

PEMANFAATAN MEDIA
ASSEMBLR.EDU SEBAGAI
PENGENALAN BUDAYA
MAKANAN KHAS JAWA TIMUR
PADA PEMBELAJARAN
BIPA.docx

by Brandon Desimone

Submission date: 09-Apr-2025 09:10PM (UTC-0500)

Submission ID: 2640921101

File name:

PEMANFAATAN_MEDIA_ASSEMBLR.EDU_SEBAGAI_PENGENALAN_BUDAYA_MAKANAN_KHAS_JAWA_TIMUR_PADA_PEMBELAJARAN_BIPA.docx
(497.55K)

Word count: 2909

Character count: 19184

PEMANFAATAN MEDIA ASSEMBLR.EDU SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA MAKANAN KHAS JAWA TIMUR PADA PEMBELAJARAN 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.ed sebagai media pembelajaran inovatif dalam pengenalan budaya, khususnya dalam memperkenalkan makanan khas Jawa Timur bagi pelajar Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA). Teknologi berbasis augmented reality (AR) yang diterapkan dalam media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman budaya sekaligus mendukung pengembangan keterampilan berbahasa pelajar BIPA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi. Subjek penelitian ini adalah pelajar BIPA tingkat pemula di Universitas Negeri Surabaya. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan pelajar BIPA serta observasi mengenai respons mereka dalam menggunakan media Assemblr.edu. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan 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 mendukung pembelajaran berbasis proyek, seperti pembuatan deskripsi makanan dalam bahasa Indonesia, yang berkontribusi pada peningkatan keterampilan berbicara dan menulis pelajar 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, Budaya, Makanan Khas, 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 pelajar BIPA dapat mengembangkan kemampuan berbahasa mereka sesuai dengan kebutuhan dan tujuan masing-masing (Pradiani et al., 2024). Program BIPA semakin diminati oleh pelajar asing karena dianggap sebagai sarana yang tepat dan ekonomis untuk mengenal budaya lokal Indonesia (Farinda, 2023). 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). Fuad & Hapsari, (2020) mengungkapkan bahwa makanan juga dapat dijadikan sebagai bentuk ekspresi budaya masyarakat di setiap daerah. Baik 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 makanan khas 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.

Dengan memperkenalkan budaya lokal, seperti kuliner khas Jawa Timur, adalah kunci dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Makanan khas Jawa Timur banyak memiliki keunikan tersendiri dan mencerminkan kekayaan kuliner Indonesia. Dengan begitu, melalui pengenalan makanan khas Jawa Timur penutur asing tidak hanya belajar tentang bahasa saja, tetapi juga memahami kekayaan dan keunikan berbagai budaya di Indonesia. Hidangan seperti rawon, pecel, bakso, soto, sate bukan hanya sekadar 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. Dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam 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. Oleh karena itu, pengajar harus memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, agar materi yang disampaikan dapat mudah dipahami.

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, diantaranya: 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 bagi pemelajar BIPA tingkat pemula diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang budaya khas Indonesia, khususnya kuliner khas Jawa Timur.

B. METODOLOGI 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) yang memberikan pemelajar BIPA pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mengesankan.

Dengan menggunakan teknologi ini, pemelajar BIPA dapat melihat representasi visual dalam bentuk tiga dimensi. 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**.



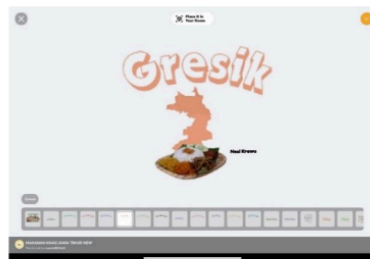
Gambar 1. Makanan Khas Surabaya

Pada gambar 1, merupakan contoh visualisasi 3D interaktif makanan khas dari Kota Surabaya. Dalam tampilannya, terlihat beberapa hidangan khas seperti Rawon, Rujak Cingur, Tahu Tek, dan Tahu Campur, yang masing-masing memiliki keunikan dalam cita rasa serta bahan dasar pembuatannya. Rawon memiliki ciri khas kuahnya berwarna hitam pekat yang berasal dari kluwek, rawon juga serung dihidangkan bersama dengan 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 dicampurkan 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

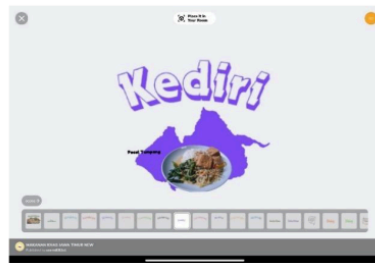
Pada gambar 3, merupakan contoh visualisasi 3D interaktif yang dibuat menggunakan Assemblr.edu untuk menunjukkan makanan khas dari daerah Gresik Dalam tampilannya, terlihat

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. Dalam tampilannya, terlihat 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.



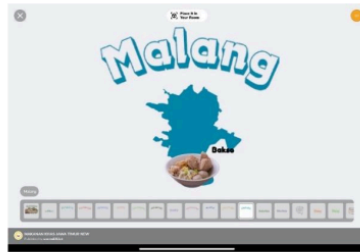
Gambar 6. Makanan Khas Lamongan

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 lenthong (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.

Dengan begitu, Visualisasi ini dapat menampilkan elemen *augmented reality* (AR) yang memungkinkan pengguna untuk melihat makanan-makanan tersebut secara lebih interaktif dan detail, sehingga dapat meningkatkan pemahaman pemelajar BIPA mengenai 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. 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 ke Indonesiaan. 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 Assemblr.edu sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran BIPA terbukti memberikan dampak positif dalam memperkenalkan budaya Indonesia, khususnya memperkenalkan makanan khas Jawa Timur. Teknologi *augmented reality* (AR) yang diusung oleh Assemblr.edu dapat memberikan visualisasi 3D yang interaktif dan menarik, sehingga pemelajar BIPA dapat memahami bentuk, bahan, dan penyajian makanan khas secara lebih nyata. Dalam penggunaannya, media ini juga dianggap lebih menarik dan efektif, karena dengan menggunakan media ini pembelajaran dapat lebih menyennagkan dan interaktif jika dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional berbaiss teks dan gambar statis. Dengan demikian, Assemblr.edu terbukti dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif BIPA. Temuan ini dapat juga dimanfaatkan untuk penelitian berikutnya, guna memperdalam kajian yang relevan dengan topik. Pada dasarnya, Assemblr.edu ini tidak hanya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran BIPA saja, melainkan juga dapat digunakan dalam pembelajaran lainnya, terutama pada pembelajaran yang membutuhkan konsep visualisasi sehingga akan tampak lebih nyata. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu penelitian secara detail guna memastikan kebermanfaatan Assemblr.edu dalam dunia pendidikan dan pembelajaran.

PEMANFAATAN MEDIA ASSEMBLR.EDU SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA MAKANAN KHAS JAWA TIMUR PADA PEMBELAJARAN BIPA.docx

ORIGINALITY REPORT

12%	11%	4%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Herianto Dwi Anugerah, Francisca H. Chandra. "The Effect of Using Augmented Reality on Student Learning Outcomes in Social Studies Learning at MTS Nurus Syafi'i Sidoarjo", JTECS : Jurnal Sistem Telekomunikasi Elektronika Sistem Kontrol Power Sistem dan Komputer, 2023 Publication	1%
2	Adi Wijayanto. "RESTRUKTURISASI PENINGKATAN SUPPORT SYSTEM", Open Science Framework, 2022 Publication	1%
3	Submitted to Universitas Negeri Surabaya Student Paper	1%
4	123dok.com Internet Source	1%
5	www.asliindonesia.net Internet Source	1%
6	journal.student.uny.ac.id Internet Source	1%
7	sigijateng.id Internet Source	1%
8	scholar.archive.org Internet Source	1%

9	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1 %
10	www.scribd.com Internet Source	<1 %
11	docplayer.info Internet Source	<1 %
12	doaj.org Internet Source	<1 %
13	pendengarananak.id Internet Source	<1 %
14	repository.umy.ac.id Internet Source	<1 %
15	journal.ubpkarawang.ac.id Internet Source	<1 %
16	jurnal.untan.ac.id Internet Source	<1 %
17	masfikir.com Internet Source	<1 %
18	Novita Herdiawati, Slamet Subiyantoro, Nugraheni Eko Wardani. "Pengenalan Budaya dalam Novel Entrok Karya Okky Madasari Bagi Pembelajar BIPA", BAHASTRA, 2020 Publication	<1 %
19	aiofsharing.blogspot.com Internet Source	<1 %
20	journal.universitاسbumigora.ac.id Internet Source	<1 %
21	ml.scribd.com Internet Source	<1 %

repository.upi.edu

22 Internet Source <1 %

23 www.neliti.com
Internet Source <1 %

24 www.pabrik-tas.net
Internet Source <1 %

25 www.researchgate.net
Internet Source <1 %

26 cek404.blogspot.com
Internet Source <1 %

27 www.mandala-net.com
Internet Source <1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On