

PEMANFAATAN MEDIA ASSEMBLR.EDU SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA PADA KETERAMPILAN MENYIMAK MATERI MAKANAN KHAS JAWA TIMUR BAGI PEMELAJAR BIPA

Hilya Tsabita¹

Universitas Negeri Surabaya
hilya.23014@mhs.unesa.ac.id

Dianita Indrawati²

Universitas Negeri Surabaya
dianitaindrawati@unesa.ac.id

Anas Ahmadi³

Universitas Negeri Surabaya
anasahmadi@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan Assemblr.edu sebagai media pembelajaran inovatif dalam pengenalan budaya, khususnya dalam memperkenalkan makanan khas Jawa Timur bagi pemelajar Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi. Subjek penelitian adalah pemelajar BIPA tingkat pemula di Universitas Negeri Surabaya. Data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Untuk mengaitkan validasi data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan teori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Assemblr.edu dalam pembelajaran BIPA memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Media ini mampu meningkatkan eksplorasi visualisasi 3D yang realistis terhadap makanan khas Jawa Timur. Selain itu, penggunaan Assemblr.edu juga dapat mengukung pembelajaran berbasis proyek, seperti pembuatan deskripsi makanan dalam bahasa Indonesia, yang berkontribusi pada peningkatan keterampilan berbicara dan menulis pemelajar BIPA. Dengan demikian, Assemblr.edu memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran bahasa dan pengenalan budaya Indonesia.

Kata kunci: *Assemblr.edu*, Makanan Khas, Keterampilan Menyimak, BIPA

A. PENDAHULUAN

Program pembelajaran bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dirancang untuk mengajarkan bahasa Indonesia kepada mahasiswa asing. Program BIPA biasanya mencakup berbagai tingkat kemampuan keterampilan berbahasa, mulai dari tingkat pemula hingga tingkat lanjutan sehingga pemelajar BIPA dapat mengembangkan kemampuan berbahasa mereka sesuai dengan kebutuhan dan tujuan masing-masing (Pradiani et al., 2024). Program BIPA semakin diminati oleh pemelajar asing karena *Pemanfaatan Media Assemblr.Edu Sebagai Pengenalan Budaya Pada Keterampilan Menyimak Materi Makanan Khas Jawa Timur Bagi Pemelajar BIPA*

dianggap sebagai sarana yang tepat dan ekonomis untuk mengenal budaya lokal Indonesia (Farinda, 2023). Bahasa merupakan salah satu sarana dalam memperkenalkan budaya yang ada di Indonesia (Anastasya, 2025). Kebahasaan dan budaya merupakan dua hal yang memiliki hubungan satu sama lain, hal tersebut disebabkan karena bahasa yang membentuk didapati suatu budaya (Piani & Indrawati, 2023). Dengan budaya, masyarakat akan membangun telah membangun sebuah rangka kehidupannya, serta mewujudkan gagasan, tindakan serta hasil karya sebagai seorang manusia (Milanguni et al., 2025). Salah satu aspek budaya yang sangat penting dipelajari adalah mengenal kuliner khas daerah di Indonesia, karena makanan merupakan bagian dari identitas budaya (Sibarani et al., 2024). Pembelajaran BIPA melalui pengenalan kuliner atau makanan tradisional Indonesia juga merupakan salah satu strategi guna untuk menambah perbendaharaan atau kosa kata bahasa Indonesia (Hali, 2023).

Pemanfaatan budaya dan keanekaragaman makanan tradisional di Indonesia juga dapat memberikan dampak positif bagi pemelajar BIPA (Tsabita et al., 2024). Makanan modern maupun tradisional dapat dimaknai sebagai simbol budaya yang mencerminkan identitas dari suatu daerah tertentu, serta dapat memperlihatkan kekayaan sumber daya alam dari daerah tersebut. Oleh karena itu, dengan memperkenalkan budaya Indonesia kepada penutur asing, seperti makanan khas Jawa Timur dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk membantu mereka dalam memahami budaya Indonesia. Makanan merupakan bagian penting dari budaya suatu bangsa dan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran bahasa (Utama et al., 2024). Meskipun saat ini keberadaan makanan tradisional semakin langka untuk ditemui karena munculnya beragam makanan modern dari berbagai negara. Namun, dengan menjaga eksistensi makanan tradisional tetaplah penting sebagai bentuk pelestarian nilai-nilai budaya. Makanan tradisional juga mencerminkan kebiasaan masyarakat setempat yang diwariskan dari generasi ke generasi. Namun, saat ini makanan khas tradisional mulai banyak dilupakan oleh generasi muda, karena lebih memilih makanan modern yang dianggap lebih menarik dan lebih memiliki kandungan gizi yang tinggi.

Pengenalan budaya lokal, seperti kuliner khas Jawa Timur, menjadi salah satu kunci keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Makanan khas Jawa Timur banyak memiliki keunikan tersendiri dan mencerminkan

kekayaan kuliner Indonesia. Fuad & Hapsari, (2020) mengungkapkan bahwa makanan juga dapat dijadikan sebagai bentuk ekspresi budaya masyarakat di setiap daerah. Oleh karena itu, pengenalan makanan khas Jawa Timur memungkinkan penutur asing untuk tidak hanya mempelajari bahasa, tetapi juga memahami kekayaan serta keunikan budaya Indonesia. Hidangan seperti rawon, pecel, bakso, soto, sate, dll bukan hanya sekedar makanan, melainkan representasi dari sejarah, filosofi, dan cita rasa yang khas.

Namun, untuk memperkenalkan budaya dan masakan khas Indonesia, khususnya pada makanan khas Jawa Timur, berbagai tantangan banyak ditemui selama proses pembelajaran BIPA. Salah satu tantangan yang banyak ditemui adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dan pemelajar BIPA yang cenderung lebih interaktif dan visual. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran yang masih banyak menggunakan buku teks dan cerama dapat menjadi proses pembelajaran menjadi membosankan, monoton, kurang menarik, dan kurang efektif bagi pemelajar BIPA. Dengan begitu, untuk menciptakan proses pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan seorang pengajar harus dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai faktor terpenting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran pada proses kegiatan pembelajaran dapat mempermudah komunikasi antara siswa dan guru (Lestari et al., 2023). Pada level pemula, pemelajar BIPA, seringkali dihadapkan dengan tantangan dalam memahami bahasa dan budaya secara bersamaan. Selain sebagai sarana untuk memperkenalkan budaya, pemanfaatan media pembelajaran ini juga dapat berkontribusi langsung pada peningkatan keterampilan menyimak pemelajar BIPA. Keterampilan menyimak merupakan kemampuan dasar dalam berbahasa yang pertama kali digunakan oleh manusia. Keberhasilan dalam suatu proses komunikasi sangat bergantung pada kemampuan seseorang untuk mendengarkan dan memahami informasi yang disampaikan, sehingga ia dapat merespons dengan tepat terhadap pesan yang diterima (Sriniyati, 2024).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan kuliner tradisional Indonesia sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) memiliki efektivitas yang tinggi dalam mendukung internasionalisasi bahasa dan budaya Indonesia. Dananto et al., (2023) mengungkapkan bahwa gudeg sebagai

makanan khas Yogyakarta tidak hanya menawarkan kelezatan rasa, tetapi juga menyimpan nilai-nilai historis dan budaya yang mendalam. Integrasi gudeg dalam kurikulum BIPA dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta terhadap konteks budaya Indonesia, serta mendorong minat belajar bahasa Indonesia secara lebih menyeluruh. Selaras dengan Marlina et al., (2024) menyoroti potensi pecel Madiun sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menegaskan bahwa konteks kuliner seperti pecel Madiun mampu memberikan pengalaman belajar yang autentik serta membantu siswa dalam menguasai kosakata, struktur bahasa, dan nilai budaya secara lebih aktif.

Selain itu, penelitian Farinda, (2023) menekankan pentingnya penggunaan media audiovisual dalam memperkenalkan kuliner lokal Indonesia. Media ini menyajikan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta memfasilitasi pemahaman lintas budaya dengan menggabungkan unsur auditif dan visual. Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual dalam program BIPA. Dalam upaya mendukung internasionalisasi bahasa Indonesia, penggunaan bahan ajar berbasis kuliner tradisional tidak hanya memperkenalkan keragaman budaya Indonesia, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan relevan. Dengan menyisipkan elemen budaya yang kuat, seperti kuliner khas Jawa Timur, strategi pembelajaran BIPA dapat menjadi lebih integratif dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memperkuat identitas budaya nasional di mata dunia.

Media pembelajaran dapat diperoleh dari berbagai sumber. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Assemblr.edu*. Platform ini menawarkan tampilan visual dalam bentuk gambar 3D yang mampu menarik perhatian pemelajar BIPA, menjadikannya solusi yang tepat dalam proses pembelajaran. *Assemblr.edu* merupakan salah satu inovasi teknologi di bidang pendidikan yang memanfaatkan *augmented reality* (AR) untuk memvisualisasikan konsep atau materi pembelajaran dalam bentuk 3D (Febriningrum, 2022). Menurut Cahyan, (2023) *Assemblr.edu* adalah platform berbasis *augmented reality* (AR) yang memungkinkan objek virtual ditampilkan dalam bentuk nyata, baik dalam format 2D maupun 3D. Sementara itu, Padang, (2021) menjelaskan bahwa *Assemblr.edu* dirancang untuk membantu pengguna dalam

menciptakan konten 3D yang dapat divisualisasikan melalui teknologi *augmented reality* (AR).

Assemblr.edu memiliki beberapa keunggulan, di antaranya: 1) berbasis visual, di mana gambar dan animasi 3D menjadi media yang efektif untuk menarik perhatian serta dapat meningkatkan rasa ingin tahu, terutama bagi pemelajar BIPA; 2) mudah dipahami, *Assemblr.edu* mampu menyajikan konsep-konsep yang kompleks dan abstrak dengan cara yang lebih nyata, seolah-olah hadir langsung di ruang kelas; 3) materi yang luas dan beragam, sebab platform ini telah menyediakan berbagai konten pendidikan yang dapat diakses secara gratis, mulai dari model, diagram, hingga simulasi, sehingga sebagian besar materi pembelajaran yang diajarkan di kelas dapat ditemukan di dalamnya; 4) mendorong kreativitas, melalui editor AR dan fitur *scan-to-see* yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara interaktif dan menarik (Assemblr., 2018). Oleh karena itu, penggunaan media *Assemblr.edu* dalam pengenalan budaya tentang makanan khas Jawa Timur bagi pemelajar BIPA tingkat pemula diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang budaya khas Indonesia, khususnya kuliner khas Jawa Timur. Melalui visualisasi interaktif makanan khas Jawa Timur, pemelajar BIPA tidak hanya belajar mengenali nama dan bentuk makanan saja, tetapi juga dapat menyimak penjelasan secara lisan mengenai bahan, cara penyajian, hingga nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, keterampilan menyimak mahasiswa dapat dikembangkan melalui pemaparan konten audio-visual yang autentik, kontekstual, dan bermuatan budaya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni kualitatif bersifat deskriptif. Pemilihan metode ini disesuaikan dengan jenis data yang dikumpulkan, yaitu berupa kata, kalimat, dan paragraf dari sumber data penelitian. Metode kualitatif memungkinkan eksplorasi kondisi suatu objek dalam keadaan alami (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian kualitatif, data yang disajikan tidak berbentuk statistik atau hasil pengukuran, melainkan berupa deskripsi dari ucapan, tulisan, maupun perilaku yang diamati dalam konteks tertentu (Sudaryanto, 2015). Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan atau persepsi partisipan (Lune,

2017). Oleh karena itu, metode deskriptif dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang rinci mengenai pemanfaatan *Assemblr.edu* sebagai media pembelajaran pengenalan budaya makanan khas Jawa Timur.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari hasil wawancara dengan pemelajar BIPA di Universitas Negeri Surabaya. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan data hasil observasi untuk memperoleh informasi mengenai respons pemelajar BIPA saat menggunakan media *Assemblr.edu*. Berdasarkan dua sumber data tersebut, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup wawancara dan observasi. Pemilihan teknik ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih mendalam, yang kemudian akan dideskripsikan secara komprehensif. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi lembar pedoman wawancara dan observasi. Selain itu, penelitian ini juga menerapkan teknik simak catat. Analisis data dalam penelitian ini mengikuti tahapan dalam penelitian kualitatif, yaitu penguraian, penafsiran, perangkuman, penyimpulan, dan penyusunan rekomendasi. Jenis triangulasi yang digunakan mencakup triangulasi data dan teori. Penerapan triangulasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas penelitian kualitatif sehingga hasilnya lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian melalui kegiatan wawancara dan observasi dengan pemelajar BIPA, dapat diketahui bahwa media *Assemblr.edu* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran memperkenalkan budaya, khususnya makanan khas Jawa Timur. Media *Assemblr.edu* dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran inovatif berbasis teknologi *augmented reality* (AR) mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mengesankan bagi pemelajar BIPA. Teknologi ini memungkinkan pemelajar untuk mengamati representasi visual dalam bentuk tiga dimensi, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Hal ini memberikan kemudahan bagi mereka dalam memahami bentuk, bahan. Serta penyajian makanan khas tersebut secara lebih nyata, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas dalam pembelajaran. Berikut merupakan bentuk visualisasi 3D interaktif yang dibuat dengan menggunakan *Assemblr.edu* untuk menunjukkan beberapa macam makanan khas Jawa Timur.



Gambar 1. Makanan Khas Surabaya

Pada gambar 1, merupakan contoh visualisasi 3D interaktif makanan khas dari Kota Surabaya yang ditampilkan melalui platform *Assemblr.edu*. Tampilannya memperlihatkan beberapa hidangan khas, seperti Rawon, Rujak Cingur, Tahu Tek, dan Tahu Campur, yang masing-masing memiliki keunikan cita rasa serta bahan dasar pembuatannya. Rawon, misalnya, memiliki ciri khas kuah berwarna hitam pekat yang berasal dari kluwek dan biasanya disajikan bersama irisan daging sapi yang lembut. Selain itu, ada makanan Rujak Cingur yang merupakan makanan khas Surabaya yang terbuat dari cingur sapi (hidung sapi), sayuran, buah-buahan, dan bumbu petis udang. Selanjutnya ada makanan Tahu Tek, makanan tersebut terdiri dari tahu goreng, kentang, lontong, dan telur lalu disiram saus kacang yang dicampur dengan campuran petis di atasnya, dan yang terakhir ada makanan Tahu Campur yang isinya terdiri dari sop daging sapi kenyal, kikil sapi, tahu goreng, perkedel singkong, taoge, selada, mie kuning, dan kerupuk udang, kemudian dicampur dengan bumbu petis, bawang goreng dan sambal.



Gambar 2. Makanan Khas Madura

Pada gambar 2, merupakan contoh visualisasi 3D interaktif yang dibuat menggunakan *Assemblr.edu* untuk menunjukkan makanan khas dari daerah Madura. Dalam tampilannya, terlihat beberapa hidangan khas seperti Bebek Sinjay, Sate Madura, dan Soto Madura, yang masing-masing memiliki keunikan bentuk dan cita rasa yang khas. Bebek sinjay merupakan salah satu hidangan yang sangat terkenal dari daerah Madura, ciri khas dari makanan ini adalah penyajian bebek yang digoreng kering dan disajikan dengan sambal pencit yang khas dari Pulau Madura yang memiliki perpaduan rasa pedas dan asam. Selanjutnya, ada Sate Madura yang banyak menjadi makanan favorit di berbagai daerah. Sate Madura ini memiliki ciri khas pada bumbu kacangnya yang kental dan gurih, serta memiliki teknik memasak yang khas, sehingga memiliki keunikan rasa yang sangat istimewa. Terakhir, Soto Madura yang memiliki keunikan pada penggunaan bumbu kacang yang kental yang terbuat dari kacang tanah, petis ikan, dan rempah-rempah khas Pulau Madura yang disiram di atas hidangan.



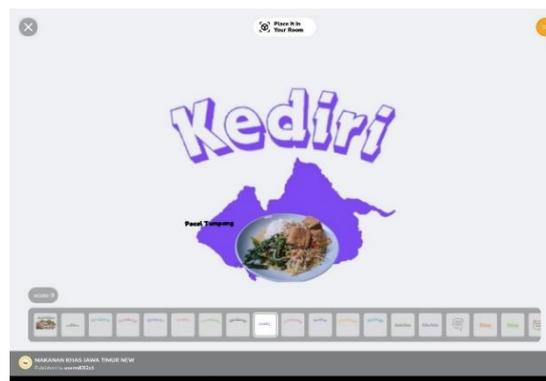
Gambar 3. Makanan Khas Gresik

Pada gambar 3, merupakan contoh visualisasi 3D interaktif yang dibuat menggunakan *Assemblr.edu* untuk menunjukkan makanan khas dari daerah Gresik. Dalam tampilannya, terlihat hidangan khas Kota Gresik yaitu Nasi Krawu yang memiliki ciri khas tekstur nasinya yang pulen dan disajikan dengan daun pisang. Pada nasi krawu tersebut terdapat berbagai macam lauk seperti sayatan daging sapi, semur daging, jeroan sapi, sambal petis, dan serundeng.



Gambar 4. Makanan Khas Jombang

Pada gambar 4, merupakan contoh visualisasi 3D interaktif yang dibuat menggunakan *Assemblr.edu* untuk menunjukkan makanan khas dari daerah Jombang. Dalam tampilannya, terlihat hidangan khas Kabupaten Jombang yaitu Pecel Pincuk. Pecel Pincuk merupakan hidangan nasi pecel yang disajikan di atas daun pisang atau pincuk yang didalamnya terdiri dari rebusan daun singkong, mentimun, petai, taoge, dan kemangi yang di atasnya disiram bumbu kacang.



Gambar 5. Makanan Khas Kediri

Pada gambar 5, merupakan contoh visualisasi 3D interaktif yang dibuat menggunakan *Assemblr.edu* untuk menunjukkan makanan khas dari daerah Kediri. Tampilan tersebut memperlihatkan hidangan khas Kota Kediri, yaitu Pecel Tumpang. Pecel Tumpang ini memiliki ciri khas pada sambalnya yang terbuat dari tempe busuk (tempe yang sudah terfermentasi) sebagai bahan dasar utama. Sambal ini kemudian dihaluskan dengan bumbu-bumbu yang lain. Pecel Tumpang ini biasa disajikan dengan berbagai jenis sayuran rebus dan rempeyek kacang.



Gambar 6. Makanan Khas Lamongan

Pada gambar 6, merupakan contoh visualisasi 3D interaktif yang dibuat menggunakan *Assemblr.edu* untuk menunjukkan makanan khas dari daerah Lamongan. Dalam tampilannya, terlihat hidangan khas Kabupaten Lamongan yaitu Pecel Lele, Soto Ayam, dan Nasi Boranan. Pada makanan Pecel Lele Lamongan ini memiliki ciri khas dalam penyajian dan penampilan warungnya. Pecel Lele ini biasa disajikan dengan lele goreng, sambal basah yang khas, lalapan segar, dan nasi yang hangat. Selain itu, pada warung Pecel Lele Lamongan ini memiliki ciri khas spanduknya yang memiliki warna-warna cerah dan mencolok dan disertai dengan gambar-gambar seperti ayam, bebek, dan lele.

Selanjutnya, Soto Ayam Lamongan juga memiliki ciri khas kuahnya yang berwarna kuning akibat penggunaan kunyit, biasanya disajikan dengan irisan daging ayam kampung, dan taburan bubuk koya yang terbuat dari kerupuk udang dan bawang putih goreng yang dihaluskan secara bersamaan. Terakhir, Nasi Boranan khas Lamongan yang memiliki ciri khas unik dalam penyajiannya yang masih menggunakan daun pisang atau koran sebagai bungkus. Nasi Boranan ini biasa disajikan dengan bumbu yang terbuat dari rempah-rempah sehingga dapat menciptakan rasa yang otentik, lauk pauk yang disajikan terdiri dari gimbal empuk (terbuat dari tepung dan ragi), pletuk, dan ikan sili. Selain itu, sambal urap yang pedas juga menjadi ciri khas dari Nasi Boran tersebut.



Gambar 7. Makanan Khas Madiun

Pada gambar 7, merupakan contoh visualisasi 3D interaktif yang dibuat menggunakan *Assemblr.edu* untuk menunjukkan makanan khas dari daerah Madiun. Dalam tampilannya, terlihat hidangan khas Kabupaten Madiun yaitu Pecel Madiun. Pecel Madiun ini memiliki ciri khas pada bumbu kacangnya yang gurih, pedas, dan manis disertai dengan sayuran rebus yang segar seperti daun kenikir, daun pepaya, dan kembang turi, kemudian dicampur dengan rempeyek kacang.



Gambar 8. Makanan Khas Malang

Pada gambar 8, merupakan contoh visualisasi 3D interaktif yang dibuat menggunakan *Assemblr.edu* untuk menunjukkan makanan khas dari daerah Malang. Dalam tampilannya, terlihat hidangan khas Kota Malang yaitu Bakso. Bakso Malang memiliki ciri khas pada penyajiannya yang berlimpah. Bakso Malang biasanya memiliki porsi yang lebih besar dengan isian bakso yang beragam, seperti bakso halus, bakso urat, pangsit, bakso isi, bakso goreng, dan biasanya juga terdapat isian usus ayam yang digoreng dengan tepung.



Gambar 9. Makanan Khas Ponorogo

Pada gambar 9, merupakan contoh visualisasi 3D interaktif yang dibuat menggunakan *Assemblr.edu* untuk menunjukkan makanan khas dari daerah Ponorogo. Dalam tampilannya, terlihat hidangan khas Kabupaten Ponorogo yaitu Sate Ponorogo. Sate Ponorogo memiliki ciri khas dari potongan daging ayamnya yang pipih dan diiris melintang (*fillet*). Daging ayam yang dipotong pipih ini lebih empuk dan tanpa lemak. Selain itu, Sate Ponorogo ini juga direndam dengan bumbu yang khas sebelum dipanggang, setelah itu disajikan dengan bumbu kacang yang kental.



Gambar 10. Makanan Khas Sidoarjo

Pada gambar 10, merupakan contoh visualisasi 3D interaktif yang dibuat menggunakan *Assemblr.edu* untuk menunjukkan makanan khas dari daerah Sidoarjo. Dalam tampilannya, terlihat hidangan khas Kabupaten Sidoarjo yaitu Lontong Kupang. Lontong Kupang memiliki ciri khas yakni irisan lontong yang disiram kuah kaldu kupang, serta taburan kupang (kerang kecil) dan bisa dilengkapi dengan lentho (gorengan yang terbuat dari singkong). Cita rasa kuahnya yang khas karena terbuat dari kaldu yang kaya rempah-rempah dan bumbu petis khas Kota Surabaya.



Gambar 11. Makanan Khas Tulungagung

Pada gambar 11, merupakan contoh visualisasi 3D interaktif yang dibuat menggunakan *Assemblr.edu* untuk menunjukkan makanan khas dari daerah Tulungagung. Dalam tampilannya, terlihat hidangan khas Kabupaten Tulungagung yaitu Lodho Ayam. Lodho Ayam memiliki ciri khas pada perpaduan rasa gurih dan pedas dari kuah santan yang kental, serta aroma rempah yang sangat pekat. Lodho Ayam khas Tulungagung ini biasa menggunakan jenis ayam kampung, sehingga tekstur daging yang padat dan gurih. Ayam lodho juga dipanggang terlebih dahulu sebelum dimasak dengan menggunakan kuah santan, sehingga dapat menambah aroma yang khas.

Visualisasi tersebut mampu menampilkan *elemen augmented reality (AR)* yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk melihat beragam makanan secara lebih interaktif dan detail. Fitur ini berpotensi meningkatkan pemahaman pemelajar BIPA terhadap berbagai kuliner khas daerah di Jawa Timur. Melalui pemanfaatan *Assemblr.edu*, pengenalan budaya tidak lagi terbatas pada teks dan gambar secara statis saja, tetapi dapat dikembangkan dalam bentuk model 3D yang interaktif. Dengan demikian, pemelajar BIPA dapat memperoleh pengalaman yang lebih mendalam, selain itu pemelajar BIPA tidak hanya mengetahui nama makanannya saja, tetapi juga memahami karakteristiknya secara visual. Pada fitur ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan keterlibatan pemelajar BIPA serta membantu mereka dalam mengingat informasi dengan lebih efektif. Selain itu, pemanfaatan *Assemblr.edu* dalam pembelajaran BIPA ini berkontribusi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan pemelajar BIPA. Dengan tampilan yang menarik serta fitur yang interaktif, pemelajar

BIPA dapat mengeksplorasi informasi tentang makanan khas Jawa Timur secara mandiri.

Melalui pemanfaatan visualisasi 3D interaktif dari *Assemblr.edu*, pemelajar BIPA dapat menyimak penjelasan mengenai beragam makanan khas dari berbagai daerah di Jawa Timur seperti Rawon dari Surabaya, Bebek Sinjay dari Madura, Nasi Krawu dari Gresik, hingga Lodho Ayam dari Tulungagung. Pada setiap paragraf yang mendeskripsikan makanan tersebut tidak hanya menampilkan keunikan kuliner secara visual saja, namun juga memuat informasi tekstual yang dapat digunakan sebagai materi pada latihan keterampilan menyimak. Kegiatan menyimak dalam konteks pembelajaran dapat dikembangkan melalui pemberian tugas kepada pemelajar untuk mendengarkan deskripsi berupa audio atau video yang dipadukan dengan visualisasi 3D dari *Assemblr.edu*. Selanjutnya, pemelajar diminta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan bahan makanan, cara penyajian, serta ciri khas dari makanan yang dideskripsikan.

Sebagai contoh kegiatan, guru dapat memutar narasi tentang “Sate Ponorogo” sambil menampilkan model interaktifnya. Pemelajar diminta untuk mencatat bahan utama, teknik memasaknya, serta ciri khas penyajian dari makanan tersebut, lalu pemelajar BIPA diminta untuk mendiskusikannya secara berkelompok. Dengan begitu, materi makanan khas Jawa Timur tidak hanya menjadi media pembelajaran dalam pengenalan budaya lokal saja, tetapi juga sebagai sarana efektif untuk melatih pemahaman pada keterampilan menyimak. Pendekatan ini sangat relevan dengan kebutuhan pemelajar BIPA yang komunikatif dan kontekstual, karena dapat memadukan unsur budaya dan keterampilan bahasa dalam satu aktivitas terpadu.

Selain itu, media ini juga dapat dikombinasikan dengan aktivitas pembelajaran berbasis proyek yang dimana pemelajar BIPA diminta untuk membuat deskripsi makanan dalam bahasa Indonesia dan mempresentasikannya di depan kelas, sehingga keterampilan berbahasa pemelajar BIPA dapat berkembang. Hal ini juga ditegaskan oleh salah satu pengajar BIPA, bahwa media ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran BIPA, khususnya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada keterampilan membaca, berbicara, tata bahasa serta wawasan keindonesiaan. Pemanfaatan ini turut memenuhi kebutuhan pemelajar BIPA saat ini yang harus

menekankan pada kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Dengan demikian, media pembelajaran *Assemblr.edu* ini dapat dimanfaatkan lebih luas dalam pembelajaran BIPA dengan disesuaikan kebutuhan pada pemelajar BIPA.

D. SIMPULAN

Pemanfaatan media *Assemblr.edu* sebagai sarana pembelajaran inovatif berbasis *augmented reality* (AR) terbukti mampu memberikan kontribusi signifikan dalam pengenalan budaya lokal, khususnya makanan khas Jawa Timur, bagi pemelajar BIPA tingkat pemula. Melalui visualisasi 3D interaktif yang ditawarkan, pemelajar dapat memperoleh pengalaman belajar yang nyata dan menarik, yang tidak hanya memperkenalkan bentuk serta nama makanan, tetapi juga bahan, cara penyajian, hingga nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Media pembelajaran ini turut berperan dalam meningkatkan keterampilan menyimak pemelajar BIPA melalui penyajian konten visual yang kontekstual dan autentik, serta mendukung kegiatan pembelajaran berbasis proyek seperti penyusunan deskripsi makanan dalam bahasa Indonesia dan presentasi di kelas, yang pada akhirnya juga berdampak pada pengembangan keterampilan berbicara dan menulis.

Selain itu, keberadaan fitur-fitru interaktif dan *Assemblr.edu* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan pemelajar secara aktif dalam proses belajar, yang menjadikan pembelajaran bahasa lebih menyenangkan, komunikatif, dan bermakna. Oleh karena itu, media ini memiliki potensi besar untuk terus dikembangkan dan dimanfaatkan secara luas dalam berbagai konteks pembelajaran bahasa dan budaya, khususnya dalam memenuhi kebutuhan pemelajar BIPA yang semakin dinamis dan menuntut pendekatan yang kreatif dan kolaboratif.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aji Dananto, R., Ayu Yasinta, S., Rahmi Fauzani, S., Salsabila, V., & Saddono, K. (2023). *Kuliner Gudeg sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dalam Mendukung Internasionalisasi Bahasa Indonesia*. 1(6), 1–15. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v1i4.131>
- Anastasya, A. , A. A. A. , P. S. C. , W. R. R. D. M. K. , S. K. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal “Istana Maimun” untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 14(1), 319–331.

- Aprilia Dwi Marlina, Fadhila Anna Gunawan, Johana Prastika Alfa, Musyaffa Izzul Haq, & Kundharu Saddhono. (2024). Kuliner Pecel Madiun sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dalam Mendukung Internasionalisasi Kuliner Bahasa Indonesia. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 324–335. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i2.911>
- Assemblr. (2018). *Assemblr-Visualize Ideas in 3D and AR*. Google Play.
- Cahyan, T. S. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Media Pembelajaran Ips Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 3(9), 2. <https://doi.org/10.17977/um068.v3.i9.2023.2>
- Farinda, F. U. , & K. (2023). Upaya Pengenalan Kuliner Lokal Indonesia Dalam Materi Ajar Bipa Melalui Media Audiovisual. *Pramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 10(1), 46–56.
- Febriningrum, D. P. , F. D. P. , & P. S. M. (2022). Pengaruh Aplikasi Assemblr Edu Berbasis Teknologi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas Xi Ips Sman 8 Surabaya. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 13(1), 1–10.
- Fuad, A. D., & Hapsari, Y. T. (2020). Leksikon Makanan Tradisional Dalam Bahasa Jawa Sebagai Cerminan Kearifan Lokal Masyarakat Jawa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 19(1), 27–36. https://doi.org/10.17509/bs_jpbasp.v19i1.20756
- Hali, H. , D. H. , & A. A. H. (2023). Pemanfaatan Budaya Kuliner Indonesia Dalam Pembelajaran Bipa. *Jambura: Journal of Linguistics and Literature*, 4(1), 177–184.
- Lestari, D. W., Rusimanto, P. W., Harimurti, R., & Agung, A. I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 5(2), 225–232. <https://doi.org/10.26740/jvte.v5n2.p225-232>
- Lune, H. , & B. B. L. (2017). *Qualitative research methods for the social sciences*. Pearson.
- Milanguni, A. H., Yohanes, B., Udjang Pairin, & Anas Ahmadi. (2025). Nilai Filosofis Tradisi Temu Manten Pada Prosesi Pernikahan Adat Jawa. *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan*, 7(1), 118–123. <https://doi.org/10.29303/kopula.v7i1.6190>
- Padang, F. A. L. , Ramlawati. , Y. S. T. , & Samputri, S. (2021). Penerapan Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 3 Makassar (Studi pada Materi Pokok Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup). *Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 1(1), 124–135.

- Piani, P. A., & Indrawati, D. (2023). Leksikon Makanan Dalam Upacara Pranikah, Nikah, Dan Pascanikah Adat Jawa Di Magetan, Jawa Timur: Kajian Linguistik Antropologi. *BAPALA*, 10(4), 146–157.
- Pradiani, Y. I. P., Amalia, Z., Mirnawati, M., & Muzaki, H. (2024). Optimalisasi Media Digital Quizlet Sebagai Media Pembelajaran Bipa Untuk Keterampilan Berbahasa. *Hasta Wiyata*, 7(1), 26–41. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2024.007.01.03>
- Sibarani, R. H., Sherine, S., Simangunsong, Y., Telaumbanua, S., & Syahfitri, D. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Untuk Pengenalan Kosa Kata Makanan Khas Batak Toba Sebagai Media Pembelajaran Bipa. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 755–761. <https://doi.org/10.36277/basataka.v7i2.537>
- Sruniyati, F. , Y. C. , & E. M. (2024). Pengembangan Materi Ajar Keterampilan Menyimak BIPA Level 2 Bermuatan Budaya Daerah di Indonesia Berbasis Media Audio Visual . *Journal on Education*, 6(3), 16950–16957.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Sanata Dharma University.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Tsabita, H., Suyatno, S., & Mulyono, M. (2024). Makna Makanan Tradisional pada Tradisi Ruwah Rasul Pernikahan Masyarakat Kediri Sebagai Wawasan KeIndonesiaan Bagi Pelajar BIPA. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(3), 387. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v7i3.23656>
- Utama, A. W., Rohim, F. N., Tiranita, G., Prihartanti, N., & Saddhono, K. (2024). Inovasi dalam Pembelajaran Bipa: Pemanfaatan Dodol Garut Sebagai Pengajaran Kuliner yang Menarik. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 12(1), 20. <https://doi.org/10.30659/jpbi.12.1.20-31>