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup efektif
21% - 40%	Tidak efektif
0% - 20%	Sangat tidak efektif

Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber yang melibatkan ahli materi dan ahli media dari latar belakang berbeda, sedangkan triangulasi teknik dilakukan melalui penggunaan angket, observasi, dan wawancara dalam proses evaluasi media. Validasi ahli dilakukan menggunakan lembar berbasis skala Likert yang menilai isi, bahasa, desain visual, dan nilai budaya.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada pemelajar BIPA level 2 di Unesa dalam rangka menghasilkan media pembelajaran e-komik iklan hari raya yang memuat kalimat imperatif. Pengembangan media mengikuti tahapan model ADDIE untuk memastikan media yang dihasilkan memiliki validitas, kepraktisan, dan efektivitas sesuai kebutuhan pemelajar.

Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan fondasi utama dalam proses pengembangan media pembelajaran karena pada tahap inilah dilakukan pengkajian terhadap kebutuhan pembelajaran, karakteristik pemelajar, materi yang relevan, serta landasan empiris

dari data lapangan. Melalui analisis ini, diperoleh gambaran menyeluruh mengenai pentingnya media yang tidak hanya menyampaikan aspek kebahasaan, tetapi juga menyertakan konteks sosial dan budaya Indonesia secara eksplisit. Dengan mempertimbangkan kebutuhan pemelajar BIPA level pemula yang beragam, karakter visual dan interaktif yang mereka butuhkan, serta keterbatasan media konvensional yang masih berfokus pada aspek struktural semata, maka tahap ini menjadi pijakan awal dalam merancang media e-komik berbasis plurikultural yang mampu menjembatani kesenjangan antara kemampuan linguistik dan pemahaman pragmatis pemelajar asing.

Kebutuhan Pembelajaran

Pada level pemula pembelajaran BIPA, pemelajar perlu menguasai keterampilan memahami dan menggunakan kalimat imperatif secara tepat. Namun, hasil analisis kebutuhan awal menunjukkan bahwa pemelajar menghadapi berbagai kesulitan dalam mengaplikasikan bentuk kalimat imperatif sesuai konteks sosial dan budaya Indonesia. Berdasarkan observasi pembelajaran dan wawancara singkat dengan pengajar BIPA, ditemukan bahwa meskipun pemelajar mampu mengenali bentuk dasar imperatif, mereka belum dapat menyesuaikan tingkat kesantunannya pada situasi formal, informal, maupun hubungan sosial tertentu.

Dalam praktik kelas, pemelajar beberapa kali menggunakan bentuk perintah langsung ketika berbicara kepada pengajar atau teman yang lebih tua, misalnya memberikan instruksi tanpa penanda kesantunan. Mereka juga tampak

ragu ketika harus memilih bentuk imperatif yang lebih halus, seperti penggunaan partikel -lah, atau pilihan diksi yang sopan. Hal ini menunjukkan bahwa pemelajar belum memahami aspek pragmatik dan norma budaya yang melatarbelakangi penggunaan imperatif dalam masyarakat Indonesia.

Pengajar BIPA Unesa menyatakan bahwa materi imperatif yang tersedia selama ini masih bersifat struktural dan kurang menyajikan konteks komunikasi yang nyata. Media pembelajaran yang digunakan didominasi teks dan latihan tertulis sehingga tidak cukup membantu pemelajar memahami fungsi kalimat imperatif dalam situasi sosial yang sebenarnya. Ketiadaan konteks visual dan budaya membuat pemelajar asing kesulitan menghubungkan bentuk bahasa dengan nilai kesantunan, relasi sosial, serta praktik budaya masyarakat Indonesia.

Berdasarkan temuan tersebut, pemelajar BIPA level pemula membutuhkan media yang menghadirkan contoh imperatif secara kontekstual dan berbasis budaya. E-komik iklan Hari Raya berbasis *flipbook* dinilai relevan karena menyediakan ilustrasi, narasi visual, dan situasi budaya autentik yang memudahkan pemelajar memahami penggunaan kalimat imperatif secara linguistik maupun pragmatik. Komik berbasis *flipbook* juga memungkinkan pemelajar terlibat lebih aktif melalui tampilan interaktif yang menyerupai buku nyata, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, pengembangan media ini berangkat dari kebutuhan nyata di lapangan untuk menjembatani kesenjangan antara

kompetensi gramatikal dan kemampuan berbahasa dalam konteks budaya Indonesia.

Karakteristik Pemelajar

Pemelajar yang terlibat dalam penelitian ini berasal dari enam negara dengan latar budaya yang beragam, yaitu India, Myanmar, Uganda, Yaman, Korea Selatan, dan Filipina. Keberagaman latar belakang ini memengaruhi cara mereka memahami bahasa Indonesia, khususnya dalam menafsirkan makna budaya yang muncul dalam tuturan imperatif. Pemelajar dari India dan Myanmar, misalnya, menunjukkan ketertarikan terhadap kosakata baru yang berkaitan dengan aktivitas keluarga dan tradisi keagamaan. Pemelajar dari Uganda dan Yaman cenderung membutuhkan contoh visual yang lebih konkret untuk memahami konteks sosial penggunaan bahasa. Sementara itu, pemelajar asal Korea Selatan dan Filipina terlihat lebih cepat mengidentifikasi pola kalimat, tetapi tetap memerlukan penjelasan budaya untuk membedakan tingkat kesantunan dalam tuturan imperatif.

Pada praktik pembelajaran, seluruh pemelajar menunjukkan ketergantungan yang kuat pada media visual, terutama ketika materi berkaitan dengan budaya. Mereka lebih mudah memahami pesan ketika disajikan melalui ilustrasi, adegan, dan konteks yang menyerupai situasi nyata. Pemelajar juga lebih responsif terhadap pendekatan naratif dan interaktif dibandingkan penyajian materi secara tekstual. Hal ini tampak pada antusiasme mereka saat mempelajari ilustrasi aktivitas Hari Raya, seperti sungkeman, berbagi

makanan, memberi angpao, atau menghadiri perayaan keagamaan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemelajar asing pada level pemula membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menjelaskan struktur kebahasaan, tetapi juga memberikan gambaran budaya Indonesia secara eksplisit. Penyajian melalui *flipbook* e-komik membantu mereka memahami penggunaan kalimat imperatif dalam konteks sosial yang autentik sekaligus mengurangi potensi kesalahpahaman pragmatik. Dengan adanya visual, alur cerita, dan contoh nyata, pemelajar dapat menghubungkan bentuk bahasa dengan nilai-nilai budaya yang mendasarinya.

Materi yang Dibutuhkan

Materi yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran untuk pemelajar BIPA level pemula adalah materi yang mampu menghubungkan aspek kebahasaan dengan konteks penggunaannya secara sosial dan budaya. Kalimat imperatif sebagai fokus utama pembelajaran harus disajikan tidak hanya dari sisi bentuknya, tetapi juga dalam situasi komunikasi yang mencerminkan kehidupan masyarakat Indonesia. Dalam praktiknya, kalimat imperatif sering digunakan dalam berbagai situasi, seperti memberikan instruksi, ajakan, larangan, atau permintaan. Namun, setiap fungsi bahasa tersebut memiliki aturan kesantunan serta norma sosial yang berbeda, bergantung pada penutur, lawan tutur, dan situasi penggunaannya. Oleh karena itu, materi pembelajaran harus memuat contoh kalimat imperatif dalam konteks nyata, seperti perayaan Hari Raya, yang menjadi

bagian penting dari kehidupan sosial dan budaya masyarakat Indonesia.

Perayaan Hari Raya seperti Idulfitri, Natal, Nyepi, Waisak, dan Imlek merupakan momen yang kaya akan praktik komunikasi berbasis budaya. Dalam momen-momen tersebut, kalimat imperatif sering muncul dalam bentuk undangan, ajakan, atau himbauan yang khas dan mencerminkan nilai-nilai budaya yang dijunjung oleh masing-masing komunitas. Materi dengan tema ini tidak hanya memperkaya pengetahuan kebahasaan pemelajar, tetapi juga memperkenalkan secara langsung keragaman budaya Indonesia. Melalui pendekatan tersebut, pemelajar tidak hanya belajar berbicara dengan benar, tetapi juga dengan tepat dan pantas sesuai dengan konteks sosial-budaya yang berlaku di Indonesia.

Wawancara dengan Pengajar BIPA

Wawancara dilakukan dengan pengajar BIPA berpengalaman yang telah mengajar pemelajar asing dari beragam negara untuk memperkuat analisis kebutuhan serta memastikan relevansi pengembangan media. Data wawancara tersebut terungkap bahwa salah satu kendala utama dalam pembelajaran kalimat imperatif adalah rendahnya pemahaman pemelajar terhadap aspek pragmatis dan sosiokultural dari ujaran yang dipelajari. Pemelajar sering kali menggunakan bentuk perintah secara langsung tanpa mempertimbangkan kesantunan atau konteks hubungan sosial antara penutur. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara pemahaman struktural dan kemampuan menggunakan bahasa secara fungsional dalam situasi nyata.

Pengajar juga mengungkapkan bahwa sebagian besar media ajar yang digunakan saat ini belum mampu mengakomodasi kebutuhan untuk menghadirkan konteks budaya secara eksplisit, sehingga pemelajar cenderung meniru struktur tanpa memahami maknanya secara utuh.

Para pengajar menekankan pentingnya media pembelajaran yang mampu menyajikan bahasa dalam situasi yang nyata dan dekat dengan pengalaman sosial masyarakat Indonesia. Mereka menyarankan penggunaan media berbasis cerita, visual, dan kontekstual sebagai solusi untuk memperkuat kompetensi kebahasaan dan kesadaran lintas budaya pemelajar. E-komik dalam bentuk *flipbook* dinilai sebagai bentuk media yang potensial karena mampu menggabungkan ilustrasi, narasi, dan konteks komunikasi dengan cara yang menarik dan komunikatif. Berdasarkan masukan ini, pengembangan media e-komik berbasis plurikultural bertema iklan Hari Raya menjadi sangat relevan dan strategis sebagai upaya inovatif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa dan pemahaman budaya pemelajar BIPA secara bersamaan.

Design (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan langkah krusial dalam proses pengembangan media pembelajaran karena pada fase ini disusun kerangka kerja sistematis yang menjadi dasar pengembangan isi dan tampilan media. Perancangan media e-komik ini diawali dengan penetapan tujuan pembelajaran yang terarah dan kontekstual, disesuaikan dengan kebutuhan pemelajar BIPA level pemula. Tujuan utama pengembangan

media ini adalah meningkatkan kemampuan pemelajar dalam memahami dan menggunakan kalimat imperatif secara tepat melalui pendekatan yang menggabungkan unsur kebahasaan dan budaya. Lebih dari sekadar penguasaan struktur kalimat, media ini juga bertujuan mengembangkan kesadaran pragmatis dan sensitivitas budaya, sehingga pemelajar mampu berkomunikasi secara sopan dan sesuai konteks dalam masyarakat multikultural seperti Indonesia.

Konten dalam media *flipbook* ini diperkaya dengan konteks budaya yang sarat nilai sosial, keagamaan, dan kebhinekaan, salah satunya melalui tema perayaan Hari Raya di Indonesia. Dalam media ini dikembangkan lima komik strip dengan tema berbeda, yaitu Idulfitri, Natal, Nyepi, Waisak, dan Imlek. Pemilihan tema didasarkan pada tradisi unik yang dekat dengan kehidupan masyarakat serta kaya nilai simbolik, seperti tradisi sungkeman dan pemberian THR pada Idulfitri, perayaan ogoh-ogoh dan penggunaan kebaya khas Bali pada Nyepi, pelepasan lampion pada Waisak, tukar kado dan hiasan natal pada Natal, serta pembagian angpao dan penyajian mooncake pada Imlek. Kekayaan tradisi tersebut dihadirkan dalam bentuk iklan-iklan budaya populer yang otentik, misalnya iklan sarung saat Idulfitri, iklan kebaya Bali saat Nyepi, iklan lampion Waisak, iklan mooncake saat Imlek, dan iklan hiasan pohon natal. Setiap komik strip memuat narasi pendek dan percakapan ringan yang mengandung kalimat imperatif kontekstual, baik berupa ajakan, permintaan, larangan, maupun instruksi, yang disesuaikan dengan situasi khas dalam perayaan tersebut.

Tabel 3 Desain E-Komik Iklan Hari Raya

No.	Aspek	Keterangan
1.	Cover	Judul dan nama penyusun
2.	Daftar Isi	Daftar judul komik
3.	Isi Komik	E-Komik terdiri atas 5 Komik Strip Hari Raya dengan Kalimat Imperatif: 1. Terangi Dunia dengan Cinta (Waisak) 2. Kado Natal Nenek (Natal) 3. THR dari Bapak (Idulfitri) 4. Anggun dalam Kesunyian (Nyepi) 5. Kue Bulan Pembawa Keberuntungan (Imlek)

Strategi penyajian media dirancang menggunakan format *flipbook* digital interaktif yang memadukan kekuatan visual, narasi, dan kontekstualisasi budaya. Format ini dipilih karena mampu meniru pengalaman membaca buku secara nyata, namun dalam bentuk digital yang lebih fleksibel dan mudah diakses oleh pemelajar lintas negara. Ilustrasi pada setiap halaman dirancang berwarna, ekspresif, dan merepresentasikan suasana khas Hari Raya di berbagai daerah di Indonesia. Narasi dan dialog antartokoh ditampilkan dalam bentuk *speech bubble* (balon kata) layaknya komik klasik, sehingga memberikan pengalaman visual dan linguistik yang saling melengkapi. Pendekatan ini tidak hanya menyajikan informasi kebahasaan, tetapi juga membuka ruang bagi pemelajar

untuk mengeksplorasi nilai budaya dalam konteks sosial yang lebih hidup. Dengan strategi tersebut, pembelajaran diharapkan menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan mampu mendukung penguasaan bahasa dalam penggunaan nyata.

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses konkretisasi dari desain media yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Pada fase ini, e-komik Iklan Hari Raya mulai diwujudkan menjadi produk digital yang siap untuk diuji coba.

Pengembangan konten diawali dengan penyiapan materi yang mencakup unsur kebahasaan, khususnya kalimat imperatif, serta aspek budaya yang merepresentasikan keberagaman hari raya di Indonesia. Materi bahasa difokuskan pada pemahaman dan penggunaan berbagai bentuk kalimat imperatif, seperti ajakan, permintaan, larangan, dan instruksi. Kalimat-kalimat ini dikemas dalam konteks perayaan hari raya sehingga penggunaannya terasa nyata dan fungsional dalam komunikasi sehari-hari.

Kalimat imperatif dalam komik disusun secara autentik, sopan, dan sesuai dengan norma komunikasi dalam budaya Indonesia. Pemilihan diksi, gaya bahasa, dan nada tutur disesuaikan dengan relasi sosial antar tokoh, seperti antara anak dan orang tua, sesama teman, atau warga dengan tokoh masyarakat. Dengan demikian, pemelajar BIPA tidak hanya memahami bentuk dan struktur kalimat, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan situasi sosial yang tepat.

Selain aspek kebahasaan, pengembangan media juga mengangkat

kekayaan budaya Indonesia melalui ilustrasi visual dan narasi e-komik. Konten menampilkan representasi dari berbagai perayaan keagamaan seperti Idulfitri, Natal, Nyepi, Waisak, dan Imlek. Tiap perayaan digambarkan dengan ciri khas masing-masing, termasuk pakaian adat, arsitektur tempat ibadah, simbol keagamaan, hingga suasana sosial khas hari raya. Tahapan pengembangan e-komik Iklan Hari Raya terdiri atas tiga bagian: pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi.

Pra-Produksi

Pada tahap ini dilakukan kegiatan perencanaan dan penyusunan prototipe e-komik. Langkah-langkahnya meliputi: (1) Merancang alur cerita dan konsep visual yang menonjolkan keberagaman budaya dalam perayaan hari raya; (2) Menyusun materi kalimat imperatif berdasarkan fungsinya dalam percakapan lintas budaya. (3) Mendesain karakter dan latar visual berdasarkan representasi suku, agama, usia, dan jenis kelamin. (4) Mengkaji referensi yang relevan mengenai penggunaan imperatif dalam konteks sosial dan pendidikan bahasa.

Produksi

Tahap ini mencakup pembuatan media secara digital. Kegiatan utama meliputi: (1) Mendesain halaman e-komik dengan ukuran A4 digital menggunakan aplikasi Canva; (2) Menyusun dialog antartokoh menggunakan variasi kalimat imperatif yang relevan dengan konteks hari raya. (3) Menyelaraskan ilustrasi, dialog, dan alur naratif agar membentuk satu

kesatuan media pembelajaran yang komunikatif dan interaktif.

Pasca-Produksi (Validasi dan Revisi)

Setelah e-komik selesai diproduksi, dilakukan proses validasi oleh dua ahli, yaitu: (a) Ahli pembelajaran yaitu Abdul Aziz Khoiri, S.Pd., M.Pd., untuk menilai ketepatan penggunaan bahasa dan relevansi materi terhadap tujuan pembelajaran. (b) Ahli media yaitu Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd., untuk menilai aspek desain visual, keterbacaan, dan efektivitas penyajian media.

Validasi dilakukan melalui pengisian angket dan pemberian saran tertulis. Hasil validasi memberikan sejumlah masukan, seperti penyempurnaan ilustrasi budaya, penyesuaian ekspresi kalimat imperatif dalam dialog, serta penambahan variasi karakter untuk mencerminkan keberagaman secara lebih luas. Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan revisi untuk meningkatkan kualitas isi, tampilan visual, dan nilai edukatif e-komik.

Melalui tahapan pengembangan dan validasi yang sistematis, e-komik iklan hari raya dinyatakan layak digunakan serta siap diimplementasikan dalam pembelajaran BIPA. Media ini berfungsi ganda, yakni mengenalkan struktur kalimat imperatif sekaligus menanamkan nilai toleransi, empati, dan keberagaman budaya Indonesia melalui pengalaman membaca yang komunikatif dan menyenangkan.

Tabel 4 Masukkan dan Saran dari Validator Ahli

Nama	Jabatan	Komentar	Skor	Kategori
Abdul Aziz Khoiri, S.Pd., M.Pd.	Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	1. Budaya daerah harus muncul 2. Cek beberapa kata dalam KBBI	78	Cukup Valid
Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd.	Dosen Pendidikan Seni Rupa	1. Media cukup baik, tetapi masih ada yang perlu dimodifikasi 2. Balon percakapan sebaiknya selaras, besaran huruf disamakan 3. Layout panel perlu dimodifikasi agar terlihat lebih Santai 4. Cover perlu diredesain 5. Halaman belakang perlu ditambahkan sinopsis	74	Cukup Valid

Rancangan awal media dievaluasi oleh validator menggunakan sejumlah indikator, antara lain efektivitas desain, konsistensi, format penyajian, penggunaan bahasa, tata letak, serta manfaat media. Masukan berupa kritik dan saran dari para ahli dijadikan acuan dalam melakukan revisi terhadap e-komik yang dikembangkan.

Tabel 5 Revisi E-Komik Iklan Hari Raya

No.	Aspek	Keterangan
1.	Cover	Judul dan nama penyusun
2.	Daftar Isi	Daftar judul komik
3.	Kode QR	Kode qr flipbook e-komik bahasa Indonesia dan e-komik bahasa inggris
4.	Isi Komik	E-Komik terdiri atas 5 Komik Strip Hari Raya dengan Kalimat Imperatif: 1. Terangi Dunia dengan Cinta (Waisak) 2. Kado Natal Nenek (Natal) 3. THR dari Bapak (Idulfitri) 4. Anggun dalam Kesunyian (Nyepi) 5. Kue Bulan Pembawa Keberuntungan (Imlek)
5.	Cover Penutup	Sinopsis komik

Perbaikan yang dilakukan sesuai rekomendasi menjadikan media e-komik hasil revisi memenuhi syarat minimum kelayakan dan dinyatakan layak. Selanjutnya, pengembangan bisa berlanjut ke tahap uji coba produk.

Implementation (Implementasi)

Pelaksanaan tahap implementasi dilakukan pada tanggal 28 Mei 2025 pukul 10.20–12.00 WIB di Lantai 1 Gedung T14, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Kegiatan ini melibatkan tujuh pemelajar BIPA level 2 yang berasal

dari berbagai negara. Media pembelajaran yang digunakan berupa E-Komik Iklan Hari Raya dengan materi kalimat imperatif. Media ini dinilai layak digunakan dalam pembelajaran setelah melalui proses validasi oleh para ahli sebelum tahap implementasi.

Pelaksanaan implementasi didampingi oleh pengajar BIPA guna mendukung kelancaran kegiatan serta memperoleh masukan langsung dari pemelajar dan pengajar. Kegiatan diawali dengan sambutan oleh pengajar BIPA, dilanjutkan dengan perkenalan peneliti kepada pemelajar. Setelah itu, pengajar memberikan penjelasan singkat mengenai alur kegiatan yang akan dilakukan.



Gambar 1 Implementasi e-komik

Sebelum memasuki materi inti, pengajar menyampaikan pertanyaan pemanis untuk menggugah pengetahuan awal pemelajar terkait topik yang akan dipelajari. Selanjutnya, pemelajar diarahkan untuk memindai kode batang (barcode) guna mengakses lima komik strip yang memuat iklan hari raya di Indonesia, yaitu Idulfitri, Waisak, Nyepi, Natal, dan Imlek. Setiap komik menyajikan ilustrasi iklan produk yang disertai penggunaan kalimat imperatif dalam konteks budaya masing-masing hari raya.

Setelah membaca komik, pengajar memberikan penjelasan mengenai unsur budaya dalam komik, jenis iklan yang

ditampilkan, serta analisis kalimat imperatif yang digunakan. Pemelajar kemudian diminta untuk berdialog secara berpasangan dengan menggunakan kalimat imperatif sesuai isi komik. Kegiatan dilanjutkan dengan mengerjakan soal pemahaman yang telah disediakan untuk mengukur daya serap materi oleh pemelajar.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, penyelesaian latihan soal oleh pemelajar, serta respons mereka terhadap penggunaan media, dapat disimpulkan bahwa e-komik efektif dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media ini terbukti mampu meningkatkan kompetensi plurikultural pemelajar BIPA tingkat dasar dalam memahami dan menerapkan kalimat imperatif sesuai konteks budaya Indonesia.

Evaluation (Evaluasi)

Media E-Komik Iklan Hari Raya

Kegiatan pembelajaran diawali dengan membaca E-Komik Iklan Hari Raya yang memuat materi kalimat imperatif secara bergantian oleh para pemelajar. Selanjutnya, pengajar BIPA memberikan penjelasan terkait penggunaan kalimat imperatif serta perayaan hari raya yang terdapat dalam e-komik. Setelah itu, pemelajar menjawab pertanyaan yang telah disediakan berdasarkan isi percakapan dalam e-komik. Kegiatan dilanjutkan dengan evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta. Berdasarkan hasil pembelajaran, latihan soal, dan respons pemelajar selama penggunaan media, e-komik iklan hari raya bermuatan plurikultural bagi pemelajar BIPA level 2 dinyatakan layak karena dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.



Gambar 2 Kode batang e-komik

Tautan:
<https://heyzine.com/flip-book/e57920acdb.html>

Media ini terbukti memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis berdasarkan hasil uji. Persentase kevalidan sebesar 76% (cukup valid), keefektifan 93,21% (sangat efektif), serta kepraktisan 71% (praktis). Dengan demikian, media layak digunakan dalam pembelajaran BIPA sesuai dengan hasil uji coba.

Kualitas E-Komik Iklan Hari Raya

Aspek yang digunakan untuk menilai kualitas e-komik meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Kevalidan diperoleh melalui telaah ahli materi serta ahli media agar isi dan tampilan sesuai dengan sasaran pembelajaran. Keefektifan tercermin dari peningkatan hasil belajar pemelajar BIPA setelah penggunaan e-komik, sedangkan kepraktisan berkaitan dengan tingkat kemudahan penggunaannya dalam pembelajaran oleh pengajar maupun pemelajar.

Kevalidan Media E-Komik

Proses validasi media dilakukan untuk memastikan kesesuaian dan kelayakan media e-komik iklan hari raya bermuatan kalimat imperatif sebelum digunakan dalam pembelajaran. Peneliti menyusun instrumen angket validasi yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.

Instrumen angket menggunakan skala penilaian dengan rentang skor, dengan kategori 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), hingga 1 (tidak baik).

Tabel 6 Hasil Validasi oleh Ahli Pembelajaran Materi

No	Aspek yang Dinilai	Standar Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Ketepatan Kalimat Imperatif	Kalimat sesuai kaidah bahasa Indonesia.				✓	
		Kalimat digunakan dalam konteks sosial yang tepat.				✓	
2	Tingkat Kebahasaan	Struktur dan kosakata sesuai BIPA Level 2.				✓	
		Tidak ada penggunaan istilah yang terlalu kompleks.				✓	
3	Relevansi Isi	Materi sesuai tujuan pembelajaran.	✓				
		Mendukung pemahaman budaya dan kalimat imperatif.	✓				
4	Variasi Kalimat Imperatif	Terdapat bentuk ajakan, larangan, dan perintah.					✓
		Variasi digunakan secara proporsional dan kontekstual.					✓

5	Nilai Plurikultural	Budaya dari berbagai daerah Indonesia ditampilkan.		✓			
		Nilai-nilai budaya tersampaikan secara wajar.		✓			
6	Alur Cerita	Cerita logis dan mudah dipahami.				✓	
		Mendukung penyampaian kalimat imperatif.				✓	
7	Kesesuaian Tema	Tema Hari Raya dekat dengan pengalaman pelajar.		✓			
		Relevan untuk konteks internasional.		✓			
8	Konsistensi Bahasa	Tidak terdapat kesalahan EYD.		✓			
		Gaya bahasa konsisten.		✓			
9	Konteks Budaya	Situasi budaya disajikan otentik.		✓			
		Budaya tidak distereotipkan.		✓			
10	Kebermaknaan Pembelajaran	Media membantu pemahaman pemelajar BIPA.				✓	
		Mendorong diskusi antarbudaya.				✓	
Skor		2	6	4	3		
Jumlah Skor		78					

Hasil penilaian validasi oleh ahli pembelajaran materi BIPA dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{78}{100} \times 100\% = 78\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran BIPA, media e-komik memperoleh tingkat kevalidan sebesar 78% yang termasuk kategori cukup valid (70,01%–85,00%). Dengan demikian, media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran BIPA dengan kemungkinan revisi minor sesuai masukan validator.

Tabel 7 Hasil Validasi oleh Ahli Desain

N o	Aspek yang Dinilai	Standar Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kualitas Visual	Ilustrasi mendukung cerita.				✓	
		Gambar jelas dan menarik.			✓		
2.	Tata Letak & Desain	Teks dan gambar tertata rapi.		✓			
		Komposisi halaman seimbang.		✓			
3.	Keterbaikan Teks	Ukuran dan jenis font sesuai.		✓			
		2. Warna font tidak mengganggu.			✓		
4.	Daya Tarik Visual	Desain menarik untuk pelajar asing.				✓	
		Elemen visual mendukung minat belajar.				✓	
5.	Relevansi Gambar	Ilustrasi sesuai isi kalimat.			✓		
		Gambar memperjelas konteks budaya.				✓	

6.	Estetika & Konsistensi	Gaya desain seragam.		✓		
		Tidak ada halaman yang terlalu ramai atau terlalu kosong.		✓		
7.	Navigasi Media (jika digital)	Navigasi mudah dipahami.			✓	
		Antar halaman berpindah lancar.			✓	
8.	Aksesibilitas Media	Dapat diakses di berbagai perangkat.			✓	
		Tidak berat saat dibuka.			✓	
9.	Visualisasi Budaya	Budaya lokal ditampilkan visualnya.			✓	
		Elemen visual memperkuat keberagaman.			✓	
10	Fungsi Media dalam Belajar	Media mendukung pembelajaran aktif.			✓	
		Ilustrasi dan teks menyatu dalam menyampaikan pesan belajar.			✓	
Skor			1 8	5 6		
Jumlah Skor		74				

Hasil penilaian validasi oleh ahli media dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{74}{100} \times 100\% = 74\%$$

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai kevalidan yang diperoleh sebesar 74%, yang termasuk dalam kategori cukup valid. Dengan demikian, media dinyatakan

layak digunakan dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran BIPA dengan revisi minor sesuai saran validator.

Untuk memperoleh gambaran umum kevalidan media e-komik secara menyeluruh, dilakukan perhitungan rata-rata dari hasil validasi oleh kedua validator.

$$P = \frac{78 + 74}{2}$$

$$P = \frac{152}{2} = 76\%$$

Rata-rata kevalidan yang diperoleh adalah 76%, yang menurut rentang persentase (70,01%–85,00%) termasuk kategori cukup valid. Oleh karena itu, media e-komik Iklan Hari Raya dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran BIPA dengan kemungkinan revisi minor guna penyempurnaan.

Keefektifan Media E-Komik

Keefektifan e-komik Iklan Hari Raya sebagai media pembelajaran dievaluasi melalui beberapa indikator, yaitu hasil observasi aktivitas pengajar, respons pemelajar selama proses pembelajaran, serta hasil tes kebahasaan yang diberikan setelah kegiatan belajar. Observasi terhadap pengajar bertujuan untuk melihat media digunakan dalam mengarahkan jalannya pembelajaran dan mengintegrasikan materi kalimat imperatif serta nilai-nilai budaya secara efektif. Sementara itu, observasi terhadap pemelajar mencakup tingkat keaktifan mereka dalam membaca e-komik, keterlibatan dalam diskusi, dan

kemampuan memahami konteks budaya yang tersaji melalui ilustrasi dan dialog.

Selain observasi, tes pemahaman kebahasaan diberikan untuk mengukur sejauh mana pemelajar dapat memahami dan menerapkan bentuk serta fungsi kalimat imperatif yang dipelajari melalui e-komik. Tes ini juga menilai pemahaman mereka terhadap konteks budaya multikultural yang ditampilkan dalam cerita, serta kemampuan mengaitkan penggunaan kalimat imperatif dengan situasi komunikasi sehari-hari dalam masyarakat multikultural.

Aspek-aspek yang dinilai meliputi: (a) Penguasaan bentuk dan fungsi kalimat imperatif (ajakan, larangan, instruksi, permintaan); (b) Pemahaman terhadap konteks sosial-budaya dalam perayaan Hari Raya di Indonesia; dan (c) Kemampuan mengaitkan penggunaan kalimat imperatif dengan situasi komunikasi sehari-hari dalam masyarakat multikultural

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pemelajar mampu menjawab soal-soal dengan baik, khususnya pada aspek kebahasaan dan pemahaman nilai-nilai keberagaman budaya Indonesia. Temuan ini mengindikasikan bahwa e-komik iklan hari raya efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran BIPA sekaligus sebagai media pengenalan nilai-nilai toleransi dan inklusivitas budaya. Nilai tes yang diperoleh disajikan sebagai berikut.

1	C	India	100
2	LMK	Myanmar	100
3	D	Phillipines	97,5
4	MG	Yaman	85
5	DA	Uganda	75
6	HK	Phillipines	95
7	A	Korea Selatan	100
Total			652,5

Berdasarkan tabel hasil tes pemahaman, seluruh pemelajar memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa mereka mampu memahami materi kebahasaan yang diajarkan, khususnya penggunaan kalimat imperatif dalam konteks iklan hari raya dalam e-komik. Media pembelajaran yang digunakan menampilkan suasana perayaan hari raya dari berbagai agama di Indonesia dengan tokoh-tokoh yang merepresentasikan keberagaman budaya dan agama, sehingga tidak hanya menyuguhkan materi kebahasaan, tetapi juga memuat nilai-nilai plurikulturalisme yang sejalan dengan tujuan pembelajaran BIPA level 2, yaitu mengenalkan keberagaman budaya Indonesia.

Berdasarkan tabel hasil tes pemahaman pemelajar BIPA level 2, jumlah skor nilai dianalisis menggunakan rumus rata-rata:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{652,5}{7} \times 100\% = 93,21\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata skor tes pemahaman pemelajar BIPA level 2, diperoleh nilai efektivitas sebesar 93,21%, yang menurut kategori penilaian

194

Tabel 8 Nilai tes kebahasaan dan plurikultural pemelajar BIPA

No.	Kode	Asal Negara	Nilai

modul pembelajaran digital termasuk dalam rentang sangat efektif (81%–100%). Dengan demikian, modul pembelajaran digital e-komik iklan hari raya bermuatan plurikultural ini terbukti sangat efektif digunakan dalam pembelajaran kebahasaan BIPA level 2.

Media e-komik yang digunakan mengangkat tema keberagaman hari raya di Indonesia dan menampilkan unsur budaya dari berbagai latar belakang, sehingga selaras dengan pembelajaran berbasis nilai-nilai plurikultural. Di samping itu, materi dalam e-komik juga memuat unsur kalimat imperatif sebagai fokus kebahasaan, yang dipelajari secara kontekstual oleh pemelajar.

Tingginya skor tersebut semakin diperkuat dengan hasil observasi yang menunjukkan keterlibatan aktif pemelajar serta keberhasilan pengajar dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Integrasi unsur budaya yang beragam dan penyajian materi kalimat imperatif secara kontekstual turut memberikan makna dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul e-komik ini tergolong valid, layak, dan sangat efektif digunakan pada pembelajaran BIPA. Kendati demikian, perbaikan teknis minor tetap dimungkinkan guna penyempurnaan di masa mendatang.

Kepraktisan Media E-Komik

Kepraktisan media pembelajaran digital e-komik iklan hari raya bermuatan kalimat imperatif dianalisis berdasarkan data respons pemelajar yang diperoleh melalui angket pada saat implementasi pembelajaran. Angket tersebut disusun oleh peneliti untuk mengukur sejauh mana

media ini mudah digunakan, menarik, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Responden penelitian ini terdiri atas tujuh pemelajar BIPA Level 2. Hasil rekapitulasi respons pemelajar terhadap media e-komik disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Rekapitulasi respon pemelajar terhadap media e-komik

N o .	Pertanyaan	Skor				
		SS	S	N	TS	ST S
11.	Saya merasa e-komik ini menarik untuk dibaca.	4x7	2 x7	1 x7		
12.	Saya memahami kalimat imperatif dengan lebih mudah setelah membaca e-komik ini.	2 x7	3 x7	1 x7	2 x7	
13.	Saya merasa e-komik ini membantu saya mengenali bentuk kalimat imperatif.	4 x7	1 x7	2 x7		
14.	Saya merasa isi komik sesuai dengan tema hari raya yang ditampilkan.	3 x7	4 x7			
15.	Saya mengetahui makna budaya dari masing-masing hari raya setelah membaca e-komik ini.	4 x7	2 x7	1 x7		
16.	Saya merasa iklan yang ditampilkan dalam e-komik mendukung isi cerita.	2 x7	1 x7	2 x7	1 x7	1 x7
17.	Saya merasa e-komik ini dapat membantu saya menemukan kosa kata baru bahasa Indonesia.	4 x7	2 x7	1 x7		
18.	Saya merasa kegiatan membaca e-komik lebih menyenangkan dibandingkan membaca teks biasa.	3 x7	3 x7	1 x7		
19.	Saya dapat menemukan dan mengidentifikasi kalimat imperatif dalam setiap komik yang disajikan.	4 x7	1 x7	2 x7		

10.	Saya merasa ilustrasi dan warna dalam e-komik membantu saya lebih fokus dalam belajar.	3 x7	3 x7	1 x7		
	Jumlah	231	154	84	21	7
	Total keseluruhan			497		

Berdasarkan total skor hasil angket, diperoleh skor kumulatif sebesar 497 dari total maksimal 700 (skor maksimal dihitung dari 10 pernyataan \times 5 poin \times 7 pemelajar). Tingkat kepraktisan media dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{497}{700} \times 100\% = 71\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kepraktisan sebesar 71%, sehingga dapat dikategorikan efektif. Berdasarkan tanggapan pemelajar, mayoritas menyatakan bahwa penggunaan E-Komik sangat membantu proses pembelajaran, terutama dalam mengenali bentuk serta penggunaan kalimat imperatif pada konteks budaya hari raya. Seluruh pemelajar memberikan respons positif yang tercermin dari tingginya skor pada indikator daya tarik, kemudahan pemahaman, serta penambahan kosakata. Selain itu, media ini juga dinilai mampu mendorong keterlibatan aktif pemelajar selama pembelajaran berlangsung. Konsistensi tanggapan positif ini semakin menegaskan bahwa E-Komik praktis digunakan serta layak diterapkan dalam pembelajaran BIPA level pemula.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-komik iklan Hari Raya mampu meningkatkan pemahaman pemelajar BIPA level pemula terhadap penggunaan kalimat

imperatif secara kontekstual. Temuan ini sejalan dengan teori pemerolehan bahasa kedua yang menyatakan bahwa pemelajar pemula membutuhkan input bermakna yang disampaikan melalui konteks yang jelas, visual, dan mudah dipahami (Wu *et al.*, 2025). Krashen juga menegaskan bahwa keterpahaman bahasa (comprehensible input) akan tercapai ketika materi ajar disajikan melalui situasi yang familiar dan tidak membebani proses kognitif (Elmetaher, 2021). Hal tersebut tercermin dalam penelitian ini ketika pemelajar menunjukkan peningkatan pemahaman melalui dialog dan ilustrasi perayaan Hari Raya yang menghadirkan situasi nyata seperti ajakan saat Idulfitri, larangan saat Nyepi, dan permintaan sopan pada konteks Natal. Hasil ini juga sesuai dengan teori Vygotsky yang menyatakan bahwa media visual berperan sebagai *scaffolding* untuk membantu pemelajar memahami bahasa melalui dukungan konteks sosial.

Keberhasilan e-komik dalam meningkatkan pemahaman pemelajar juga selaras dengan teori multimedia. Mayer dalam teori pembelajaran multimedia menjelaskan bahwa pemahaman meningkat ketika informasi disajikan melalui kombinasi representasi verbal dan visual karena dua jalur pemrosesan (auditori dan visual) membantu memperjelas makna (Handoyo *et al.*, 2025). Hal ini dibuktikan oleh tingginya nilai efektivitas media sebesar 93,21% serta meningkatnya daya tarik dan minat belajar pemelajar. Temuan ini semakin menguatkan argumen bahwa pemelajar BIPA yang biasanya memiliki keterbatasan kosakata memerlukan konteks

visual konkret untuk memahami maksud tuturan secara akurat.

Siregar *et al.* (2024) menjelaskan bahwa penggunaan kalimat imperatif selalu berkaitan dengan norma budaya, hierarki sosial, dan kesantunan, sehingga pemelajar membutuhkan media berbasis budaya untuk menghindari kesalahan pragmatik. Asteria *et al.* (2024) menunjukkan bahwa pendekatan plurikultural efektif dalam meningkatkan kemampuan pemelajar memahami perbedaan budaya dan variasi penggunaan bahasa. Selaras dengan itu, Handoyo *et al.* (2025) membuktikan bahwa media pembelajaran visual-naratif, termasuk komik digital, dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan pemelajar karena menyediakan petunjuk situasional yang tidak tersedia dalam teks konvensional. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya sejalan dengan temuan sebelumnya, tetapi juga memperkuatnya dengan menunjukkan bahwa e-komik iklan hari raya berbasis *flipbook* memiliki keunggulan tambahan berupa narasi visual interaktif dan representasi budaya Indonesia yang kontekstual. Media ini terbukti mempermudah pemelajar memahami bentuk dan fungsi kalimat imperatif dalam situasi komunikasi nyata sekaligus mendukung pengembangan kompetensi plurikultural pemelajar BIPA.

Data lapangan menunjukkan bahwa pemelajar berasal dari berbagai negara seperti India, Myanmar, Uganda, Yaman, Korea Selatan, dan Filipina. Perbedaan nilai budaya dan norma kesantunan membuat pemahaman mereka terhadap kalimat imperatif sangat bergantung pada konteks budaya yang disajikan. Temuan ini

mendukung teori Siregar *et al.* (2024) bahwa penggunaan imperatif selalu terkait dengan norma sosial, hubungan kekuasaan, dan budaya masyarakat penuturnya. Dengan demikian, visualisasi tradisi Hari Raya seperti sungkeman, ogoh-ogoh, festival lampion, tukar kado, dan pemberian angpao dalam e-komik terbukti membantu pemelajar menafsirkan makna sosial dan kesantunan dalam tuturan imperatif.

Selain meningkatkan pemahaman pragmatik, media ini juga efektif dalam mengembangkan kompetensi plurikultural pemelajar. Respons positif pemelajar menekankan bahwa pembelajaran berbasis keberagaman budaya dapat meningkatkan kemampuan pemelajar dalam menghargai perbedaan, memahami nilai budaya lain, serta menginterpretasi penggunaan bahasa sesuai konteks (Asteria *et al.* 2024; Sri *et al.* 2021). Dengan demikian, e-komik tidak hanya membantu pemahaman linguistik, tetapi juga berperan dalam membangun kepekaan budaya dan kesadaran multikultural.

Peran E-Komik Iklan Hari Raya dalam Pembelajaran Kalimat Imperatif

E-Komik Iklan Hari Raya Materi Kalimat Imperatif memiliki peran sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual, naratif, dan budaya dalam pengajaran BIPA tingkat pemula. Media ini tidak hanya menghadirkan bentuk kalimat imperatif secara eksplisit, melainkan menyajikannya dalam konteks komunikasi autentik melalui lima cerita komik bertema perayaan hari besar keagamaan di Indonesia. Struktur *flipbook* yang terdiri atas sampul, daftar isi,

pemindaian kode batang, lima komik strip, dan sinopsis memungkinkan pemelajar memperoleh pengalaman membaca yang runtut, interaktif, dan mudah diakses pada berbagai perangkat. Karakteristik ini menunjukkan bahwa media tersebut dirancang secara sistematis untuk membantu pemelajar memahami fungsi imperatif dalam situasi sosial nyata.

Keunikan media ini tampak pada penyajiannya yang menampilkan iklan fiktif edukatif, dialog antar tokoh, serta tradisi kultural yang mewakili lima agama di Indonesia. Adegan-adegan dalam komik memperlihatkan penggunaan imperatif berupa perintah, permintaan sopan, ajakan, maupun larangan dalam suasana Waisak, Natal, Idulfitri, Nyepi, dan Imlek. Dengan demikian, pemelajar dapat melihat secara langsung pilihan bentuk imperatif dipengaruhi oleh hubungan sosial, nilai kesantunan, dan tujuan komunikatif dalam budaya Indonesia. Keterpaduan aspek kebahasaan dan budaya tersebut menjadikan komik ini memiliki peran distingtif dibandingkan bahan ajar konvensional yang umumnya bersifat tekstual dan kurang menampilkan konteks visual maupun nilai budaya secara eksplisit.

Selain itu, penggunaan bahasa Indonesia dengan struktur kalimat imperatif yang sederhana dan komunikatif menjadikan media ini relevan untuk pemelajar BIPA level pemula (level 2). E-Komik ini juga memberikan paparan mengenai karakter budaya Indonesia yang inklusif dan multikultural, sehingga berfungsi sebagai wahana pembelajaran bahasa sekaligus pembelajaran karakter dan budaya. Dengan demikian, media ini berperan sebagai bahan ajar yang tidak

hanya menargetkan pencapaian kompetensi linguistik, tetapi juga kompetensi pragmatik dan plurikultural pemelajar.

Implikasi Komik Iklan Hari Raya dalam Pembelajaran BIPA

Penggunaan E-Komik Iklan Hari Raya memberikan implikasi yang signifikan bagi proses pembelajaran kalimat imperatif pada pemelajar BIPA. Pada aspek pembelajaran, komik *flipbook* ini membantu pemelajar memahami bentuk dan fungsi imperatif secara lebih jelas karena setiap tuturan disertai konteks visual dan situasional yang konkret. Pemelajar dapat mengamati kalimat imperatif digunakan dalam keluarga, upacara keagamaan, kegiatan sosial, maupun interaksi antargenerasi, sehingga pemahaman mereka terhadap makna pragmatik setiap ujaran menjadi lebih akurat. Integrasi visual, dialog, dan budaya mengurangi beban kognitif pemelajar pemula serta mendukung proses pembelajaran yang bermakna.

Pada aspek pedagogis, media ini berpotensi menjadi bahan ajar alternatif yang menarik dan relevan bagi pengajar BIPA. Format *flipbook* yang dapat diakses melalui tautan maupun kode batang tanpa instalasi tambahan memudahkan penggunaannya dalam pembelajaran tatap muka, pembelajaran daring, maupun pembelajaran mandiri. Selain itu, keberadaan dua versi bahasa (Indonesia dan Inggris) membantu pemelajar memahami konteks secara lebih utuh, terutama bagi mereka yang masih berada pada tahap awal penguasaan bahasa Indonesia.

Secara teoretis, hasil penggunaan media ini memperkuat pandangan dalam

teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa pemahaman meningkat apabila informasi verbal dipadukan dengan representasi visual. Penggunaan konteks Hari Raya juga sejalan dengan teori pemerolehan bahasa kedua dan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) yang menekankan pentingnya dukungan kontekstual dan sosial dalam memfasilitasi pemahaman bahasa. Secara praktis, media ini memberikan contoh penerapan kalimat imperatif yang berakar pada norma kesantunan dan nilai budaya Indonesia, sehingga membantu pemelajar menghindari kesalahan pragmatik.

Selain itu, media ini memiliki implikasi terhadap penguatan kompetensi plurikultural pemelajar. Melalui paparan tradisi lima agama dan nilai-nilai kebersamaan yang ditampilkan pada setiap cerita, pemelajar diajak memahami keberagaman budaya Indonesia secara lebih dekat. Hal ini berkontribusi pada pembentukan sikap toleransi, penghargaan terhadap keberagaman, dan pemahaman terhadap cara berkomunikasi yang tepat dalam masyarakat multikultural.

Simpulan

Pengembangan e-komik iklan Hari Raya bermuatan kalimat imperatif dalam format *flipbook* dilakukan melalui tahapan model ADDIE. Pada tahap analisis, kebutuhan media pembelajaran diidentifikasi melalui wawancara dengan pengajar BIPA Universitas Negeri Surabaya, yang menekankan perlunya media visual interaktif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa sekaligus memperkenalkan unsur budaya. Tahap perancangan menghasilkan konsep e-

komik yang menggabungkan alur cerita, ilustrasi, dan materi bahasa yang sesuai dengan konteks sehari-hari pemelajar level pemula. Pada tahap pengembangan, e-komik diproduksi dengan visual yang menarik, bahasa yang sederhana, dan instrumen penilaian yang terstruktur, lalu divalidasi oleh ahli materi dengan hasil 78% dan ahli desain grafis sebesar 74%, sehingga memperoleh rata-rata kevalidan 76% yang berada pada kategori *cukup valid*. Tahap implementasi melalui uji coba terbatas pada tujuh pemelajar BIPA dari berbagai negara, disertai pengumpulan masukan untuk perbaikan. Tahap evaluasi menunjukkan bahwa e-komik ini memiliki tingkat keefektifan sebesar 93,21% yang termasuk kategori *sangat efektif*, didukung oleh peningkatan hasil belajar dan respons positif dari peserta uji coba. Dari aspek kepraktisan, media ini memperoleh persentase 71% yang berada pada kategori *efektif*, menandakan bahwa pengguna merasa media mudah diakses dan mendukung proses belajar. Melalui E-Komik Iklan Hari Raya berbasis *flipbook* yang memuat berbagai tuturan imperatif, media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman linguistik, tetapi juga mengembangkan kompetensi plurikultural pemelajar BIPA. Pemelajar menjadi lebih mampu mengenali keberagaman budaya, memahami nilai kebersamaan, dan menghargai keragaman agama yang ada di Indonesia. Dengan demikian, E-Komik Iklan Hari Raya layak diterapkan sebagai media pembelajaran BIPA karena terbukti valid, efektif, dan praktis, serta berkontribusi dalam memperkuat pemahaman bahasa Indonesia yang

kontekstual sekaligus memperluas wawasan budaya pemelajar.

Daftar Pustaka

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Al Fajr, R., Diana, M., & Diana, M. (2025). Makna dalam Konteks: Integrasi Teori Referensial, Struktural, dan Kognitif untuk Pragmatik pada Ungkapan dalam Kehidupan Sehari-hari. *Journal of Islamic Studies*, 3(1), 65–74. <https://doi.org/10.61341/jis/v3i1.129>
- Amalia, R., & Asteria, P. V. (2024). Pengembangan Buku Cerita Digital Etika Bertamu sebagai Suplemen Pembelajaran BIPA Level Madya Berbasis Plurikultural. *BAPALA*, 11(1), 146–160. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/59714>
- Amalia, R. R., Suyitno, I., & Andajan, K. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Menulis BIPA Tingkat Madya Tinggi Berbasis Konteks Lingkungan Pelajar. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 14(2), 563–572. <https://doi.org/10.23969/literasi.v14i2.12439>
- Andriyanto, O. D., Suhartono, S., Nurhadi, D., Rohaedi, D. W., Hardika, M., & Alda Clarissa Aurellia, Alifiatus Zahra Salsabila, Prima Vidya Asteria E-Komik untuk Meningkatkan Kompetensi Plurikultural Pemelajar BIPA Pemula dalam Menggunakan Kalimat Imperatif
- Chuchai, N. (2025). Cultural Immersion in BIPA Learning: Innovative Strategy for Developing Speaking Skills through Local Wisdom. *Educational Process International Journal*, 17(1). <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.17.354>
- Asteria, P. V., & Afni, A. N. (2023). Prototype Pembelajaran Plurilingual dan Plurikultural Berbasis Budaya Jawa pada Pembelajaran BIPA. *Paramasastra*, 10(1), 113–127. <https://doi.org/10.26740/paramasastra.v10n1.p113-127>
- Asteria, P. V., & Farida, D. N. (2018). E-Mikuta (Komik Saku Kosakata Elektronik): Media Pembelajaran BIPA Berbasis Teknologi. *Academia.Edu*, 1–14. https://www.academia.edu/download/80171767/dokumen_makalah_1540532332.pdf
- Asteria, P. V., Rofiuddin, 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>
- Asteria, P. V., Suhartono, Inayatillah, F., & Sohnui, S. (2024). Improving Communication Skills of Beginner BIPA Learners Through the Use of Graphic Organizers. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 10(2), 584–595. <https://doi.org/10.22219/kembara.v10i2.33524>

- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In The SAGE Encyclopedia of Educational Technology (Issue 722). New York: Springer.
- Dewi, E. K., & Asteria, P. V. (2022). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Madya Kompetensi Plurilingual dan Plurikultural dengan Strategi Flipped Learning. *Bapala*, 9(3), 11–25.
<https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/45503/38499>
- Ekaningtiass, P., & Fetriani, M. (2021). Kalimat Imperatif dalam Ceramah Kyai Duri Ashari. *Seulas Pinang: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(2), 25–31.
<https://doi.org/10.30599/spbs.v3i2.1257>
- Elmetaher, H. (2021). Developing English Listening Skills: Can Active Learning Help? *Mextesol Journal*, 45(3), 1–7.
<https://doi.org/10.61871/mj.v45n3-15>
- Fitriani, A. N., & Janattaka, N. (2025). Pengembangan Modul Digital Berbasis *Flipbook* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 23–28.
<https://doi.org/10.57218/jupeis.Vo14.Iss3.1645>
- Fitriyani, K., & Mukhlish, M. (2021). Kalimat Imperatif dalam Teks Prosedur. *Deiksis*, 13(3), 241–248.
<https://doi.org/10.30998/deiksis.v13i3.7024>
- Franesti, D., & Sudaryanto, S. (2024). Kalimat Imperatif pada Iklan Camilan. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13(2), 227–232.
<https://doi.org/10.31000/lgrm.v13i2.11816>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Handoyo, T., Ashriyah, I., & Kamal, R. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 230–250.
<https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.1064>
- Hardiyanto, T., Rosidin, O., & Devi, A. A. K. (2025). Analisis Kontrastif Kalimat Imperatif Bahasa Indonesia dan Bahasa Belanda. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(1.C), 248–254.
<http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9706>
- Insani, H. N. (2024). Strategi Efektif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa pada Anak Usia Dini Pemalu Melalui Pendekatan Teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 14.
<https://doi.org/10.47134/paud.v2i2.1272>
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. ELSE

(Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 7(1), 19–26.

<https://doi.org/10.30651/else.v7i1.14065>

Maghfiroh, Y., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 272–281.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.997>

Mukti, B., & Sulistyono, Y. (2025). Penggunaan Bahasa Media Luar Ruangan di Surakarta dan Relevansinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Iklan. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8(1), 85–104.
<https://doi.org/10.30872/diglosia.v8i1.1100>

Nursalim, M. P., & Khairiyah, S. (2022). Tindak Tutur Imperatif Dialog Interaktif Program Mata Najwa Episode “Melawan Corona.” *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 50–60.
<https://doi.org/10.29300/disastra.v4i1.5012>

Pallawagau, B., & Rasna, R. (2022). Pemerolehan Bahasa Asing Sebagai Bahasa Kedua (Kajian Pemerolehan Bahasa Arab). *Journal of Arabic Education and Linguistics*, 2(2), 64–76.
<https://doi.org/10.24252/jael.v2i2.31151>

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>

Prastiwi, C. H. W., Kholidah, N. R. J., Wardhani, N. P., Shabrina, Z., & Arlinanda, P. B. (2024). Integrating Environmental Awareness Local Wisdom for Developing BIPA *Flipbooks* (Project-Based Learning). International Conference on Digital Education and Social Science (Icdess) 2024, December, 79–86.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5506/icdess.v2i1.51>

Purnamasari, A., & Hartono, W. J. (2023). Pentingnya Penggunaan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Jotika Journal in Education*, 2(2), 57–64.
<https://doi.org/10.56445/jje.v2i2.84>

Ramliyana, R. (2016). Penerapan Media Komik pada Pembelajaran BIPA (Studi Kasus pada Peserta Korea Tingkat Pemula di Universitas Trisakti Jakarta). *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 8–17.
<https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1006>

Safitri, F., & Maharani, I. (2025). Adaptasi Linguistik dalam Otak: Studi Psikolinguistik pada Pembelajaran Bahasa Kedua. *Jurnal Vokatif: Pendidikan Bahasa, Kebahasaan, Dan Sastra*, 2(1), 1–8.
<https://doi.org/10.51574/vokatif.v2i1.2667>

- Salama, P., & Kadir, H. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran BIPA Berbasis Budaya. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 3(1), 91–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.37905/jjll.v3i1.14699>
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
- Sholikha, S. M., Farid, M. M., & Andriansyah, E. H. (2022). Penggunaan Modul Digital Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Program Percepatan SKS Kota Surabaya. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 10(1), 73–82. <https://doi.org/10.26740/jepk.v10n1.p73-82>
- Siregar, U. A., Silvi, N., Hasibuan, W., & Rambe, N. F. (2024). Bahasa sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Jurnal Hata Poda*, 2(2), 95–104. <https://doi.org/10.24952/hatapoda.v2i2.10535>
- Sri, B., Hendar, E., & Veronika, P. (2021). Mengembangkan Kompetensi Komunikasi Antarbudaya Berbasis Kearifan Lokal untuk Membangun Keharmonisan Relasi Antar Etnis Dan Agama. *BuatBuku. com*.
- Sugiyono, S. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In Bandung: Alfabeta.
- Usman, H., Lestari, I., Siregar, Y. E. Y., Rafiqa, S. R., & Sentryo, I. (2024).

Flipbook and E-Learning for Teaching English to Elementary School Teacher Education Students. *Studies in English Language and Education*, 11(2), 919–935. <https://doi.org/10.24815/siele.v11i2.35476>

Wu, J., Cheng, L., & Zhao, X. (2025). Exploring the efficacy of explicit encoding and fast mapping in second language vocabulary acquisition among Chinese graduate students. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12(1), 118. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04431-9>

Yudianda, E., Cahyani, I., & Abidin, Y. (2022). Model Pembelajaran Kelas Terbalik Berbasis Literasi Digital: Studi Pengembangan untuk Pembelajaran Menulis Teks Anekdot. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 97–107. <https://doi.org/10.29300/disastra.v4i1.5435>

Yusufien, S. F., Boeriswati, E., & Utami, S. R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Berbasis Media Wakelet: Penguatan Kompetensi Kaidah Bahasa Indonesia. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 93–107. <https://doi.org/10.29300/disastra.v6i1.3311>